
Instituto Tecnológico Beltrán

Grupo 5

Radak Sebastian

Anatilio Joaquin

Rasjido Thiago

Cruz Luciano

Provenzano Ariadna

Bernasconi Juan Pablo

CodePlay

Proyecto - Practicas profesionalizantes

Introducción

Nuestro proyecto consiste en el desarrollo de una plataforma web de distribución digital de videojuegos, similar a servicios existentes como Steam o Epic Games Store. La idea surge a partir de la necesidad de ofrecer a los jugadores una alternativa centrada en la experiencia del usuario, con herramientas que faciliten la compra y gestión de sus juegos digitales.

La plataforma está pensada para brindar una experiencia cómoda, rápida y personalizada.

Incorporaremos funciones que no solo ayudan al usuario a encontrar y adquirir videojuegos fácilmente. Además, ofreceremos recomendaciones basadas en las categorías de juegos que más disfruta cada usuario, para hacer más intuitiva y atractiva la navegación.



Objetivo del proyecto

Desarrollar una plataforma web para la compra, descarga y gestión de videojuegos digitales, brindando una experiencia completa e intuitiva al usuario

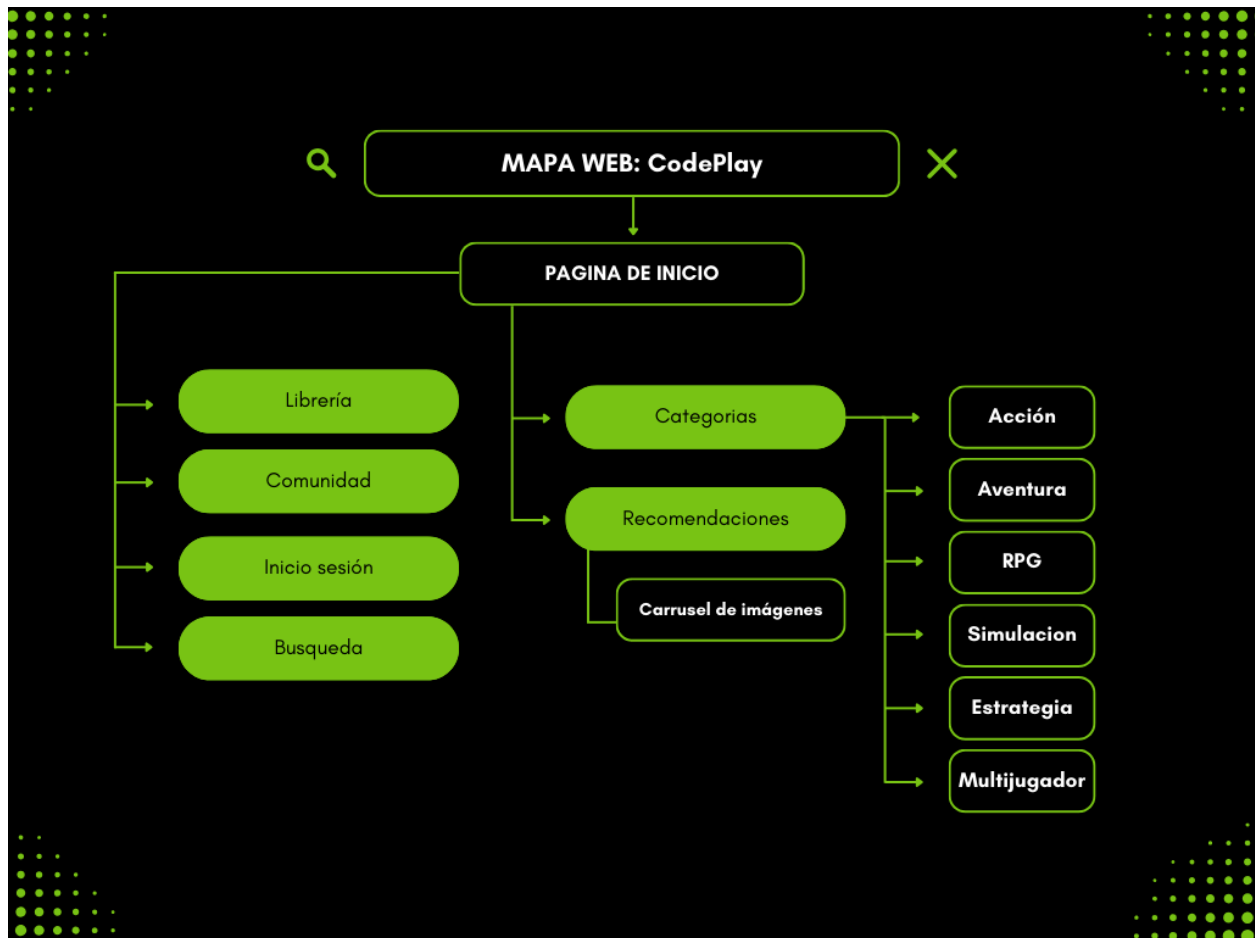
Descripción general de la plataforma

La plataforma permitirá a los usuarios registrarse, navegar por un catálogo de videojuegos, comprarlos, descargarlos y recibir futuras actualizaciones. También contará con un espacio de comunidad donde se podrán dejar reseñas, comentarios y calificaciones, fortaleciendo la interacción entre jugadores y ayudando a otros a tomar decisiones informadas.

Funcionalidades principales

- Registro e inicio de sesión de usuarios.
- Carrito de compras con integración de métodos de pago.
- Biblioteca personal para gestionar juegos adquiridos.
- Buscador de juegos y filtrado por categoría, género o popularidad.

Mapa de sitio web



Reflexión

El desarrollo de este proyecto significó enfrentarnos a la experiencia real de construir una plataforma desde cero y hacerlo íntegramente en equipo. Esto nos llevó a reflexionar sobre la importancia de la **organización y la coordinación grupal**, ya que solo a través de una comunicación clara y la distribución equilibrada de tareas fue posible avanzar de manera ordenada.

También descubrimos el valor de la **autogestión de los tiempos**: al no contar con plazos intermedios definidos por terceros, tuvimos que aprender a establecer nuestras propias metas y a medir el progreso de cada etapa, lo que nos permitió llegar a la entrega final de forma más cómoda y eficiente.

Por último, el hecho de crear un proyecto **totalmente original** nos impulsó a salir del marco del material institucional y buscar herramientas en distintas fuentes. Esa búsqueda independiente nos permitió adquirir nuevos conocimientos y comprender que el trabajo profesional en este campo requiere iniciativa, capacidad de investigación y adaptación constante. En conjunto, estas dificultades y aprendizajes nos ayudaron a crecer no solo en lo técnico, sino también en nuestra forma de trabajar como equipo.

Conclusión

El proyecto representa una propuesta sólida para el desarrollo de una plataforma competitiva en el mercado digital, orientada a mejorar la experiencia del usuario mediante funcionalidades prácticas y una navegación intuitiva. Consideramos que la iniciativa es viable desde lo técnico y, al mismo tiempo, innovadora por su atención a las necesidades concretas del jugador actual.

Asimismo, el proceso de creación nos permitió vivenciar los desafíos propios de un trabajo en equipo y de un desarrollo realizado íntegramente por nosotros. Esto nos brindó aprendizajes significativos en cuanto a organización, autogestión de tiempos y búsqueda de recursos más allá del material institucional. En conjunto, la experiencia no solo fortaleció nuestras capacidades técnicas, sino también nuestras competencias profesionales, acercándonos a la dinámica real del ámbito laboral.