

**DESARROLLO DE UN SISTEMA WEB DE RECOMENDACIONES
PERSONALIZADAS Y ESTRATEGIAS PARA VIDEOJUEGOS
BASADO EN APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y FOROS.**

EGRESADO (OS)

Valeriano Serin, Diego Alexsandro

Vílchez Gamboa, Sebastián Andre

PROGRAMA

Diseño y Desarrollo de Software

TRUJILLO – PERÚ

2025

RESUMEN

Gracias a la creciente popularidad de las Inteligencias artificiales que se busca desarrollar una plataforma web dedicada a asistir e interconectar a los jugadores de este nicho a través de chat-bots y foros comunitarios donde tendrán acceso rápido y sencillo para mejorar sus skills sin tener que recurrir a otras fuentes externas en más pasos de los que realmente se necesita para acceder a dicha información.

1. Diagnóstico de la situación

1.1. Planteamiento del problema

Los videojuegos competitivos representan una parte fundamental dentro del mercado de los videojuegos, destacándose no solo por su popularidad, sino también por ser uno de los sectores más costosos dentro de este pasatiempo. Esto implica que quienes participan activamente en este tipo de juegos suelen estar más comprometidos y motivados a seguir involucrados a largo plazo. La inversión significativa de tiempo y dinero que realizan en su juego o franquicia preferida genera una predisposición natural a mantenerse informados y actualizados con las últimas novedades, ya sea en términos de mecánicas, contenido adicional o cambios en el balance del juego.

Este compromiso se refleja también en el consumo de contenido relacionado en internet. Una gran parte de estos jugadores, en diferentes niveles de habilidad, recurre a plataformas digitales para acceder a tutoriales, guías, análisis, transmisiones en vivo y foros de discusión. El objetivo puede variar: desde mejorar su nivel de juego (o *skill*),

hasta conectarse con otros miembros de la comunidad, o simplemente entretenerse durante su tiempo libre.

En particular, existe un nicho muy activo y entusiasta de jugadores que busca constantemente perfeccionar su desempeño. Este grupo tiende a actualizarse en tiempo real conforme el juego recibe parches, ajustes y nuevas temporadas de contenido. Los cambios introducidos por los desarrolladores —ya sea para equilibrar personajes, introducir nuevas mecánicas o modificar el *meta* del juego— son seguidos de cerca por esta audiencia, que se adapta rápidamente para mantenerse competitiva. Así, los videojuegos competitivos no solo son un entretenimiento, sino también una actividad que implica aprendizaje continuo y una conexión constante con una comunidad global.

1.2. Preguntas de investigación

¿A qué plataformas ingresan los usuarios para mantenerse al tanto de sus videojuegos favoritos?

¿Qué tan seguido dan uso de IAs para actividades cotidianas?

¿Cuanto y a cuales juegos le dedican tiempo con regularidad?

¿Qué géneros predominan en el ámbito competitivo y cuál es su curva de aprendizaje?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. General

Implementar una plataforma web comunitaria y accesible para consultar con Inteligencia Artificial distintas estrategias de juego y foros públicos de debate tanto del juego en sí como de las estrategias brindadas.

1.3.2. Específicos

- Definir la base de usuarios potencial del producto.
- Hacer uso de IAs entrenadas para el ámbito del gaming.
- Acceder a APIs públicas, foros y webs comunitarias para contrastar información y mejorar las respuestas obtenidas.

1.4. Justificación e importancia

Uno de los factores determinantes al momento de jugar videojuegos es su curva de aprendizaje, especialmente en entornos competitivos. Muchas veces aquellos que ya dominan este nicho hacen que se excluya a una base más casual que solo busca un momento de diversión al diferir en sus capacidades. Esto sumado a la enorme cantidad de variables y mecánicas, las malas prácticas de la industria y la ya mencionada interacción entre novato y veterano disponibles en estos juegos puede frustrar al colectivo general.

1.5. Delimitación y alcance de la situación

Las guías, tutoriales e incluso entrenamientos para mejorar suelen estar dispersos a lo largo de la red, el objetivo de esta web es dar soporte para mejorar la curva de aprendizaje, tácticas y retroalimentación comunitaria en un mismo lugar.