

JUAN CARLOS CONESA GARCÍA, JOSÉ ROCHA CERVANTES
PEDRO JOSÉ HERNÁNDEZ NAVARRO (COORDINADOR IES MEDITERRÁNEO)

INTRODUCCIÓN

El Jugger es un deporte de equipo que combina rugby y esgrima. Surgió en los años 90 inspirado por la película "La Sangre de los Héroes". El proyecto Jugger 2.0 busca mejorar el sistema de conteo de golpes en el juego debido a una problemática identificada en entornos universitarios.

OBJETIVOS



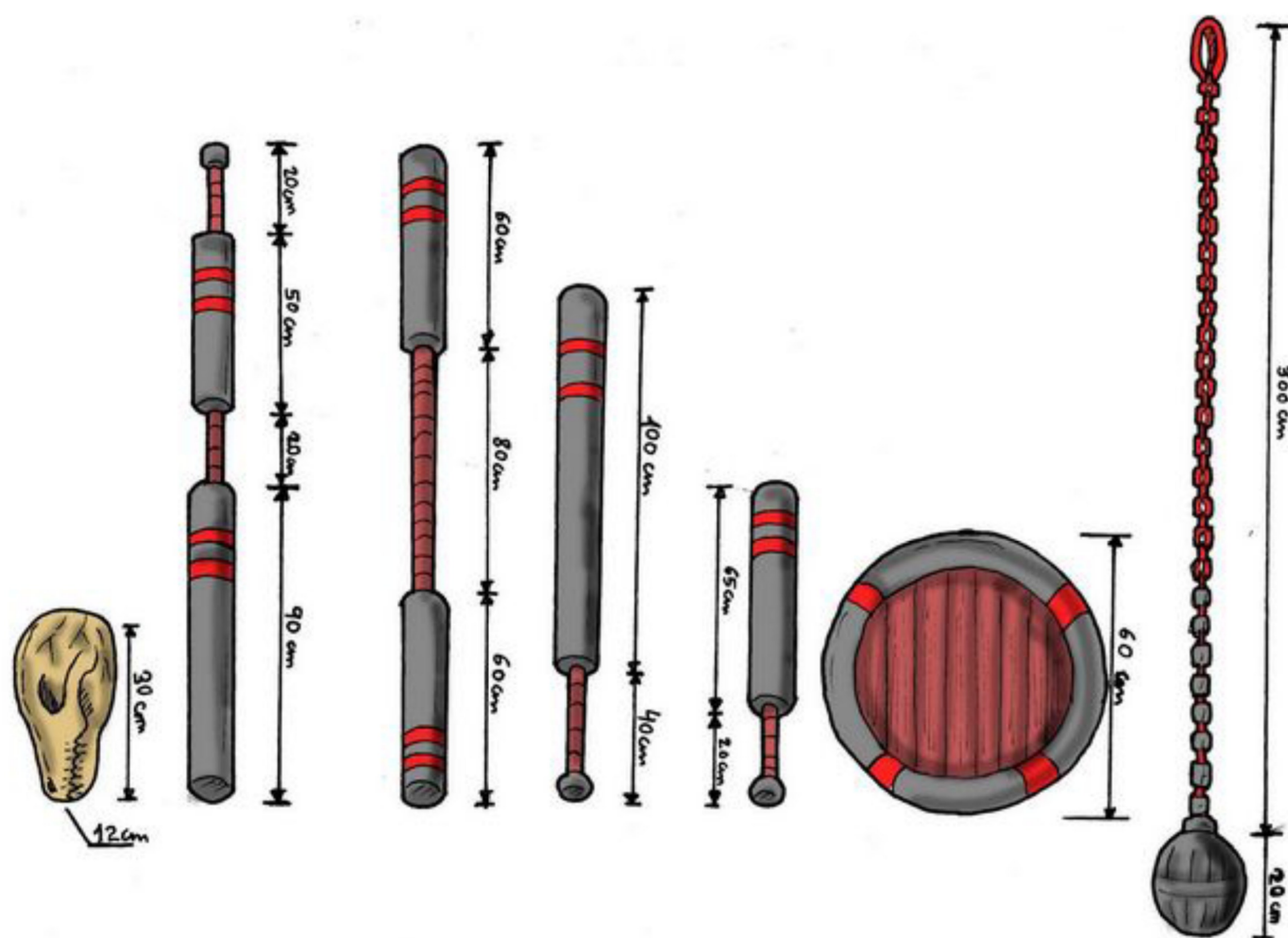
- Dinamizar el Jugger estableciendo un sistema automatizado de los golpes.
- Fomentar el deporte al aire libre mejorando la salud de las personas.
- Fomentar el deporte específicamente a los adolescentes para que no ganen peso.
- Fomentar el uso de las tecnologías del S.XXI al ámbito académico.

MATERIALES Y MÉTODOS

El proyecto Jugger 2.0 ha implicado una rigurosa exploración de materiales, evaluando diversas opciones antes de seleccionar el corcho y unas placas 3D como material principal para la armadura. Alternativas como abrigos gruesos y recortes de churros de piscina fueron descartadas debido a su incomodidad o inadecuación espacial. El corcho, como protector para el jugador, demostró ser ligero, flexible y capaz de amortiguar golpes, cumpliendo con los requisitos del proyecto.

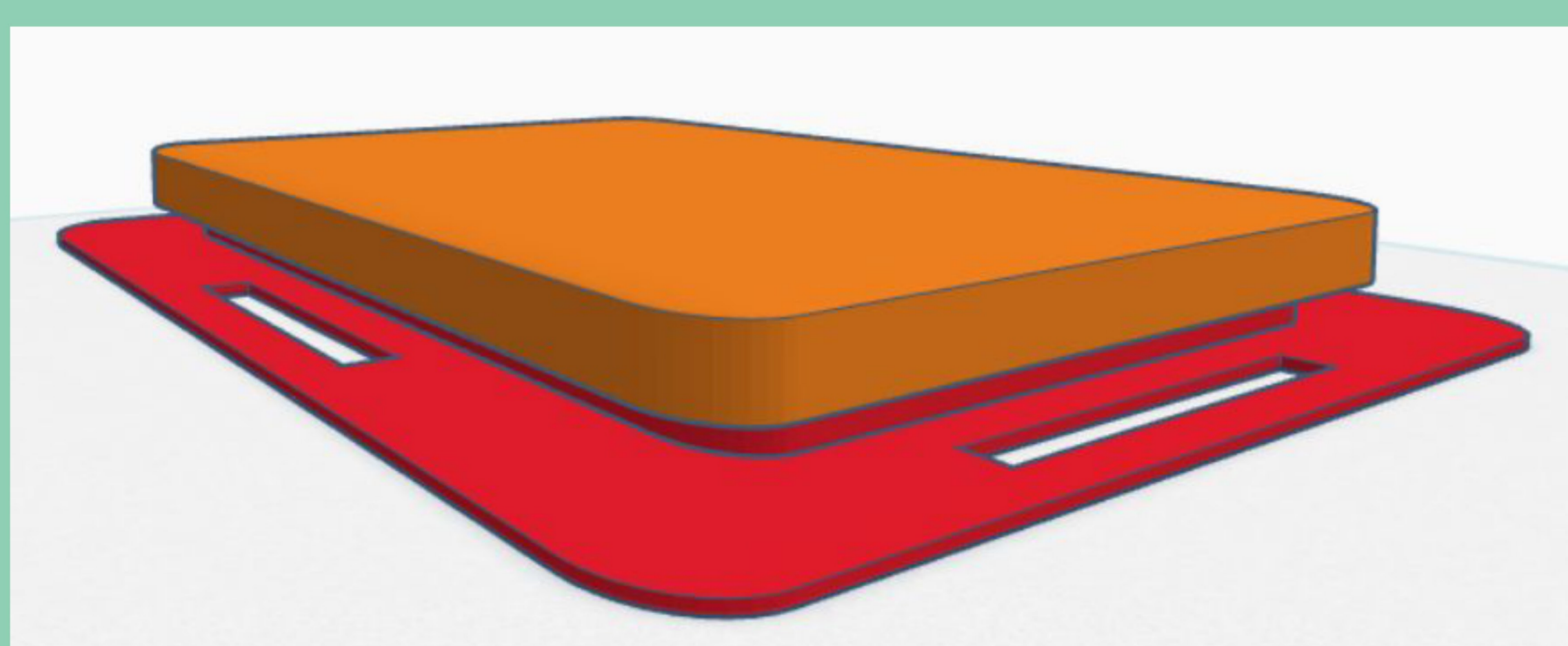
En cuanto al hardware, la armadura está equipada con pulsadores para registrar los impactos durante el juego. Tras experimentar con diferentes placas de desarrollo, como principal modelo de hardware se optó por el Arduino Uno Wifi R4 como unidad central, garantizando el voltaje necesario y facilitando la transmisión remota de datos a través de wifi hacia una Raspberry Pi conectada a una pantalla. Esta configuración asegura una toma de decisiones arbitrales precisa y una experiencia de juego mejorada con datos en tiempo real, ofreciendo así una solución tecnológica innovadora para el mundo del Jugger.

ARMAS JUGGER



CONCLUSIONES

El proyecto tenía cuatro objetivos principales que se han alcanzado con éxito. Además del sistema propuesto, que cumple con el primer objetivo, la difusión del deporte y la facilitación de su práctica contribuyen implícitamente a los objetivos dos y tres. Se considera que el cuarto objetivo se cumplirá al compartir el código y los diseños de forma "open source". Este proyecto representa un viaje de aprendizaje y desarrollo, con perspectivas futuras de rentabilidad y comercialización.



BIBLIOGRAFÍA

- Jugger Aragon. (2021, diciembre 28). Jugger Aragon | Asociación Aragonesa de Jugger; Asociación Aragonesa de Jugger. <https://www.juggeraragon.com/>
- ¿Qué es el JUGGER? (2021, diciembre 30). Jugger Aragon | Asociación Aragonesa de Jugger; Asociación Aragonesa de Jugger. <https://www.juggeraragon.com/que-es-el-jugger/>
- Wikipedia contributors. (s/f). Jugger. Wikipedia, The Free Encyclopedia. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jugger&oldid=158393644>