

S.I.G.T.

Sociología

Katsu enterprise (勝つ企業)

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Macedo	Fiorella	5.503.612-7	fiomacedoo@gmail.com	093 646 109
Sub-Coordinador	Dávila	Oriana	5.074.874-1	orianadavila99@gmail.com	093 308 483
Integrante 1	Pérez	Lautaro	5.468.712-7	pabloramirez199221@gmail.com	097 967 986

Docente: Vargas, Bertha.

Fecha de culminación

24/07/2023

PRIMERA ENTREGA

I.S.B.O.

3°BF



Índice

Índice.....	1
Identificación de integrantes del grupo.....	1
Planteo de Preguntas de investigación.....	2
Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.....	3
Búsqueda de estudios similares.....	4
Revisión bibliográfica.....	5

Identificación de integrantes del grupo

- **Nombre del grupo:** Katsu enterprise (勝つ企業).
- **Integrantes:**
 - Fiorella Macedo
 - Oriana Dávila
 - Lautaro Pérez
- **Roles en la organización:**
 - Coordinadora: Fiorella Macedo. Encargada total de la organización, administración y distribución de tareas, así como de corroborar que todo se realice en tiempo y forma. También realiza tareas.
 - Subcoordinadora: Oriana Dávila. Encargada de mantener al tanto de todas las actualizaciones que haya en las tareas y de ayudar a la coordinadora en la distribución y corrección de las tareas de cada integrante. También realiza tareas.
 - Integrante: Lautaro Perez. Encargado de la cumplimiento de todas las tareas que se le asignen y de corroborar que las materias técnicas de informática funcionen adecuadamente.



Planteo de Preguntas de investigación

Como dicta el reglamento de la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP) es necesario que los alumnos cursando el último año de bachillerato tecnológico entreguen un proyecto de graduación previamente adaptado según los requerimientos de la orientación seleccionada con anterioridad.

Este año 2023 el Instituto Superior Brazo Oriental les ha entregado a los alumnos del último año de informática la letra del Proyecto de pasaje de grado donde se plasma que deberán crear un software de gestión de torneos de karate para ser utilizada por la CUK (Confederación Uruguaya de Karate).

1) ¿Qué es el Karate?

El origen del karate se remonta a las islas de Okinawa, en Japón, en el siglo XVII. En ese momento, Okinawa era un reino independiente y había desarrollado su propio sistema de autodefensa llamado "te", que significa "mano" en japonés. El "te" se basaba en técnicas de lucha y golpeo que habían sido influenciadas por las artes marciales chinas. A lo largo del tiempo, el "te" se fue refinando y se comenzó a llamar "karate", que significa "mano vacía". Este término refleja la idea de que el karate se basa en el uso eficiente del cuerpo y la mente, sin la necesidad de armas. Durante el siglo XX, el karate se difundió por todo Japón y posteriormente por todo el mundo, gracias a la enseñanza de maestros destacados y la participación en competencias internacionales.

Hoy en día, el karate es una disciplina reconocida mundialmente y cuenta con diversas organizaciones y estilos que se enfocan en diferentes aspectos técnicos y filosóficos del arte marcial.



2) ¿Cuál es la necesidad del cliente?

Cuando La WKF (World Karate Federation) comenzó a actualizar sus reglamentos repararon que gracias al avance de las tecnologías era pertinente tener que implementar nuevas formas de ejercer las actividades de puntuación en los torneos utilizando dichas nuevas tecnologías, por lo tanto, resolvieron introducir el método de puntuación hecho en forma digital y ejecutado en tabletas.

Si bien se nos ha informado que la CUK cuenta con los insumos (Tabletas) todavía no cuentan con un software funcional instalado en ellos.

3) ¿Cómo satisfacérsenos dicha necesidad?

Katsu Enterprise se comprometió a desarrollar una aplicación plenamente funcional, con una interfaz intuitiva y amigable para permitirle a la organización llevar a cabo la tarea de puntaje en torneos de una forma más rápida, cómoda y eficaz. Esto lo lograremos a lo largo del año escolar, utilizando el formato de entregas varias para minimizar el marco de errores y poder darle al cliente un producto óptimo.

Fundamentación de la importancia del proyecto.

Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.

Si bien gran parte de la relevancia del proyecto en mano recae en el hecho de que sea un proyecto de carácter obligatorio para que se le permita graduarse a



los alumnos de tercer año también recae en que a la aplicación que se desarrollará en el transcurso del año escolar se le dará una utilidad y permanecerá en funcionamiento para la entidad de carácter nacional que es La CUK (Confederación Uruguay de Karate) .

En la orientación con énfasis en desarrollo y soporte se le da prioridad a la realización de soporte al equipamiento informático, en la reparación de fallas de hardware y software, al asesoramiento a la hora de instalar hardware, software o productos existentes en el mercado. Por lo tanto, se le garantiza la constante instalación de actualizaciones y al mantenimiento del producto.

El equipo entiende la importancia que conlleva la realización de este producto y está completamente comprometido a llevar a cabo su creación en el marco de tiempo establecido puesto que como anteriormente se nos ha informado la Confederación uruguaya de karate no cuenta en estos momentos con el software necesario para ejecución de las puntuaciones en los torneos, dicha tarea es la cual nuestra aplicación elaborará.

Nosotros entendemos que esta necesidad de la confederación es de carácter urgente, ya que con el desarrollo de nuevas tecnologías la adaptación a ellas es casi un requisito. Por lo tanto, comprendemos el contexto actual de la situación y estamos totalmente dispuestos a crear un programa que garantice hacer de las puntuaciones en los torneos de Karate en Uruguay una situación más rápida, amigable y con poco espacio para que se den errores.

Búsqueda de estudios similares.

El proyecto de egreso del bachillerato EMT de informática se da a partir de la intención de satisfacer la necesidad de una aplicación de gestión de torneos de karate bajo la modalidad kata planteada por la CUK (Confederación Uruguay de Karate).



En los últimos años gracias al avance de las tecnologías la comisión de arbitraje de la WKF hizo una revisión general de los reglamentos y vio oportuno la implementación de dichas nuevas tecnologías, resolviendo utilizar un modelo VR (Video Review) o la utilización de tablets para llevar a cabo la puntuación en cada competición.

Dado a la naturaleza tan específica de la necesidad mencionada anteriormente se nos ha informado que si bien la CUK cuenta con los electrónicos, no cuenta con un software funcional en estos, por lo tanto, actualmente en las competiciones gestionadas por la organización los jueces no tienen a su alcance un software plenamente funcional para puntuar cómodamente en las competencias y resuelven utilizar el método tradicional de plasmar en una libreta el puntaje en cada torneo. De aquí nace la necesidad de crear una aplicación con una interfaz intuitiva que permita gestionar los puntajes de una forma más eficiente, rápida y amigable a la hora de corregir y prevenir errores.

Visto que nuestra aplicación en desarrollo es una necesidad sumamente específica, nuestro grupo se ha volcado en la tarea de encontrar Softwares precedentes a la misma, encontrando únicamente dos sistemas con éstas características, ambas de procedencia estadounidense:

The karate tournament system.

- Modalidad: Paga
- Origen: Estados unidos
- Año de lanzamiento: 2019
- Descripción del producto: Karate Tournament System es un programa para realizar eventos de karate que típicamente se desarrollan bajo las reglas de competición aprobadas por el comité olímpico mundial, en este producto encontrará todos los aspectos de una competición. Este programa está diseñado como una solución total para su torneo, pero también puede usarse



para correr solo partes del, ya que fue diseñado modularmente lo que permite que solo use las áreas que necesite para correr su evento y a su vez pueda maximizar su aplicación y de esta manera beneficiar su evento de una manera más positiva

Smoothcomp.

- Modalidad: Paga
- Origen: Estados unido
- Año de lanzamiento: 2015
- Descripción del producto: Smoothcomp es un software de torneos alojado en la nube que te ayuda a organizar registros, brackets, clubes, partidos, entrenadores y luchadores.
- A tener en cuenta: Este software no trabaja exclusivamente con karate, sino que también incluye otros deportes como Jiu Jitsu, Judo, Thaiboxing, Taekwondo entre otros.



Revisión bibliográfica

Karate Tournament System. (s. f.). karate tournament system.com.

<https://karatetournamentssystem.com/>

Tournament software for combat sports. (s. f.). Smoothcomp.

<https://smoothcomp.com/en>