

PROJECTE I+D

FED. CATALANA

LLUITA I D.D.A.A



ZENYTSPORTS

Projecte I+D

FED.CATALANA LLUITA I D.D.A.A

ZENYTSPORTS



Federació Catalana de Lluita i D.D.A.A

C/ Arístides Maillol s/n, 08930

Sant Adrià de Besòs, Barcelona

www.WRESTLINGCATALUNYA.cat



***“ Tota idea innovadora és tractada com una bogeria, fins
que és creada i passa a ser un triomf. “***

©ZenySports



ÍNDEX

<u>INTRODUCCIÓ</u>	6
<u>DEFINICIÓ DEL PROBLEMA</u>	8
<u>JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE</u>	10
<u>OBJECTIUS</u>	11
<u>CONSIDERACIONS ÈTIQUES</u>	12
<u>METODOLOGIA</u>	13
<u>FASE 1 - LOGOTIP</u>	14
<u>FASE 2 - INTEGRACIÓ</u>	17
<u>FASE 3 - LÍNIES DE FUTUR</u>	25
<u>PLA D'ACCIÓ</u>	30
<u>AGRAÏMENTS</u>	32



INTRODUCCIÓ



Indubtablement ens trobem davant una nova era, i és que estem ficats de ple en l'era digital, a pesar que molts de nosaltres vam néixer quan tot era analògic.

La nova era digital ha vingut per quedar-se definitivament entre nosaltres manifestant-se a través d'una revolució tecnològica (Internet, ordinadors, dispositius i eines TIC, xats, blogs, mitjans de comunicació, etc.) transformant al seu torn de manera clara i profunda els hàbits, la vida, els costums i la manera de treballar de moltes persones creant una nova cultura “la cultura digital”.

Així mateix, la situació suposa un repte per poder assimilar els coneixements, actituds i habilitats; i, per tant, poder aprofitar tots els avantatges que ofereix aquest món digital –i aquí el món esportiu ha de ser conscient d'aquest repte–. No hi ha dubte que l'era digital ofereix noves oportunitats que podem i hem d'aprofitar; més eficiència, estalvi de costos, major informació disponible, i tota la innovació que puguem arribar a imaginar en l'àmbit esportiu.

A més, amb l'arribada de la pandèmia provocada pel COVID-19, s'ha posat de manifest l'imprescindible paper que tenen les tecnologies en l'actualitat.



Mentre que el món presencial espera, el digital es dinamitza i permet continuar exercint el treball amb eficàcia, comunicar-se amb altres persones, adquirir béns i serveis... així doncs, ens veiem obligats a reinventar-nos com més aviat millor.

Per això, **La Federació Catalana de Lluita va realitzar un projecte amb un dels treballadors de la Federació, Òscar Parra, i així crear el projecte de ZenySports** i treballar ininterrompudament contribuint a treure tot el partit possible a l'era digital que ens toca viure; sempre des del punt de vista que ha de ser un mitjà al servei de les persones per a garantir una major qualitat de vida i eficàcia quant a les gestions professionals esportives es refereix.

En aquest context, ZenySports va elaborar el projecte d'I+D, amb la finalitat de proporcionar els programes i eines òptimes per a millorar la qualitat d'organització, gestió i comunicació de la pròpia Federació Catalana.

En el present, es poden diferenciar diferents apartats; en primer lloc, es va analitzar la problemàtica existent, així com aquelles oportunitats i fortaleces que presentava la FCLL i DDAA. En segon lloc, es descriu la justificació i motivació del projecte, així com els seus objectius. A més, compta amb un apartat de consideració ètiques, detallant els principis i valors que ofereix ZenySports i FCLL i DDAA. En tercer lloc, s'exposen les fases de procediment així com el seu horitzó temporal, afegint cada plataforma -ZENYTEMPA, ZENYADMIN, NEWRESTLING I ZENYTACADEMY- i finalitzant amb un apartat de línies futures i micro projectes.

Finalment, el present conclou amb un pla d'acció, brindant-se aquest com a guia i estructura del projecte I+D FCLLiDDAA.

DEFINICIÓ DEL PROBLEMA



"NO TENGAS MIEDO DE CAMBIAR EL MODELO"

REED HASTINGS

L'univers digital està en continu moviment i la gran majoria d'avanços tecnològics van arribar per quedar-se. Actualment ens trobem immersos en un món perpètuament canviant, exigint-nos noves competències i habilitats per a fer front a la realitat i aconseguir mantenir-nos al corrent. Aquest aspecte ha donat lloc a replantejar-se el sistema d'organització i gestió d'una Federació, així com les seves respectives pràctiques, doncs continua lleugerament lligat al passat.

La innovació en moltes ocasions no és un canvi dins del sistema, sinó canviar de sistema. Així mateix, cal destacar la resistència natural al canvi; la dificultat tècnica mai va ser un problema per al canvi, però si ho va ser la resistència a sortir de la zona de confort i desprendre's de l'antic, el temor a lo desconegut, la incertesa, la inseguretat de ser capaços d'aprendre lo nou i la desconfiança al canvi.



"CUANDO EMPIECES A CONSTRUIR UN PRODUCTO, NO ASUMAS QUE SABES TODAS LAS RESPUESTAS. ESCUCHA A LA COMUNIDAD Y ADÁPTATE A ELLA. "

CHAD HURLEY

El 2019, quan es va implantar aquest projecte es va realitzar el DAFO de la problemàtica que tenia la Federació i treballar sobre això incansablement, per fer una Federació gran.



JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE



*"NO HEMOS SIDO LOS PRIMEROS, PERO SEREMOS
LOS MEJORES, PORQUE LA INNOVACIÓN ES LO QUE
DISTINGUE A UN LÍDER DE LOS DEMÁS"*

ESTEVE JOBS

Tenint en compte l'auge i popularitat de la tecnologia en la societat en la qual ens trobem, existeixen diversos motius pel que es decideix realitzar i desenvolupar el present projecte.

En primer lloc, la creació del projecte d'I+D sorgeix per les necessitats reals de la federació quant a l'adquisició d'innovació tecnològica per a una major qualitat d'organització, gestió i promoció de l'esport de les Lluites Olímpiques i Disciplines Associades, ja que, en aquest moment (2019) la Federació es trobava amb una problemàtica econòmica, problemes amb el personal, etc...

En segon lloc, el projecte ZenySports continua creixent i sent compromès tant amb la innovació tecnologia com amb la disciplina de l'esport de la Lluita Olímpica i la seva evolució, per la qual cosa sorgeix la creació d'una intel·ligència artificial (IA) que permeti el maneig automatitzat de les diferents gestions i pràctiques d'una federació esportiva.



OBJECTIUS



OBJECTIU GENERAL

1. Analitzar la situació i necessitats reals de la Federació, així com les seves possibilitats i fortaleces per a l'ampliació i consolidació d'innovació.
2. Oferir un programari innovador i automàtic, cobrint així totes les necessitats d'una Federació esportiva, optimitzant i millorant la seva organització i gestió.

OBJECTIUS ESPECÍFIC

1. Oferir espais de reunió virtual on acordar i especificar les necessitats de la Federació.
2. Contribuir a la creació de la nova imatge corporativa així com la de la pàgina web.
3. Dotar la web existent de nou programari (Administració, comptabilitat i formació).
4. Creació de projectes d'I+D.
5. Creació d'un pla de màrqueting, publicitat i comunicació .
6. Proporcionar una base de dades centralitzada pròpia.
7. Contribuir en el pacte social positiu a nivell general.
8. Garantir la qualitat i seguretat dels sistemes informàtics.



CONSIDERACIONS ÈTIQUES



El projecte té com a essència uns principis i valors ètics en la pràctica professional i gestió d'aquest. És a dir, compta amb un conjunt de normes amb caràcter ètic en el desenvolupament de totes les seves funcions. A més, d'acord amb la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de Protecció de Dades Personals i garantia dels drets digitals som conscients que les dades personals que es manegen no ens pertanyen i, per tant, protegir-los i fer un ús òptim d'ells es converteix en una de les nostres prioritats.

A continuació, s'esmenten els principals valors i principis del projecte;

RESPECTE
FLEXIBILITAT I ADAPTACIÓ
CONFIDENCIALITAT NEGOCIACIÓ PRIVACITAT
AVALUACIÓ DEL PROCÉS CONFIANÇA PARTICIPACIÓ ACTIVA
EXPERIÈNCIA COM A APRENENTATGE
DIÀLEG IGUALITARI
COMPROMÍS



METODOLOGIA

"SE UN PUNTO DE REFERENCIA DE CALIDAD"

ESTEVE JOBS

En aquest apartat es presenta la part metodològica amb les seves respectives fases, funcions i característiques.

La metodologia a seguir no és un procés immediat, ja que requereix de diferents fases, estudis i opinions.

La Federació Catalana de Lluita i el seu projecte ZenytSports vela per la creació de les fases partint de la diversitat de valoracions, opinions, estudis de rendiment, mercat i estadístiques. En aquest sentit, cal destacar que les fases poden anar variant la seva cronologia (Timeline), perquè comporta una evolució progressiva amb variacions de programari, d'imatge, etc. segons les necessitats i opinions exposades per la pròpia Federació.

El projecte disposa de tres fases diferenciades, les quals segueixen una línia lògica de creació. A continuació, s'exposen cadascuna d'elles adjuntant al seu torn un exemple per a major enteniment.



FASE 1 | LOGOTIP I PÀGINA WEB

LOGOTIP

El logotip d'una empresa no és suficient per vendre els productes o serveis d'aquesta, però forma part d'aquesta tan important "primera impressió" és indubtable.

Davant el vertiginós canvi de la societat actual quant a tecnologia i innovació es refereix, les empreses van reciclant els seus logos, creant nous logos corporatius i definint les seves respectives funcions. El major exemple, el trobem en la United World Wrestling, quan va fer el canvi de Federació Internacional de Lluites. És a dir, **van passar de tenir un logo a la creació d'una marca personal**. En aquest sentit, el nostre treball serà reunir el departament de disseny del projecte i crear la nova imatge corporativa al costat de l'equip de directius i president de la pròpia Federació amb la finalitat de definir un nou logo amb identitat pròpia. A més, es discerneixen dos tipus; logo simple i logo disciplines associades.



Inici - 2014



2014 - 2019



2020



Logotip Disciplines Associades



Logotip Escoles de Lluita



PÀGINA WEB

Igual que succeeix amb el logotip, la pàgina web és la teva carta de presentació al món. Per tant, la web ha de ser el més atractiu, treballat i simple de tot el projecte, ja que una mala presentació i funcionalitat pot arribar a crear una impressió negativa de l'usuari, la qual serà difícil canviar posteriorment.

En aquest sentit, es crea un sistema per a poder abordar tot el flux d'informació que disposa la web de la Federació millorant tant la imatge com la funcionalitat. A més, incorpora un sistema intern on gestionar i operar les dades de la Federació i clubs (ZenyAdmin). Així mateix, dota d'un servidor propi on emmagatzemar les diferents dades obtingudes, centralitzant-los en un únic lloc.

Finalment, s'afegeix un sistema piramidal de pàgines web amb la finalitat de millorar la distribució de la informació, així com la del seu accés. A continuació, s'adjunta l'exemple per a major enteniment;



Aquestes webs són totalment automàtiques; qualsevol canvi d'informació d'un club és automàticament actualitzada en la base de dades global. D'aquesta manera, disposes de

webs totalment automàtiques i actualitzades entre si, separant disciplines i reduint el flux d'informació en una sola web.

FASE 2 | INTEGRACIÓ DE PROGRAMARI

Aquesta fase és la més ambiciosa d'aquest projecte, perquè engloba gran part de l'organització i gestió de la disciplina de lluita en una sola plataforma, integrat tres diferenciats i complet programari;

1. **ZenytEmpa:** Gestor de Campionats
2. **ZenyAdmin:** Gestor d'Administració
3. **ZenyAcademy:** Gestor del Campus Virtual Formatiu

1. ZENYTEMPA

Tenint en compte els múltiples avantatges que ens ofereix l'automatització de processos, es crea ZenytEmpa, una eina creada per a la realització de campionats on, la simplicitat i l'optimització del temps és el punt a favor. Aquesta plataforma permet la transformació de processos de tasques manuals i automàtiques, millorant la precisió i eliminant la probabilitat d'error humà.



Aquest software en 5 min, crea tots els Brackets i tot el llistat de combats, sense cap error, facilitant tota la informació a tots els esportistes a l'instant i el més important, és que està enllaçada amb la base de dades de cada lluitador. És a dir, una vegada finalitzada la competició tant els lluitadors com les pròpies entitats, clubs i federacions, disposen dels resultats en la seva plataforma, així com les imatges i vídeos realitzats de manera automàtica.

A la mateixa vegada, tota la competició està enllaçada amb tots els programes, per això mateix, la retransmissió en directe s'utilitza la plataforma NeWrestling i a la mateixa vegada, en totes les webs de la catalana. D'altra banda, aquesta retransmissió utilitza la informació dels clubs perquè el marcador automàtic, surti tota la informació i els logos dels clubs, sense haver de tocar res.

** Marcador*



* Streaming



Això ens va portar a ser la primera Federació a tenir 1.443.891 entrades a la web, en 1 dia de competició, ja que les altres comunitats incloent Federació Espanyola de Lluita, si tenen aquests Views cauria el software (com ja ha passat).



Gràcies a aquest software ens ha portat a poder crear qualsevol competició de les especificacions que es desitgin ja que, antigament qualsevol campionat que superés els 100 participants, ja era una problemàtica tan gran que es van deixar de realitzar.

Al mateix temps, complementant-se amb ZenytAdmin, que s'explica a continuació, evita errors d'inscripció, ja que contempla variables com l'edat i vigència de la llicència.

Per últim, aquest projecte a aconseguit **fer una competició de 397 participants el primer dia i 411 participants el segon dia** de competició amb 1 únic treballador.

2. ZENYTADMIN

Davant la necessitat de modernitzar els processos d'administració, es crea la plataforma ZenytAdmin, permetent de manera ràpida, eficaç i automàtica la gestió administrativa d'una Federació esportiva, contemplant tots els seus processos i tràmits podent accedir des de qualsevol lloc i/o dispositiu.

D'aquesta manera, englobem tota la lluita en una sola plataforma on cada lluitador/a, club i federació poden operar en una mateixa base de dades sense tenir problemes de privacitat i podent treure estadístiques dels propis lluitadors i clubs.



Detallant l'amplitud d'oportunitats i beneficis que ens permet la plataforma, destaquem els següents diferenciant les entitats de les persones físiques;

ENTITATS (Federació i Clubs)	PERSONES FÍSQUES (lluitadors/es)
- Reunions i Assemblees Virtuals - Calendari globalitzat d'esdeveniments - Balanços Econòmics - Creació i divulgació de circulars - Tramitació de Llicències En línia - Facturació automatitzada - Accés al campus de la mútua - Accés al campus de formació - Obtenció de resultats instantanis - Obtenció de vídeos i imatges instantanis - Creació de convocatòries individuals - Sol·licitud de materials dels clubs - Sistema de votació En línia - Registre d'entrada	- Tramitació de Llicències En línia - Avisos de convocatòries individuals - Accés al campus de formació - Obtenció de resultats instantanis - Obtenció de vídeos i imatges instantanis - Facturació automatitzada amb el club referent

A continuació, un exemple per a major comprensió sobre la comunicació i la base de dades:

Tramitació de Llicències Federatives mitjançant la plataforma;

1. **Club local:** Tramita la llicència Federativa des de la seva part interna (usuari-club) disposant de la llicència en la seva base de dades de manera automàtica.
2. **Lluitador:** Rep la notificació de l'alta de la llicència.
3. **Federació:** Rep la notificació de l'alta de la llicència, facturant-se al club referent de manera automàtica i simultània. A la mateixa vegada, automàticament es posa en contacte amb la mutualitat i li dóna d'alta.
4. **Club Local:** Realitza el pagament per la mateixa plataforma, sense haver de realitzar cap transferència.
5. **Federació:** Automàticament rep el pagament i modifica la facturació.

És a dir, es tramita una llicència i es paga amb la factura al club, donant d'alta a la mutualitat i desglossant el balanç comptable, sense que la Federació faci cap tràmit.

En definitiva, la plataforma permet de manera eficient i automàtica una major comunicació de dades i esdeveniments entre els diferents clubs i federació, incloent al mateix temps als propis lluitadors/es. D'aquesta manera, hem resolt el problema de la gran càrrega de treball administrativa que suposava donar d'alta a esportistes i la creació d'albarans i factures. Per tant, la Federació disposa de més capital per derivar a esdeveniments o invertir en I+D.

El èxit d'aquest software, a part dels campionats poder-los fer sense límit de persones, poder captar usuaris gràcies a la promoció de les xarxes socials i donar d'alta a un club en 5 min. Això ens va portar a ser si no l'única, de les poques que en pandèmia van aconseguir **incrementar les llicències en**

un 400% del 2019 (300 llicències) a 2020 (1200 llicències).

3. ZENYTACADEMY

La formació acadèmica a distància ha anat incrementant-se en aquests últims anys, permetent la formació de qualitat a un cost menor que un curs presencial aquells usuaris que desitgin continuar amb la seva formació professional i/o esportiva. Així mateix, es crea aquesta plataforma permetent al lluitador/a, en el seu perfil d'usuari intern, optar a cursos expedits per la Federació, integrant l'àmbit acadèmic i formatiu de la lluita en un únic programa.

Els cursos es realitzen de manera online seguint les indicacions de matriculació i pagament. A més, compta amb els recursos necessaris i un xat virtual que incorpora tant el text escrit com la vídeo anomenada per a intercanviar coneixements entre els alumnes/as i tutors. Finalment, una vegada cursat, podrà descarregar-se els seus diplomes online, i disposar de tota la informació i titulació acadèmica en la seva part interna -Perfil d'usuari-.

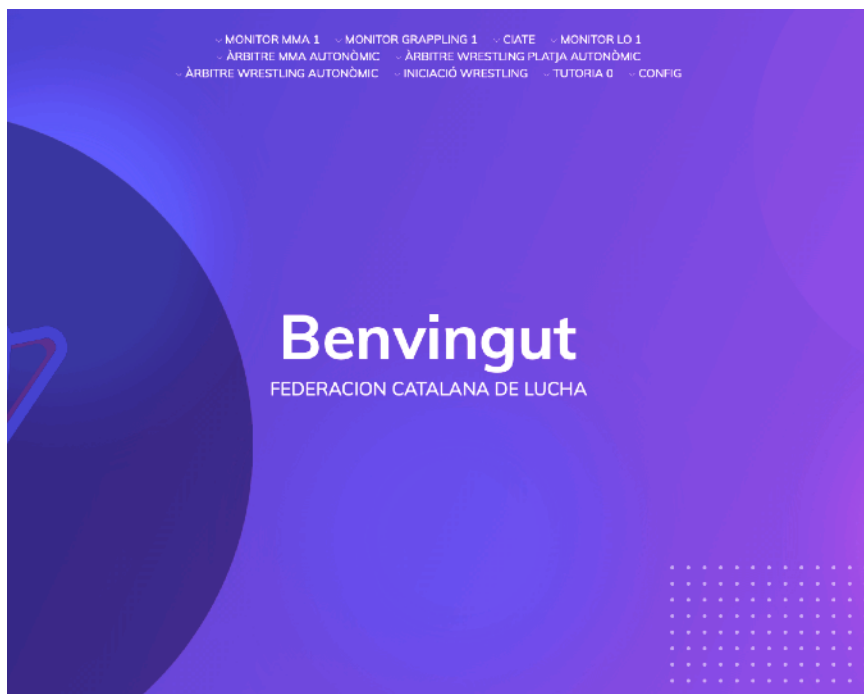
El gran dèficit de la Federació és que portavem més de 10 anys sense donar un curs de formació a Catalunya. La formació era un punt clau per a augmentar les llicències federatives, d'aquí ve que en el projecte s'hagi treballat tant en una plataforma resolutiva.

Avui dia, ja han finalitzat 144 alumnes les formació de cursos per la plataforma en online, expedit 65 certificats i



136 alumnes han realitzat cursos per Federació Espanyola en territori català.

En resum, la formació a Catalunya ha començat i això es tradueix en més formadors, més clubs i més ingressos propis. En definitiva, ha començat com s'esperava.



FASE 3 | LÍNIES DE FUTUR I INNOVACIÓ

Avui dia, la paraula innovació és una paraula que tots coneixem i escoltem sovint, a la qual generalment se li dóna poca importància ja sigui per por del canvi o per propi acomodament.

En aquest sentit, la Federació vela per provocar el canvi continu al ritme que avança la tecnologia, aportant noves idees als seus productes o desenvolupant noves idees que puguin atreure i millorar la funcionalitat dels processos, evitant quedar-se enrere.

“La innovación tecnológica se ha convertido en una necesidad y el factor limitativo de la innovación es simplemente el umbral de conocimiento tecnológico que debe superar toda empresa que desee sobrevivir”

Juan Mulet Meliá

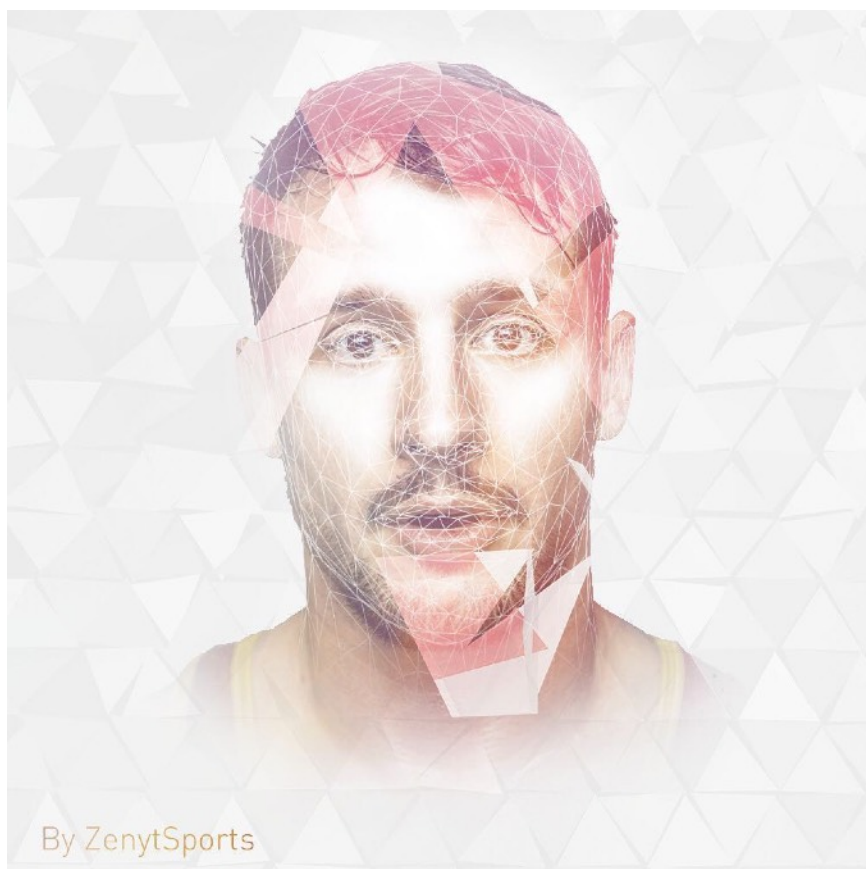
La inversió d'I+D per a la Federació, facilita la possibilitat de generar amb el pas del temps nous projectes, ateses les diferents necessitats de la Federació i/o problemàtiques socials, afavorint en tot moment la qualitat i gestió automatitzada. Alguns d'ells;



NeWrestling - Revista de lluita digital, on es recullen notícies destacades, ja sigui de resultats de lluitadors/as, noves incorporacions de clubs i/o projectes propis, esdeveniments pròxims, entre molts altres. Evitant així, el gran contingut i flux d'informació en la web principal. A part, perquè les notícies poguessin tenir més views, es va treballar també posant notícies d'altres comunitats, així mateix, per aconseguir que les nostres notícies arribessin a més públic.

Més tard, es van començar a generar també notícies internacionals per a ser un focus principal de notícies a nivell internacional.





Reconeixement Facial: S'està generant una IA de reconeixement Facial on anirà derivat a 3 sectors del projecte:

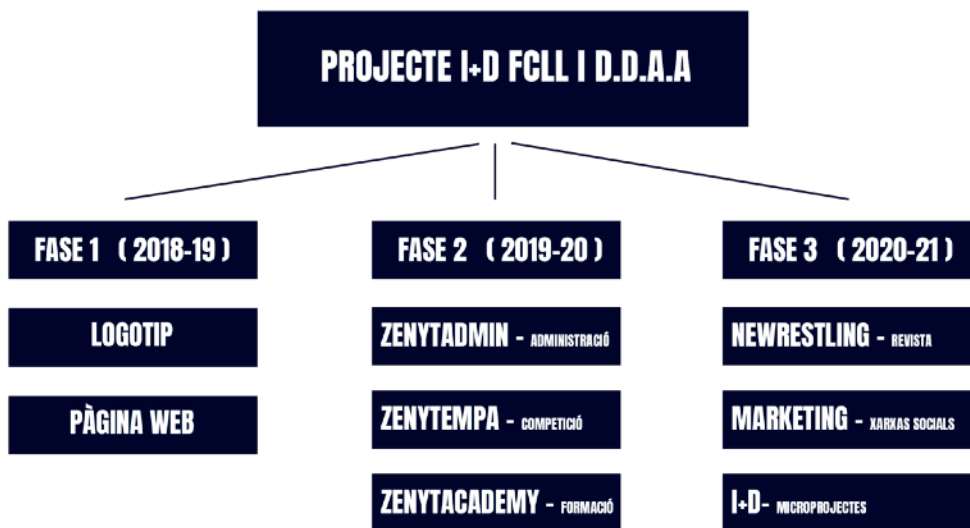
1. **ZenyAdmin**, reconeixerà les cares de les entrades i sortides en la pròpia Federació.
2. **ZenyEmpa**, reconeixerà les cares dels esportistes en el pesatge, així no es necessitarà el QR de validació de llicència, i amb la teva cara poder validar la teva llicència i la teva inscripció al campionat .

3. Poder identificar les imatges que es pugen a la plataforma per etiquetar al propi esportista automàticament.

Reconeixement de puntuació: aquest projecte és el projecte més complicat al qual ens hem aventurat però molt necessari. S'està treballant amb un sistema de càmares i servidors on la IA recull la informació de les posicions dels esportistes i d'aquesta manera, puntuar automàticament la competició. És un sistema molt complex i amb una infraestructura de tecnologia punta, on hi ha previsió de començar les proves al juny 2022.



ORGANIGRAMA DE LA METODOLOGIA



PLA D'ACCIÓ



"NO TENGAS MIEDO DE CAMBIAR EL MODELO"

REED HASTINGS

A continuació, es mostra el pla d'acció del projecte amb la finalitat de prioritzar les accions més importants. A més, es constitueix com a guia brindant un marc/estructura del projecte redactat fins ara.





QUE ENS PROPOSEM

1

VOLEM ARRIBAR A TENIR UN SOFTWARE TOTALMENT AUTOMÀTIC QUE FACI TOTS ELS PROCESSOS DE LA FEDERACIÓ SENSE NECESSITAT DE PERSONAL

CREANT MICROPROJECTES I ANALITZANT EN TOT MOMENT LES NECESSITATS DE LA FEDERACIÓ

2

COM ACONSEGUIR-HO

QUI HO FARÀ

3

ZENYTSPO RTS É S L'ENCARREGAT DE TOT AQUEST PROJECTE

AQUEST PROJECTE É S UN PROJECTE FET PEL TREBALLADOR DE LA FEDERACIÓ, AIXÍ QUE É S A COST 0, NO OBSTANT AIXÒ, LA INVERSIÓ EN MATERIAL I SERVIDOR É S DE 230€ ANUALS.

4

QUIN É S EL COST

COM DEMOSTREM L'IMPACTE

5

TOTA LA INFORMACIÓ SURT DE LES ESTADÍSTIQUES DE LES BASES DE DADES, TOTALMENT VERIDÍQUES



AGRAÏMENTS



"LOS GRANDES ÉXITOS NO SON HECHOS POR UNA PERSONA. SON HECHOS POR UN EQUIPO DE TRABAJO."

ESTEVE JOBS

Volem agrair la gran feina realitzada per Óscar Parra en sintonia amb el president de la Federació Catalana de Lluita, Juan Carlos Ramos, ja que la simbiosi que han seguit durant tot el projecte a portat a desenvolupar l'inimaginable per a aquesta Federació; " Ser una Federació en auge i amb una predicció de futur en augment "

D'altra banda, volem agrair a tot l'equip de voluntaris de ZenytSports que han volgut participar en aquest projecte; Jonathan Álvarez, Sergio Blanco i Kildare Pérez en la secció de NeWrestling, Eva López en disseny, Albert Jurado en Sistemes, Dánae Tauste en la redacció i secció d'Igualtat Social i Òscar Parra com a coordinador y Programador de la IA.

Finalment, agrair a tots els clubs i membres de la junta directiva de la Federació per haver confiat en aquest projecte i donar vida al veritable propòsit del projecte de ZenytSports:



"Lluitar per la Igualtat en l'esport"

Ja que entenem que tots els esports tenen dret a la mateixa tecnologia, a la mateixa publicitat i a les mateixes oportunitats.





ZENYTSports