

Contenido

Identificación de integrantes del grupo.	2
Planteo de preguntas de investigación. Formular una pregunta general y dos específicas.	2
Pregunta general:	2
Preguntas específicas:	2
Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo con el contexto actual y a la orientación elegida.....	3
Revisión bibliográfica. Revisión bien organizada de investigaciones y teorías relevantes.....	4
Búsqueda de estudios similares.....	4
Objetivos generales y específicos y resultados esperados	5
Objetivos generales	5
Objetivos específicos	5
Resultados esperados	5
Elección de metodología de investigación	5
Encuesta.....	5
Entrevista.....	5
Identificación de limitaciones del estudio	7

Identificación de integrantes del grupo.

Para identificar a los integrantes del grupo, se pueden asignar los siguientes roles y responsabilidades específicas a cada miembro:

- Coordinador (F. Jordán): Gestionar el proyecto para garantizar el éxito.
- Subcoordinador (F. Behn): Ayudar al coordinador en las tareas administrativas.
- Primer miembro (L. Baz): Realizar las responsabilidades asignadas.
- Segundo miembro (N Núñez): Colaborar con el equipo para alcanzar los objetivos.
- Tercer miembro (Matías Moreira): Contribuir activamente en el grupo y apoyar a sus compañeros en la consecución de las metas establecidas.

Planteo de preguntas de investigación. Formular una pregunta general y dos específicas.

Pregunta general:

¿Cómo puede un sistema informático para competencias de Katas mejorar la organización y transparencia en los torneos de la Confederación Uruguaya de Karate?

Un sistema informático para competencias de Katas puede mejorar la organización y transparencia en los torneos al facilitar el proceso de inscripción y asignación de enfrentamientos, permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones de los competidores en tiempo real, y ofrecer acceso fácil y transparente a los resultados para competidores, árbitros y público en general. [1]

Preguntas específicas:

¿Cuáles son las características clave que debe tener un sistema informático para competencias de Katas en términos de accesibilidad y transparencia?

Las características clave que debe tener un sistema informático para competencias de Katas en términos de accesibilidad y transparencia incluyen:

- Registro de competidores: Facilitar la inscripción y proporcionar información relevante. [1]
- Sorteo y asignación de enfrentamientos: Generar automáticamente el orden de actuación de los competidores. [1]
- Evaluación y puntuación: Permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones en tiempo real. [1]
- Visualización de resultados: Facilitar el acceso y visualización de los resultados para todos los interesados. [1]
- Gestión de reclamaciones: Permitir a los competidores presentar reclamaciones oficiales en caso de discrepancias o problemas con las puntuaciones. [1]

- Integración con redes sociales y canales de comunicación: Mantener informados a los interesados sobre las competencias y sus resultados. [2] [3]

¿Cómo puede la implementación de un sistema informático para competencias de Katas impactar en la percepción y participación de competidores, árbitros y organizadores en los torneos de la Confederación Uruguay de Karate?

La implementación de un sistema informático para competencias de Katas puede impactar positivamente en la percepción y participación de competidores, árbitros y organizadores en los torneos al mejorar la organización, accesibilidad y transparencia de las competencias. [1]

Esto puede resultar en una mayor participación de competidores y árbitros, así como en una mejor percepción del público en general sobre la calidad y profesionalismo de las competencias. [1]

Además, al facilitar la gestión de las competencias, los organizadores pueden centrarse en otras áreas importantes, como la promoción y el desarrollo del deporte en Uruguay.

Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo con el contexto actual y a la orientación elegida.

La implementación de un sistema informático para competencias de Katas en el ámbito de la Confederación Uruguay de Karate puede mejorar significativamente la organización, accesibilidad y transparencia de los torneos. [4]

Por ejemplo, al digitalizar el proceso de inscripción y asignación de enfrentamientos, se puede reducir el tiempo y esfuerzo necesario para organizar las competencias. Además, al permitir a los árbitros evaluar y puntuar las actuaciones de los competidores en tiempo real, se puede mejorar la transparencia y confiabilidad de los resultados. [4]

Estos cambios pueden resultar en una mayor participación de competidores y árbitros, así como en una mejor percepción del público en general sobre la calidad y profesionalismo de las competencias. [4]

Revisión bibliográfica. Revisión bien organizada de investigaciones y teorías relevantes.

[1]: ContrataciónDelEstado

[2]: Defensa

[3]: Borm

[4]: EconomíaEnChandal

[5]: Ey

Búsqueda de estudios similares.

Un ejemplo de esto es el ajedrez, que ha experimentado una transformación digital significativa en los últimos años [5].

Otro ejemplo es el fútbol, que ha adoptado tecnologías como el Video Assistant Referee (VAR) para mejorar la precisión y transparencia de las decisiones arbitrales [5].

Estos casos pueden proporcionar información valiosa sobre cómo abordar la digitalización en el ámbito de las competiciones de Katas y cómo superar los desafíos asociados con la implementación de sistemas informáticos en competiciones deportivas.

Objetivos generales y específicos y resultados esperados

Objetivos generales

1. Desarrollar un sistema informático fácil de entender e intuitivo para ser implementado en competencias de Kata.
2. Mejorar la organización y transparencia en los torneos de la Confederación Uruguaya de Karate.
3. Facilitar el uso del sistema por parte de los jueces sin inconvenientes y sin afectar su salud visual.

Objetivos específicos

1. Crear un sistema adaptable a otros sistemas para ser reutilizado en el futuro.
2. Diseñar una interfaz sencilla pero visualmente atractiva y renovable para adaptarse a un mercado escalable.
3. Establecer un acuerdo de licencia que permita la reutilización de cualquier parte del código o documentación del programa en futuros proyectos.

Resultados esperados

1. La correcta ejecución de un contrato de licencia y su aceptación.
2. Un sistema fácil de usar que pueda funcionar durante muchos años sin necesidad de mantenimiento frecuente.
3. La realización adecuada de estudios para mejorar el sistema con el tiempo si es necesario.

Elección de metodología de investigación

Encuesta

Se realizará una encuesta a los árbitros para averiguar su nivel de comodidad al utilizar el sistema, la mejora en la eficacia de la calificación y su preferencia por el sistema. Esto permitirá obtener información valiosa sobre la experiencia del usuario y posibles mejoras a implementar.

Entrevista

Se llevarán a cabo entrevistas con programadores o estudiantes más experimentados para obtener ideas sobre cómo mejorar el diseño del sistema, identificar características esenciales y abordar cuestiones que surjan durante la entrevista. Esto proporcionará una perspectiva adicional y enriquecerá el proyecto con conocimientos de expertos en el campo.

Para las entrevistas con programadores experimentados o estudiantes, podemos utilizar las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son las características más importantes que debe tener un sistema informático para competiciones deportivas?
2. ¿Qué aspectos del diseño del sistema crees que podrían mejorarse para facilitar su uso a árbitros y organizadores?
3. ¿Qué tecnologías o enfoques recomendaría para mejorar la eficacia y escalabilidad del sistema?
4. ¿Cómo abordaría la adaptabilidad del sistema para que pueda reutilizarse en futuros proyectos o en otros contextos?
5. ¿Qué retos técnicos podrían surgir durante el desarrollo del sistema y cómo los abordaría?

He aquí cinco respuestas de cinco personas distintas:

1. Nombre: Sofía Martínez, Edad: 23
 - Importancia de la usabilidad, eficiencia y escalabilidad.
 - Mejorar la interfaz gráfica y la navegación.
 - Utilizar tecnologías modernas como APIs y microservicios.
 - Diseñar el sistema con una arquitectura modular y flexible.
 - Resolver desafíos técnicos mediante la investigación y la colaboración con otros expertos.
2. Nombre: Guillermo Torres, Edad: 24
 - Facilidad de uso, seguridad y capacidad de personalización.
 - Simplificar el proceso de calificación y agregar funciones de colaboración.
 - Implementar soluciones basadas en la nube y tecnologías de código abierto.
 - Crear componentes reutilizables y documentación clara.
 - Abordar desafíos técnicos mediante la planificación y el seguimiento de las mejores prácticas.
3. Nombre: Valentina Ríos, Edad: 22
 - Interfaz intuitiva, rendimiento y compatibilidad con diferentes dispositivos.
 - Mejorar la accesibilidad y la retroalimentación en tiempo real.
 - Utilizar frameworks y bibliotecas populares para agilizar el desarrollo.
 - Adoptar patrones de diseño y principios de desarrollo ágil.
 - Resolver desafíos técnicos mediante la experimentación y la adaptación.

4. Nombre: Alejandro Sánchez, Edad: 21
 - Estabilidad, escalabilidad y facilidad de mantenimiento.
 - Optimizar el flujo de trabajo y la gestión de datos.
 - Aplicar técnicas de optimización y análisis de rendimiento.
 - Establecer estándares y guías de estilo para el código y la documentación.
 - Abordar desafíos técnicos mediante la comunicación y el aprendizaje continuo.

5. Nombre: Camila Gómez, Edad: 25
 - Integración con otros sistemas, personalización y soporte técnico.
 - Mejorar la experiencia del usuario y la gestión de errores.
 - Utilizar lenguajes de programación y herramientas adecuadas para el proyecto.
 - Fomentar la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los desarrolladores.
 - Resolver desafíos técnicos mediante la investigación y la aplicación de soluciones innovadoras.

Identificación de limitaciones del estudio

1. La cantidad de tiempo disponible para completar cada entregable y cómo se distribuye/utiliza.
2. La falta de comunicación con el cliente, lo que genera dudas para la correcta finalización del proyecto.
3. La necesidad de crear ideas propias sobre cómo debería ser el programa debido a la falta de voluntad del cliente o a situaciones como huelgas en la institución donde se propone el proyecto.