

S.I.G.T.

Formación Empresarial

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: Miranda, Ariel.

Fecha de culminación

24/07/2023

PRIMERA ENTREGA

I.S.B.O.

3BF



Índice

Índice.....	1
Nombre de la empresa.....	2
Isologotipo.....	3
Presentación: visión, misión, objetivos, principios y valores de la organización.....	3
Visión.....	3
Misión.....	4
Objetivos.....	4
Necesidad que nuestra empresa satisface.....	5
Principios y valores de la organización.....	5
Determinación de la actividad y giro de la misma.....	6
Presentación del producto o servicio a través de sus características significativas.....	7
Aspectos externos- Análisis del entorno relativo elegido.....	8
Contras de nuestra localización:.....	9



Nombre de la empresa

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.



Isologotipo



Presentación: visión, misión, objetivos, principios y valores de la organización.

Visión

La visión que nuestra empresa maneja es lograr crear la aplicación perfecta que le permita a la entidad CUK (Confederación Uruguaya de Karate) llevar a cabo una administración más satisfactoria a la hora de dar a saber las puntuaciones finales en los torneos que la misma realiza. Haciendo esto pretendemos darle una mayor relevancia al Karate como deporte en nuestro país, ya que es una disciplina rica en cultura e historia, nosotros consideramos que nuestro país se podría beneficiar en gran forma a darle un lugar de estima e importancia a este tipo de disciplina y el desarrollar nuestro producto es el primer paso para ejecutar esta visión.



Misión

Como anteriormente fue dicho nuestra misión es la realización de una aplicación para la constante utilización del organismo mencionado. Esta aplicación deberá contar con un sistema que plasmará en la pantalla el número de Kata que ejecutará el deportista, el color de su equipo (Azul \ Ao, Rojo\ Aka) La categoría en lo que lo posicionará su edad, su sexo, su nombre y su apellido. De misma forma, contará con un sistema en el cual estará ingresados datos que le permitirán a los 7 jueces que participaran de la puntuación dar su respectivo puntaje sin la necesidad de revelar sus nombres con el fin de mantenerlos en anonimato. Todo esto en una interfaz intuitiva que garantiza la prevención de errores y la rápida corrección de los mismos.

Objetivos

Tomando en cuenta el marco de tiempo basado en la duración del año escolar, nuestros objetivos están ligados a la entrega del producto en tres partes.

Entregas de avance de proyecto:

- **Primera entrega:** 24/07/23
- **Segunda entrega:** 11/09/23
- **Tercera entrega:** 13/11/23
- **Instalación del producto:** 15/11/23

Por supuesto cumpliendo con los requerimientos de cada asignatura y teniendo muy presentes las necesidades de la organización.



Necesidad que nuestra empresa satisface.

En los torneos de Karate se puede competir bajo dos modalidades: Kata (conjunto de técnicas y movimientos preestablecidos) y Kumite (combate).

La CUK (Confederación Uruguaya de Karate) Es la organización con la que nuestra empresa está trabajando para satisfacer la necesidad que nace a partir de la implementación de nuevas tecnologías originalmente planteados en el reglamento WKF (World Karate Federation). La CUK es el órgano rector del Karate nacional, y estar afiliada a la WKF, debe organizar torneos oficiales regidos bajo su reglamento. En dicho reglamento mencionado con anterioridad se plasma la intención de implementar nuevas tecnologías con la finalidad de hacer de las competencias eventos más fáciles de gestionar. Por lo tanto, la WKF resolvió comenzar a utilizar tablets para puntuar en cada torneo,

Se nos ha informado que a pesar de contar con el Hardware (Tablets) La CUK todavía no cuenta con un software funcional para utilizar en las competencias, por consecuencia nuestra empresa se ha comprometido a desarrollar una aplicación con una interfaz intuitiva y amigable, para ayudarles a llevar a cabo una gestión más ordenada en estos campeonatos.

Principios y valores de la organización.

El valor principal bajo el cual trabaja nuestro equipo es la responsabilidad y compromiso con la causa que representa este proyecto, entendemos que para lograr crear un software funcional nuestra administración necesita contar con respeto y entendimiento a la hora de trabajar, motivación y gran trabajo en equipo al mismo tiempo que discernimiento para lograr comprender lo que significa la creación de dicho producto a gran escala, como



es la fomentación y el apoyo que merecen distintas disciplinas de artes marciales.

Determinación de la actividad y giro de la misma.

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 Uruguaya 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.



Presentación del producto o servicio a través de sus características significativas.

Katsu Enterprise ha estado diseñando una aplicación de gestión de torneos de karate en modalidad Kata teniendo en cuenta las necesidades y los desafíos específicos que enfrenta La CUK (Confederación Uruguaya de Karate).

Una de las características significativas que posee nuestra aplicación es que esta misma le permite al entrenador ingresar la información del competidor de manera rápida y ordenada, estos datos Incluyen información como la edad, el nombre, apellido, sociedad médica, cédula y la escuela.

Además de eso, la aplicación también cuenta con otra característica destacada: La habilidad de crear varias divisiones y grupos basados en las categorías disponibles referentes a la edad del participante. Por supuesto todos estos datos son fácilmente editables en caso de que se produzca cualquier error de organización.

No podemos dejar de mencionar nuestra tercera característica destacada, esta misma fue especialmente desarrollada con los jueces del torneo en mente: La opción de ingresar la puntuación y los resultados del evento y ver los ganadores y los resultados generales de ubicación para cada grupo. Desde luego, la puntuación que se desplegará será de forma totalmente anónima respetando la identidad de los jueces en una pantalla.

El sistema permite realizar el sorteo que define el competidor de cada participante para que el mismo no se enfrente con alguien dos veces ni con una persona de su mismo equipo o escuela.

No es necesario mencionar que nuestro equipo se encargará de las actualizaciones de software frecuentes y cualquier otra situación que requiera reparación/mantenimiento. Cabe destacar que toda información de



competidores, profesores y puntuaciones serán guardadas en una base de datos.

Aspectos externos- Análisis del entorno relativo elegido

Posterior a una reunión llevada a cabo el día 9 de junio del año 2023 nuestra empresa ha decidido establecer su primer local ubicado en la zona de la ciudad vieja, Montevideo, más específicamente en Sarandí & Bartolomé Mitre 4706703.

Pros de nuestra localización:

- La zona elegida se trata de una zona céntrica, rica en tráfico comercial y gran recurrencia humana.
- Al encontrarse en el centro de la ciudad, es fácilmente accesible, ya sea que el cliente se movilice por su cuenta o cuente con transporte público.
- Sinergia con otros comercios divergentes a nuestra rama de negocios. La existencia de cafés, centros comerciales, oficinas y demás establecimientos cercanos a nuestro local favorece el surgimiento de oportunidades en donde podremos aprovechar el influjo de clientes que visiten estos mismos.
- Nuestro local al estar ubicado en esta zona puede conferir un cierto prestigio y una imagen de marca más fuerte. Los consumidores suelen asociar los comercios céntricos con negocios de calidad y mayor nivel, lo que puede generar confianza y lealtad hacia nuestra marca.



Contras de nuestra localización:

- Al estar ubicados en una zona céntrica, es probable que nos enfrentemos a una mayor competencia.
- Estacionamiento limitado y costoso, esto puede ser una barrera para los clientes que prefieren llegar en su propio vehículo.