|  |
| --- |
| DarkSide Devs |
| ReviewRealm |
| ¡Comparte y Juega! |

|  |
| --- |
| Patricio Leiva Ferrer – Jordan Ordenes  10-4-2024 |

# Expresa tus opiniones sinceras en ReviewRealm

En el siguiente informe se presentará nuestro proyecto de sitio web, su contexto, el problema con el cual nos enfrentamos enmarcado en la necesidad de contar con un lugar donde los jugadores de habla hispana podrán dar sus opiniones sobre videojuegos, así como de buscar juegos según la comunidad recomiende, y la solución propuesta.

## Contexto del sitio web

ReviewRealm es una especie de oasis digital en el enorme mundo de las críticas a videojuegos, cada usuario determinará como expresarse en base a múltiples herramientas que se entregan y se irán implementando en nuestro sitio web. Nuestra premisa es mantener la filosofía de una página web clásica, en el sentido de su filosofía, pero con modernización de conceptos. Con el punto anterior me refiero a reforzar el concepto de “Navegar por internet” que tanto se ha perdido en un mar de aplicaciones donde los ojos de cada usuario se ven enclaustrados en redes sociales y donde muy difícilmente se avanza de la primera página de cada browser, inundado de propaganda para llamar tu atención. Soy Somos de los que sostienen que el internet ya no es como antes, es más grande, pero se ha llenado de vicios propios del capitalismo, pero ¡hey ! No me estoy quejando, es una realidad, hay que adaptarse. Nuestro sitio será para los amantes de “Navegar” por internet y reforzará un espíritu de comunidad. Este es nuestro proyecto, que el compartir información sea nuestro prisma de desarrollo en futuras iteraciones.

En nuestra página, las opiniones de cada usuario no se reducen a simples promedios de puntajes globales, en su lugar se hará un desglose de puntuaciones en distintos aspectos, y todos, absolutamente todos los usuarios tendrán la misma influencia en el puntaje final contribuyendo a una ponderación de este en una nota final. Eventualmente esta ponderación podrá ser sometida a una evaluación si la comunidad así lo estima conveniente, para ajustar la contribución de cada segmento. La democracia es un punto importante para la continua mejora de este sitio. ¡We Will Fight for the Democracy!

Nuestra obligación es siempre respetar el derecho a la libre expresión dentro de nuestros límites, sin embargo, también protegeremos un ambiente de mutuo respeto para cuidar la buena convivencia en nuestro entorno. No obstante, y como todos conocemos el internet, también tendremos cuidado de prácticas clásicas dentro de la industria de los videojuegos. Cada usuario deberá registrarse y estará sometido a prueba durante sus primeras 3 revisiones, de manera de poder cuidar nuestros puntajes de los llamados “Review Bombing” situación en la cual múltiples personas califican mínimamente a cualquier juego con cierta controversialidad. ¿No es verdad Metacritic?

Como último punto entendemos que, para muchos, los videojuegos son quizás algo mundano, una pérdida de tiempo, o algo pasajero, pero hay otros que lo consideramos un pilar fundamental en nuestras vidas, así como gente que se está iniciando en este mundo. Es por esto que ReviewRealm servirá a la comunidad con un objetivo principal, este objetivo es poder otorgar una plataforma que ayude a guiarnos a elegir nuestro próximo juego favorito en este vasto mar de videojuegos, y no solo hablamos de grandes producciones, sino que de títulos que pasan desapercibidos bajo la mirada de la prensa y canales que cubren lo más “importante”, porque esa joyita que estás buscando, podría ser ese indie que nadie de tu entorno ha jugado, o también puede ser ese juego de gestión de recursos del año 1995, o bien podría ser el mismísimo Uncharted 2, que por alguna extraña razón no hayas jugado.

## La problemática

En el vasto océano de títulos que salen cada día en el sector de los videojuegos, es un hecho de que nadie abarca tantos lanzamientos, nuestros feeds de redes sociales se ven inundados de noticias y nuestras listas de deseos, backlogs, y juegos pendientes crecen exponencialmente ante tal avalancha de juegos. Sin embargo, esta sobreabundancia de juegos esconde tras de sí una problemática latente que afecta tanto a jugadores como a desarrolladores, y esta está burbuja está a punto de explotar y pronto, los videojuegos ya no serán lo que estábamos acostumbrados a ver.

La Presión constante por lanzar nuevos juegos en un mercado cada vez más saturado ha llevado a una cultura de producción en masa, donde la calidad a menudo se ve sacrificada en post de la cantidad. Los estudios frecuentemente enfrentan plazos ajustados y presupuestos limitados, lo que resulta en productos finales que pueden carecer de pulido y originalidad, repitiendo patrones de diseño y monetización absurdos, y centrándose más en el llamado “engaging” que en divertir auténticamente. Y estos son los títulos que llegan a nuestras manos, con los cuales nos hemos acostumbrarnos a la mediocridad, porque “Así es la industria”.

Esta carrera ha dado origen como es natural a una falta de visibilidad para muchos juegos más pequeños y menos conocidos, pero no por eso menos entretenidos. Mientras que grandes lanzamientos reciben la atención de los medios y los influencer de turno, los títulos independientes de menor presupuesto con propuestas originales e innovadoras, así como joyitas del pasado, a menudo luchan por destacar, y la mayoría, lamentablemente, lo hacen en vano, de esta manera, propuestas originales que no están ligadas a decisiones de ejecutivos que no han jugado un videojuego en sus vidas, se pierden. Este fenómeno, paradójicamente, no solo se limita a os juegos, es un problema que afecta a prácticamente a toda la industria del entretenimiento, medios de información, conocimiento científico, noticias de geopolítica, etc, esta paradoja de vivir inundados de información.

Como consecuencia para nosotros, los jugadores, la búsqueda de un juego nuevo que se adapte a lo que buscamos para disfrutar puede ser titánica, tomando en cuenta que los medios tradicionales ya han perdido mucha de su credibilidad, no por acusarlos de influencias externas, sino que al querer potenciar su visibilidad se ven obligados a hablar de lo que el internet habla, finalmente tienen que ganar dinero, no los culpo.

Por otro lado, nos tenemos que preparar para un inminente colapso de la industria, porque, así como colapsó la industria a mediados de los 80’s, esta podría hacerlo nuevamente, llevando los videojuegos a un segundo plano en la historia. En este paisaje minado por la saturación y la deshonestidad, surge la necesidad de un faro que guíe a los jugadores hacia el reino de las revisiones, hacia ReviewRealm. Un refugio donde todas las opiniones sean valoradas equitativamente, y donde podamos hacer arqueología de juegos que nunca imaginaste que existían.

Este es nuestro desafío, redefinir la forma en que elegimos nuestros juegos y que interactuamos con el medio. En ReviewRealm nos esforzaremos por alcanzar este objetivo, porque tenemos la convicción de que este medio tienen un potencial que va más allá del mero entretenimiento, y el visibilizar su potencial, parte por visibilizar las propuestas que rompan el molde establecido.

## Solución propuesta

Nuestra propuesta de solución, como es natural, será diseñar un sitio web que siga al mismo tiempo la filosofía de compartir información libremente como lo fue en su tiempo el internet a finales de los 90’s y principios de los 2000’s, la época de los foros, de MSN y de Winamp, pero orientado también a una solución moderna con las tecnologías actuales. Nuestro sitio estará construido en base a herramientas de diseño web como lo describimos a continuación.

Para nosotros, más bien, para que nuestro navegador, el “cliente”, pueda entrar a un sitio web, necesita de un lugar físico que la aloje, el servidor. La tecnología cliente-servidor es un paradigma de computación que sienta las bases del concepto de internet, es este concepto, pero llevado a un número de miles o incluso millones de estas relaciones que forman una red de equipos interconectados, el Internet, donde un cliente solicita un servicio o recurso a un programa servidor a través de esta red. En este modelo, el cliente y el servidor se comunican mediante un protocolo definido, siendo uno de los más comunes el TCP/IP. Este es un conjunto de protocolos de red que permite la comunicación entre dispositivos interconectados, TCP se encarga de la entrega de datos de maneras confiable y ordenada, mientras que IP maneja la dirección y el enrutamiento de los paquetes de datos.

En el contexto de una página web como ReviewRealm, el cliente es el navegador web que utilizará cada usuario para acceder a nuestro sitio, mientras que el servidor es quien aloja y gestiona la página web. La comunicación entre el cliente y el servidor se realiza mediante solicitudes con el protocolo HTTP cuando el cliente solicita recursos como páginas web, imágenes o datos incorporados en esta página.

En el Front-End de nuestra página web, que es la parte visible y con la que interactuarán los usuarios, se utiliza principalmente HTML para la estructura del contenido, el framework Bootstrap para potenciar el diseño de nuestro sitio gracias a sus estilos predefinidos en clases, y CSS para la customización de cada diseño, y en una posterior entrega haremos uso de Javascript para configurar la interactividad y la manipulación del contenido en el navegador del cliente.

En esta primera entrega, no se hará desarrollo de Back-End, sin embargo, este está contemplado en futuras entregas. El Back-End es la parte del sistema que no es visible para el usuario final, y se encarga del procesamiento de datos y la lógica de negocio, se utilizarán tecnologías como Django, un framework de desarrollo web en Python. Django facilita la creación de aplicaciones web robustas y escalables al proporcionar herramientas para manejar la lógica de la aplicación, interactuar con la base de datos y gestionar la comunicación con el Front-End a través de HTTP.

A modo de resumen, la tecnología cliente-servidor junto con los protocolos TCP/IP permite la comunicación entre el navegador del cliente y el servidor que aloja nuestro sitio web, en el Front-End se manejan la presentación y la interacción con el usuario, y en el Back-End se gestionará la lógica de negocio y el procesamiento de datos utilizando tecnologías como Django y Python. Con estas tecnologías, mucho trabajo y un buen toque de creatividad es como nos proponemos confeccionar este sitio web para satisfacer las necesidades planteadas y alcanzar nuestro objetivo.