



S.I.G.T.

Sociología APPTec

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Pereyra	Emiliano	4.774.396-6	epereyra@apptecuy.com	092324130
Sub-Coordinador	Varela	Michael	4.543.461-8	mvarela@apptecuy.com	099297255
Integrante 1	González	Mauro	5.251.060-7	mgonzalez@apptecuy.com	094866094
Integrante 2	Otero	Gonzalo	5.014.881-8	gotero@apptecuy.com	094762305

Docente: Vargas, Bertha

Fecha de culminación

11/09/2023

SEGUNDA ENTREGA

I.S.B.O.

3BH

ÍNDICE:

PLANTEO DE PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	3
MARCO TEORICO	3
EL KARATE Y COMO INFLUYE EN LA SOCIEDAD.....	4
KATA	5
OBJETIVOS Y RESULTADOS	5
¿QUÉ BUSCAMOS CON EL PROYECTO?	5
OBJETIVOS DEL PROYECTO.	6
ENTREVISTA.....	6
LIMITACIONES DE ESTUDIO	7

PLANTEO DE PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

General:

¿Cómo influye la introducción de una aplicación de calificación de Kata en el mundo del Karate en la experiencia de los practicantes y entrenadores?

Específicas:

¿Cómo cambia la dinámica de enseñanza y aprendizaje en las escuelas de Karate con la implementación de una aplicación de calificación de Kata?

¿Cuál es el impacto de la introducción de una aplicación de calificación de Kata en la evaluación y el reconocimiento de habilidades de Karate, y cómo esto puede influir en la motivación y el compromiso de los practicantes?

MARCO TEORICO

Para la etapa de relevamiento, utilizamos varias herramientas para recabar información del deporte en sí y de todo lo que lo rodea. Los reglamentos, las organizaciones reguladoras (nacionales e internacionales) el desarrollo de una competición y sus pormenores son cuestiones de las que somos ajenos. Visitamos los sitios web oficiales, tanto de la C.U.K. como de la W.K.F, además de otros no oficiales, observamos videos de diferentes competiciones internacionales en la modalidad Kata tanto individual como en equipos, y tuvimos la oportunidad de una entrevista con el cliente.

Recibimos la visita del Sr. Alejandro Mateos en el Instituto Superior Brazo Oriental, donde nos orientó con una entrevista abierta enriquecedora para la comprensión del tema y la situación actual del karate en Uruguay. Con esta, pudimos tener un ida y vuelta interesante y de primera mano con el cliente donde nos explicó cómo funciona la Confederación, su situación económica, su funcionamiento en competencias nacionales e internacionales, los insumos con los que cuentan, etc.

EL KARATE Y COMO INFLUYE EN LA SOCIEDAD

La historia del karate se remonta a la isla de Okinawa, en Japón, y está influenciada por las artes marciales chinas.

Durante muchos siglos, Okinawa fue un lugar donde se practicaban diversas formas de artes marciales locales, conocidas como "te" o "to-de", que significa "mano" en japonés.

En Okinawa, el te se desarrolló como un medio de defensa personal debido a la prohibición del uso de armas impuesta por los gobernantes japoneses en ese momento.

A principios del siglo XX, el te comenzó a ser conocido como "karate" en Japón, lo que significa "mano china". Esta designación reflejaba la influencia de las artes marciales chinas en el desarrollo del te en Okinawa.

El karate se popularizó en Japón y en todo el mundo gracias a la dedicación y los esfuerzos de diversos maestros y practicantes.

En 2020, el karate se convirtió en un deporte olímpico y se incluyó en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

Hoy en día, el karate se practica en todo el mundo como un arte marcial, una forma de ejercicio físico, una disciplina de autodefensa y como una vía para el desarrollo personal y espiritual.

La historia del karate es rica y diversa, y sigue evolucionando con cada generación de practicantes.

En este deporte se promueven valores como el respeto, la humildad, la autodisciplina y la perseverancia.

También favorece en los mas pequeños una respiración adecuada, estimula la coordinación, la concentración, el autocontrol y el autoconocimiento.

KATA

El kata es una de las modalidades fundamentales del karate. Consiste en la ejecución de una secuencia de movimientos y técnicas preestablecidas que simulan un combate imaginario contra uno o varios oponentes.

A través del kata, los practicantes perfeccionan su técnica, desarrollan la concentración mental y transmiten principios técnicos y filosóficos del karate.

Es una representación del arte marcial en su forma más pura y se practica de manera individual.

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Nuestros objetivos como grupo es cumplir las metas de cada sprint.

El sprint es un período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida.

La idea es no sumar más tareas de las previstas a ese sprint, pero teniendo en cuenta el poco tiempo que queda para la entrega final adelantar lo máximo posible sería lo ideal.

Teniendo como resultado final el proyecto completo funcionando.

Nuestros objetivos personales son aprender a trabajar en grupo, pulir y mejorar lo máximo posible las materias tecnológicas para estar preparados para un trabajo o proyecto real.

¿QUÉ BUSCAMOS CON EL PROYECTO?

- Automatizar el proceso de calificación del kata, reemplazando el método tradicional de hoja y lápiz.
- Mejorar la precisión y eficiencia en la calificación del kata.
- Proporcionar una plataforma para almacenar y acceder a los resultados de calificación.
- Facilitar la gestión y organización de las competencias de karate.
- Facilitar la labor de los jueces al brindarles una herramienta digital intuitiva y eficiente para registrar y calcular las calificaciones.
- Brindar una experiencia más intuitiva y amigable para los jueces y competidores.

OBJETIVOS DEL PROYECTO.

- Facilitar la calificación del kata mediante el uso de una aplicación web interactiva y fácil de usar.
- Agilizar el proceso de calificación, reduciendo el tiempo necesario para recopilar y calcular los resultados.
- Proporcionar un sistema de calificación más preciso y consistente.
- Permitir un seguimiento y análisis más detallado de los resultados del kata a lo largo del tiempo.
- Mejorar la experiencia de los jueces y competidores al utilizar una plataforma moderna y tecnológica.
- Promover la transparencia y la objetividad en la calificación del kata.

ENTREVISTA

Tuvimos la oportunidad de tener una entrevista con uno de los referentes de la Confederación uruguaya de karate, el cual nos aclaró varios temas muy relevantes para la realización del proyecto. Nos comentó que era el Karate, de donde surge y todos los cambios positivos que genera practicarlo.

También nos comentó sobre el Kata que es una de las modalidades principales del Karate.

Se trata de una secuencia preestablecida de movimientos que simulan un enfrentamiento contra uno o varios oponentes imaginarios.

Cada kata tiene un nombre y una serie específica de técnicas y movimientos que deben ser ejecutados con precisión.

El kata es una parte fundamental del entrenamiento en karate, ya que proporciona una forma de practicar y perfeccionar las técnicas básicas, así como desarrollar la concentración, la respiración, el equilibrio y la coordinación.

A través de la práctica constante de los katas, los karatekas pueden mejorar su forma física, su técnica y su comprensión de los principios del arte marcial.

Los katas se clasifican en diferentes niveles de dificultad, desde los más básicos hasta los más avanzados.

Esta información nos ayudó a encontrar el estilo de la aplicación basándonos en un fondo con armonía y colores que transmitan tranquilidad.

También nos comentó sobre el sistema de sorteo que tenían previamente y como se armaban los grupos de competición.

Esto nos ayudó a para realizar la aplicación del sorteo. Como parámetro no podían enfrentarse 2 participantes del mismo Dojo, ni el primer y segundo puesto del ranking anterior a la competencia.

Nos mostró el sistema de calificación, los jueces levantaban una carpeta con la nota escrita en papel y lápiz. El administrador alista todas las notas que pueden ser 5 o 7 según la cantidad de jueces y realiza la cuenta a mano.

Hace varios años a la Confederación les donaron tablets y al mismo referente que nos dio la charla se le ocurrió la idea de realizar una aplicación que realice todos estos pasos, pero de manera automática.

Nos comentó que las notas pueden ir del 5 al 10 con números decimales, con la posibilidad de descalificar por si algún competidor no realiza el saludo obligatorio previo y posterior a la realización del kata.

Explico que necesitan guardar el resultado de la competencia para así realizar el ranking anual.

Tuvimos una instancia donde nos mostró videos de competencias de alto nivel para que pudiéramos apreciar lo lindo de este deporte.

LIMITACIONES DE ESTUDIO

Varias limitaciones encontramos en el transcurso de la realización del proyecto.

Una de ellas es que no se encuentra una aplicación igual a esta en internet. Esto nos costó no tener una referencia a la cual basar la aplicación.

Si bien estamos aptos para realizar gran parte del proyecto el tiempo para realizarlo es relativamente corto.

Los momentos para trabajar en grupo son los fines de semana o a veces cuando un profesor o profesora nos deja su tiempo de clase para adelantar en el proyecto.

Falta de conocimiento teniendo así que aprender nuevas técnicas de desarrollo por medio propio, es decir autodidacta. YouTube u otros medios nos aportaron la ayuda para realizar algunas tareas que no sabíamos como hacerlas.

También tenemos falta de mano de obra, eso quiere decir que la sobrecarga de trabajo es mayor para cada participante del grupo.