



# S.I.G.P.D.

## Sociología

### JurassiCode

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Fianza	Ignacio	5.690.153-1	<a href="mailto:businessignaciofianza@gmail.com">businessignaciofianza@gmail.com</a>
Sub-Coordinador	Benítez	Sebastián	5.652.044-4	<a href="mailto:sebastianbenitez2505@gmail.com">sebastianbenitez2505@gmail.com</a>
Integrante 1	Fleitas	Joaquín	5.570.982-3	<a href="mailto:joacolambru7@gmail.com">joacolambru7@gmail.com</a>
Integrante 2	Paz	Tomás	5.700.344-1	<a href="mailto:tomaslautaropaz@gmail.com">tomaslautaropaz@gmail.com</a>

**Docente: Vargas, Bertha**

**Fecha de  
culminación**

**14/7/2025**

**PRIMERA ENTREGA**



## ÍNDICE

<b>Planteo de los objetivos de investigación. Formular un objetivo general y dos específicos.</b>	<b>2</b>
<b>Fundamentación de la importancia del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>3</b>
<b>Fuentes utilizadas</b>	<b>4</b>

### **Planteo de los objetivos de investigación. Formular un objetivo general y dos específicos.**

#### **Planteo de los objetivos de investigación**

En la actualidad, los proyectos informáticos no solo cumplen una función técnica, sino que también generan impactos sociales que deben ser tenidos en cuenta. Las tecnologías digitales influyen en la forma en que las personas se comunican, acceden a la información, se organizan y participan en distintas actividades. Desde una perspectiva sociológica, es posible analizar cómo estos desarrollos tecnológicos afectan las relaciones sociales y los contextos donde se aplican.

Este trabajo se enfoca en explorar esa dimensión social tomando como referencia el sistema *JurassiDraft*, una herramienta desarrollada para gestionar digitalmente partidas del juego *Draftosaurus*. A partir de este caso particular, se busca identificar cómo una aplicación puede transformar la experiencia del juego, las formas de interacción entre los usuarios y el acceso a la tecnología.

#### **Objetivo general**

Analizar el impacto social de los proyectos informáticos, considerando su influencia en las formas de interacción, acceso a la tecnología y organización de actividades en distintos contextos .



## Objetivos específicos

¿Cómo influye el uso de *JurassiDraft* en las formas de interacción y participación entre los jugadores durante una partida?

¿Qué efectos tiene el acceso a esta herramienta digital en la inclusión y experiencia de los distintos usuarios que participan del juego?

## Fundamentación de la importancia del proyecto

En el contexto actual, donde las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana en distintos ámbitos, resulta fundamental reflexionar sobre el impacto social que generan los proyectos informáticos. No se trata únicamente de herramientas que resuelven tareas técnicas, sino de desarrollos que pueden transformar la forma en que las personas interactúan, acceden a la información y participan en diferentes espacios, tanto recreativos como educativos.

Desde esta perspectiva, el proyecto *JurassiDraft* adquiere relevancia al proponer la digitalización de un juego de mesa que tradicionalmente se lleva a cabo de forma analógica. Esta propuesta permite observar cómo la incorporación de una plataforma tecnológica puede modificar las dinámicas de juego, los roles dentro del grupo y el acceso a la actividad por parte de distintos usuarios.

Además, el proyecto se enmarca en la orientación informática, lo que permite aplicar conocimientos técnicos al desarrollo de una solución concreta, sin perder de vista su dimensión humana y social. De esta manera, se vincula la formación técnica con una mirada crítica sobre el uso de la tecnología, fomentando una comprensión más integral de su rol en la sociedad actual.

## Marco teórico

Los desarrollos informáticos no solo tienen implicancias técnicas, sino también sociales. Desde la sociología, se reconoce que la tecnología influye en la forma en que las personas interactúan, acceden a la información y participan en actividades colectivas. En este marco, proyectos como *JurassiDraft* pueden ser analizados desde su impacto en la dinámica social del grupo, más allá de su función práctica.



Zygmunt Bauman (2007) plantea que los vínculos sociales son cada vez más frágiles y están fuertemente mediados por la tecnología. La digitalización de espacios tradicionales, como el juego, puede transformar los roles, la comunicación y las formas de vinculación entre los participantes.

Manuel Castells (1996) introduce el concepto de “sociedad red”, en la que las tecnologías estructuran nuevas formas de organización social. Esto permite entender que una herramienta como *JurassiDraft* no actúa de forma aislada, sino como parte de un entramado de relaciones mediadas digitalmente.

La UNESCO (2022) sostiene que la tecnología debe ser inclusiva, accesible y pensada desde una perspectiva de derechos. Esto implica que el diseño de plataformas digitales debe contemplar la equidad en el acceso y evitar reproducir desigualdades.

En Uruguay, la encuesta EUTIC (AGESIC, 2023) muestra que, aunque el acceso a internet es alto, persisten brechas según edad, nivel socioeconómico y ubicación geográfica. Este dato es clave para analizar las posibilidades reales de uso de herramientas como *JurassiDraft*.

Por su parte, Warschauer (2004) señala que la brecha digital no solo es de acceso, sino también de uso significativo. Es decir, contar con tecnología no garantiza participación si no hay competencias digitales o si el entorno no es favorable.

Finalmente, Pierre Lévy (2007) plantea que las herramientas digitales pueden fomentar la colaboración y la inteligencia colectiva. Si se diseñan adecuadamente, plataformas como *JurassiDraft* pueden mejorar la participación y fortalecer los vínculos entre los usuarios.



## Fuentes utilizadas

- **Bauman, Z. (2007).** *Vida líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- **Castells, M. (1996).** *La era de la información: Vol. I – La sociedad red*. Alianza Editorial.
- **Lévy, P. (2007).** *Cibercultura: El segundo diluvio*. Gedisa.
- **Warschauer, M. (2004).** *Technology and Social Inclusion*. MIT Press.
- **UNESCO. (2022).** *Tecnología y educación: Una mirada desde los derechos humanos*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381735.locale=es>
- **AGESIC. (2023).** *EUTIC – Encuesta de Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación*.  
<https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/tematica/eutic>