

CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	3
2. UNIDAD DE ANÁLISIS	4
2.1 Propósito	4
2.2 Clientes	5
2.3 Usuario	5
2.4 Asistencia en tenis de mesa	6
3. RUTA DE DESARROLLO DEL PROYECTO	7
3.1 Factor Técnico	8
3.1.1 Causas de abandono	9
3.1.2 Motivación en tenis de mesa	10
3.2 Estructura del entrenamiento	11
3.2.1 Aprendizaje tenis de mesa	12
3.3 Bases Técnicas en tenis de mesa	13
3.4 Plan de acción	14
3.5 Hablando con los expertos	15

	Pág.
4. MARCO TEORICO	16
4.1 APRENDIZAJE MOTOR	17
5. APRENDIZAJE ACTUAL	21
6. APRENDIZAJE IDEAL	22
7. REQUERIMIENTOS	23
8. PROPUESTAS	24
8.1 NOMBRE DEL PRODUCTO	25
9. ANÁLISIS DE LA EMPUÑADURA	26
9.1 ERRORES COMUNES EN EMPUÑADURA	27
10. DISEÑO OBJETO PARA EMPUÑADURA	28
10.1 ANÁLISIS DE LA RAQUETA DESDE EL DISEÑO	29
11. OBJETO PARA APRENDER LA EMPUÑADURA	30
11.1 ¿POR QUÉ UN OBJETO OBLIGANTE?	31
11.2 Matriz de diseño	32
11.3 PLANOS TÉCNICOS	33

	Pág.
12. OBJETO PARA APRENDER EL GOLPE DE DERECHA Y DE REVÉS	34
12.1 FACTOR CLAVE EN EL GOLPE DE REVÉS	35
12.1.1 Factor clave en el golpe de derecha	36
12.1.2 Matriz de diseño	37
13. ENTRENAR SIN NECESIDAD DE MESA	38
13.1 ANÁLISIS DE LA ACTIVIDAD "SOMBRAS"	39
14. OBJETO PARA ENTRENAR "SOMBRAS"	40
14.1 Planos técnicos	41
14.2 Objeto para entrenar "sombras" nivel 2	42
14.3 Objeto para entrenar "sombras" nivel 3	43
14.3.1 Matriz de diseño	44
15. ENTRENAR SERVICIOS SIN MESA	45
15.1 TIPOS DE SERVICIOS	46
15.1.1 Análisis del servicio	47
16. OBJETOS PARA ENTRENAR SERVICIOS	49

	Pág.
16.1 ¿COMÓ ENTRENAR SERVICIOS?	50
16.2 Planos técnicos	51
17. SISTEMA PARA APRENDER LAS BASES TÉCNICAS DE TENIS DE MESA	52
18. DISEÑO INDUSTRIAL Y TENIS DE MESA	53
19. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	54
20. BIBLIOGRAFÍA	55