



"Reglas únicas de Trio Sports: alternancia de competencia y cooperación"



(특허출원_10-2023-0079398)



Fórmula estándar para evaluación de resultados y ranking

Fórmula estándar de
ranking de
resultados



Total de puntos –
mayor punto en
contra

Se utiliza "mayor puntaje en contra" en la fórmula de ranking para evitar que los equipos cooperativos se concedan puntos intencionadamente.

Se trata de una estrategia en la que los dos equipos que cooperan atacan de manera concentrada al equipo que va adelante, aumentando así los puntos en contra del equipo líder y los puntos a favor de los equipos cooperativos. Trio Sports permite experimentar situaciones dinámicas donde un equipo rival puede convertirse en colaborador según la situación, y un colaborador puede volver a ser competidor.



Criterios de puntuación según las tres competencias clave (ECC)

Las tres competencias clave (ECC)

- **Equilibrio** → Habilidad para observar, analizar y reaccionar de manera equilibrada a los movimientos de los dos equipos rivales desde diversas perspectivas, sin inclinarse hacia un lado.
- **Competitividad** → Habilidad para desarrollar la propia especialización y así poder controlar y superar a los oponentes.
- **Colaboración** → Habilidad para unir esfuerzos y alcanzar objetivos comunes.



| | |
|-------------------|---|
| Equilibrio (E) | (Total de puntos – diferencia de puntos) – (Total de puntos en contra + diferencia de puntos en contra) |
| Competitividad(C) | Total de puntos – total de puntos en contra |
| Colaboración (C) | Total de puntos – mayor punto en contra |

Trio Sports ofrece, al finalizar el juego, un servicio de datos con las puntuaciones de las tres competencias clave (ECC) y los resultados de ranking por equipo. Esto permite medir los efectos educativos concretos en clases de educación física escolar y en entornos de formación empresarial, y se utiliza como recurso para desarrollar competencias sociales.



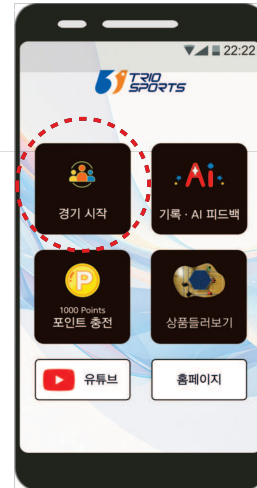
Aplicación de la plataforma Trio Sports con integración de IA



Selección de 4 idiomas



Login – Pantalla principal TS



Pantalla principal – Iniciar juego



La app TS permite mostrar el marcador en pantalla grande mediante HDMI o mirroring inalámbrico.



wifi (○) – Mirroring / wifi (×) – Ampliar el marcador mediante cable C a HDMI



Provisión de datos de puntuación total y clasificación final por equipo

Datos de ECC y ranking por equipo

Registro del juego, selección de retroalimentación AI → Provisión de datos de ranking y competencias clave (ECC) → Sistema de utilización educativa con retroalimentación AI



Implementación de un sistema de retroalimentación AI basado en el ranking de competencias clave (ECC)

Resultados de ranking ECC (27 tipos de liderazgo)

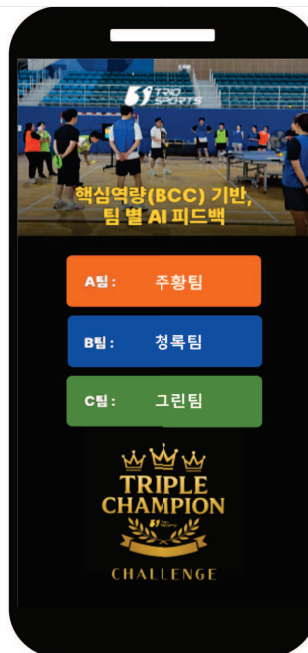
| 균형감(B) | 경쟁력(C) | 협력(C) | 균형감(B) | 경쟁력(C) | 협력(C) | 균형감(B) | 경쟁력(C) | 협력(C) |
|--------|--------|-------|--------|--------|-------|--------|--------|-------|
| 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |



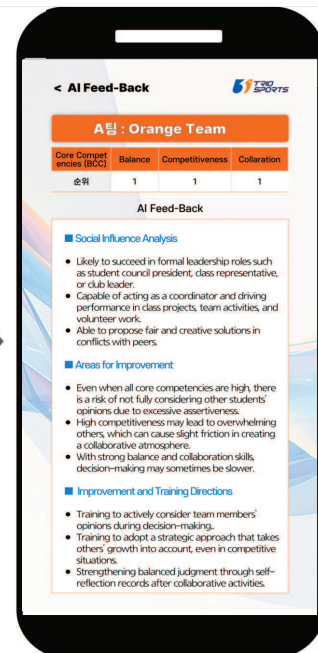
챌린지
Challenge



Profesión del participante



Equipo seleccionado



Fortalezas sociales /
Feedback de mejoras