

Asignatura:

Interaccion persona ordenador

Título del documento:

Practica 1

Preparado por:

Diego Viñals Lage

Curso

07/06/22

Fecha

Revisado:

Nombre

Fecha

Fecha:

07/06/22

Edición:

1

Página:

1/8



Índice

| | | |
|----------|-----------------------------------|----------|
| 1 | Introducción | 3 |
| 1.1 | Motivación | 3 |
| 1.2 | Título | 3 |
| 1.3 | Explicación..... | 3 |
| 2 | Competencia | 4 |
| 3 | Observación | 5 |
| 4 | Técnica Persona | 6 |
| 5 | Tareas | 7 |
| 5.1 | Interfaz | 7 |
| 5.2 | Seleccionar campo | 7 |
| 5.3 | Posicionamiento | 7 |
| 5.4 | Jugadas ensayadas..... | 7 |
| 6 | Análisis del entorno | 8 |

Índice de figuras

| | |
|-------------------------------------|---|
| Figura 3-1: Ejemplo de figura. | 8 |
|-------------------------------------|---|

Índice de tablas

| | |
|-----------------------------------|---|
| Tabla 4-1: Ejemplo de tabla | 9 |
|-----------------------------------|---|

1 Introducción

1.1 Motivación

El proyecto que voy a desarrollar me motiva mucho, ya que yo siempre he jugado al fútbol, desde pequeño, y siempre me ha gustado la parte táctica, cosa que nunca me han enseñado bien, ya que no existe ninguna herramienta que ayude a explicar esto, encima a niños pequeños.

1.2 Título

El título de este proyecto es “SoccerFactory” ya que se trata de una aplicación que ayuda a los entrenadores de futbol a explicar las posiciones y las tácticas a sus jugadores.

1.3 Explicación

Este proyecto es una aplicación web dirigida a los entrenadores de equipos de fútbol para que los jugadores (niños de 8 a 12 años) entiendan mejor donde se tienen que colocar y las tácticas del equipo.

Normalmente a un niño pequeño le cuesta mucho atender, y más si es a un entrenador de futbol que te está diciendo donde ponerte con un dibujo mal hecho sobre el césped, por eso se me ha ocurrido esta aplicación, viene muy bien para los entrenadores y, sobre todo, para los niños, para que mejoren su atención.

Los usuarios finales son los entrenadores, que son quienes la van a usar, pero también los niños, que son los que se van a aprovechar realmente de sus ventajas. Se verán beneficiados porque es más sencillo almacenar estas posiciones y tácticas en una app que las guarda en una base de datos o en la nube, que acordarte de memoria, y para los niños es mucho más fácil de entender.

2 Competencia

Existe algo parecido que se llama “ericSports”, pero no es exactamente lo mismo. Es un software en el que subes un video y lo analiza, además, se puede usar para la mayoría de los deportes.

Existe otra que se llama “Football tactic board” que es muy parecido a mi idea de proyecto, puedes poner jugadores sobre el terreno de juego, es un poco floja, porque no es nada intuitivo, y puedes hacer cosas que el fútbol no puedes como, por ejemplo, poner a 13 jugadores en el campo. Esta web solo sirve para hacer las alineaciones iniciales, ya que no se pueden hacer tácticas, jugadas ensayadas... que es una gran parte de mi proyecto. Su punto fuerte es que está muy bien hecho el campo de fútbol, puedes poner varias vistas, vista del lateral, desde arriba etc, por lo que es muy fácil entender la visión completa del campo.

He encontrado más apps, pero ninguna junta todo lo que SoccerFactory juntaría, y además, estas apps están diseñadas para el fútbol profesional, no para el fútbol amateur y para los niños. Los cadetes pueden jugar fútbol siete o fútbol once, por lo que es imprescindible que el entrenador pueda cambiar de terreno de juego.

SoccerFactory sería una aplicación más potente, ya que junta el poder hacer varios onces iniciales, con diferentes disposiciones de juego, con poder hacer jugadas ensayadas y tácticas con esos once jugadores que se ponen al inicio.

3 Observación

La interacción con la población objetivo la he hecho mediante observación etnográfica, fui al club Rayo de Majadahonda a observar cómo entrenaban y como explicaban las jugadas ensayadas los entrenadores.

El primer entrenador era una persona adulta de 30 años, el cual entrenaba con una pizarra y con rotulador a niños de diez años. Lo primero en lo que me fijé fue en que los niños no hacen ni caso, están mirando a sus padres o a otros equipos entrenar. Si el entrenador sale con un iPad para explicarles cómo van a jugar los niños inmediatamente prestan su atención al entrenador por el hecho de tener un iPad. Me di cuenta de que este dibujaba en la pizarra, y cuando acababa de explicar varios niños que no les tocaba entrenar esa jugada iba a la pizarra a pintar cosas, y el entrenador les tenía que llamar la atención, esto es poco productivo, ya que el entrenador, perdía el tiempo en vez de utilizarlo para entrenar.

Otro entrenador que vi ni si quiera usaba una pizarra, hacia dibujos con el dedo en el césped, nos podemos imaginar que pasaba. Estos niños no se enteraban de nada, y el entrenador no para de corregirles mientras que ensayaban la jugada.

4 Técnica Persona

Esta persona se llama Jacobo, tiene 26 años, y se dedica a entrenar a unos equipos de futbol de categoría cadete. Es una persona trabajadora, amante del futbol y de los niños, ya que sabe que entrenar a un equipo de estos no es solo hacerles mejores jugadores, sino que mejores personas, ya que la educación en el deporte es importante.

A Jacobo le cuesta enganchar bien con los niños para que se aprendan las tácticas y las jugadas ensayadas, por lo que recurre a este proyecto, ya que estas tácticas se podrán guardar y los niños las podrán ver en casa cuando quieran. A Jacobo le encanta el futbol y solo quiere ver como los niños aprenden de tácticas y de colocación en el campo, para que puedan ser mejores deportistas.



Las tareas del usuario de esta aplicación son enseñarles a los niños donde se tienen que colocar, cuales son las cosas que tienen que hacer y a donde se tienen que mover en la jugada ensayada. Esto lo hará mediante la aplicación y podrá guardarlo y exportarlo para que luego más tarde los niños lo vean bien en su casa.

5 Tareas

5.1 Interfaz

Esta tarea es la mas imprescindible para poder captar la atención de los niños. La interfaz se debe parecer lo máximo a un campo de futbol real, verde, con porterías etc. Para que los niños no tengan ningún tipo de duda sobre lo que están viendo.

5.2 Seleccionar campo

Existen dos tipos de futbol en cuanto a los niños, futbol siete o futbol once. Esta tarea es importante, porque se debe escoger en que campo se juega, ya que es importante, para saber los jugadores máximos que puede haber en el campo, y la disposición que tienen.

5.3 Posicionamiento

Esta es una de las dos opciones que puede tener el entrenador, esta se basa en colocación de jugadores, una vez seleccionado en que campo se juega, esta opción es para colocar a los jugadores en su posición, puede variar de formación, pero sabemos que depende del campo el numero exacto de jugadores. Esta es la base para la siguiente tarea

5.4 Jugadas ensayadas

Una vez conocemos la disposición el entrenador puede hacer jugadas ensayadas con la aplicación dibujando flechas y moviendo los jugadores. La aplicación podra luego hacer un video “time-lapse” de la jugada, para que luego los usuarios secundarios (los niños) puedan verlo en casa

6 Análisis del entorno

El entorno físico en el que se usara la aplicación es en un campo de futbol mientras que el equipo está entrenando para el entrenador. Los niños la usaran en casa para poder ver todo lo que necesiten ver.

En cuanto al entorno social, influye bastante, ya que mete a los usuarios más en el entrenamiento y les concentra para saber lo que tienen que hacer, te elimina de las distracciones que cualquier niño pueda tener con una pizarra que luego la dejas en el campo. Es un entorno en el que se fomenta la disciplina y la concentración.

Un buen entrenador siempre trata de educar a los jugadores para que se encuentren en un buen entorno cultural, este proyecto ayuda a inculcar a los jugadores los valores del sacrificio, paciencia, autodisciplina (en casa viendo las tácticas) ... etc.