### 

### **Santiago Bittencourt, Victoria Larrosa y Franco Reyes 3°MI**

### 

### Objetivos del Proyecto

## El objetivo principal de nuestro proyecto es desarrollar una aplicación web que permita llevar el seguimiento de las partidas de un juego de mesa basado en *Draftosaurus*, pero con una temática propia que adaptamos a nuestros intereses y perfil tecnológico: en vez de dinosaurios, usamos consolas de videojuegos de todas las épocas. Además, diseñamos un nuevo tablero con estética relacionada a la informática y la tecnología, para que todo el juego tenga un estilo más coherente con lo que estudiamos y nos gusta.

## La aplicación va a permitir que los jugadores registren las consolas que colocan en su tablero y que el sistema calcule automáticamente la puntuación según las reglas del juego, las cuales también adaptamos a esta nueva versión. A su vez, vamos a implementar una versión digital completa del juego, donde se pueda jugar todo desde la app, simulando el desarrollo de la partida, incluyendo los turnos, restricciones y puntuaciones.

## Otro objetivo que nos propusimos es que la aplicación sea accesible y fácil de usar, tanto desde computadoras como desde celulares. Queremos que cualquier persona pueda entenderla y disfrutarla sin necesidad de tener conocimientos técnicos. También buscamos que permita jugar de a varios usuarios en una misma partida digital, administrando correctamente los turnos y el flujo del juego.

## Para lograr todo esto vamos a usar tecnologías web como HTML, CSS y JavaScript en el frontend (la parte visual e interactiva), mientras que para la lógica del juego y el funcionamiento interno vamos a usar PHP. Para guardar los datos de las partidas y las consolas vamos a trabajar con bases de datos MySQL, usando XAMPP en el entorno de desarrollo. También vamos a organizar nuestro código y documentación en un repositorio de GitHub para facilitar el trabajo en equipo y tener todo respaldado.

## En resumen, lo que queremos lograr es una herramienta útil, original y divertida, que una lo que aprendimos en el bachillerato con algo que nos representa, como son los videojuegos y la tecnología. Una aplicación que no solo funcione bien, sino que también tenga sentido para quienes la usen.

### ¿De qué manera influye la incorporación de elementos tecnológicos y culturales, como las consolas de videojuegos, en la apropiación del juego por parte de los usuarios?

Al usar consolas de videojuegos en vez de dinosaurios, el juego se vuelve mucho más cercano a nosotros y a los jugadores en general, sobre todo si les gusta la tecnología o crecieron con alguna consola. Nos pareció que al hacer este cambio, el juego se adapta mejor a nuestro perfil como estudiantes de informática, pero también conecta más con la cultura actual, donde lo digital y lo gamer están muy presentes.

Además, al rediseñar el tablero con una estética más tecnológica, sentimos que el juego ya no se ve como algo infantil o alejado, sino como algo más moderno y con lo que la gente se puede identificar. Eso hace que quienes lo juegan se sientan más cómodos, más interesados y con más ganas de jugar, porque no solo les llama la atención por el sistema de puntos, sino también porque se ven reflejados en el contenido. En vez de jugar con dinosaurios que por ahí no les dicen nada, juegan con consolas que conocieron o usaron alguna vez.

Desde lo que vimos en Sociología, esto tiene que ver con cómo las personas se apropian más de lo que les resulta familiar o significativo. Cambiar el contenido del juego por algo más cercano a la cultura tecnológica ayuda a que el juego no solo se juegue, sino que también se disfrute más y se conecte con los gustos de quienes participan.

### **¿Qué tipo de interacciones sociales y aprendizajes se generan entre los jugadores al usar una versión digital y personalizada de un juego tradicional?**

## Al hacer una versión digital del juego, notamos que no solo se vuelve más fácil de jugar, sino que también cambian un poco las formas en que las personas se relacionan mientras juegan. Por ejemplo, al poder jugar desde una computadora o celular, se abre la posibilidad de que participen personas que no estén físicamente en el mismo lugar, o que no tengan el juego de mesa original. Eso ayuda a que más gente pueda compartir la experiencia.

## También, al jugar en esta versión digital, los jugadores tienen que respetar turnos, seguir reglas y comunicarse para avanzar en la partida, lo que termina generando aprendizajes sobre organización, convivencia y trabajo en equipo, aunque no se den cuenta. Como el sistema ya hace los cálculos y controla que todo se cumpla, las personas pueden enfocarse más en la estrategia, en pensar bien sus movimientos y en cómo relacionarse con el resto.

## Desde lo que vimos en Sociología, se puede decir que el juego digital no es solo entretenimiento, sino también una forma de socializar. Mientras jugamos, también estamos practicando habilidades como el respeto, la comunicación o la toma de decisiones, que después se pueden aplicar en otros ámbitos, como el estudio, el trabajo o incluso en casa.

## 

## Fundamentación sociológica del proyecto

En nuestro último año del Bachillerato Tecnológico en TI, sentimos que este proyecto representa no solo un cierre académico, sino también una forma de demostrar todo lo que aprendimos en estos años. Pero más allá de lo técnico, nos dimos cuenta de que nuestra app también tiene una parte social importante que nos interesó destacar en esta materia.

Hoy en día, muchas interacciones sociales pasan por lo digital, incluso los juegos de mesa que antes eran 100% presenciales. Nuestro proyecto busca acompañar esa transición, sin perder la esencia del juego cara a cara. Por eso pensamos una herramienta que complemente el juego físico o que permita jugar digitalmente cuando no se pueda estar en el mismo lugar. Además, desde lo social, vemos cómo los videojuegos o las apps como la que estamos desarrollando también influyen en las relaciones entre pares, en la forma de colaborar, competir y pasar el tiempo libre. Creemos que estas tecnologías pueden fomentar la cooperación, el pensamiento estratégico y el vínculo entre amigos, familiares o compañeros, incluso en un aula o en un taller.

También nos pareció interesante ver cómo, al digitalizar el juego, tenemos que tomar decisiones sobre reglas, diseño, accesibilidad, etc., que afectan la experiencia de los usuarios. Es decir, que aunque estemos haciendo un trabajo técnico, eso también tiene un impacto en lo social: en cómo las personas interactúan, se comunican y hasta en qué valor le dan al juego.

En resumen, hacemos este proyecto no solo para cumplir con un requisito académico, sino porque vemos que tiene sentido desde lo educativo, lo lúdico y lo social. Porque jugar también es una forma de aprender, de relacionarse y de generar espacios sanos de encuentro, y si la tecnología puede aportar en eso, nos parece una gran oportunidad para hacerlo.

# **MARCO TEORICO**

Definición y caracterización de las técnicas de investigación social

En el curso de Sociología vimos que las **técnicas de investigación social** son herramientas que se utilizan para recolectar datos y conocer mejor una realidad social. Estas técnicas nos permiten obtener información sobre las personas, sus opiniones, comportamientos o hábitos, y son fundamentales para entender distintos fenómenos desde una mirada científica. Algunas de las principales técnicas que vimos son:

**Encuesta**: Es una técnica que se basa en hacer preguntas estructuradas (generalmente con un cuestionario) a un grupo de personas. Sirve para obtener datos concretos y cuantificables, por ejemplo: cuántas personas usan una app, cuántas veces juegan por semana, o si prefieren el juego físico o digital.

**Entrevista**: A diferencia de la encuesta, la entrevista es más abierta y profunda. Permite hablar cara a cara con alguien para conocer sus opiniones, experiencias o emociones. Sirve para entender mejor cómo vive o siente una persona una situación determinada.

**Observación**: Es mirar y registrar lo que hacen las personas en un entorno real, sin intervenir. Por ejemplo, observar cómo interactúan los jugadores durante una partida puede ayudar a entender las dinámicas del grupo.

Aplicación de las técnicas de investigación social al proyecto

Nuestro proyecto busca crear una aplicación web que acompañe y organice partidas de un juego basado en Draftosaurus, pero con una temática totalmente diferente: en lugar de dinosaurios, los jugadores seleccionan **consolas de videojuegos de distintas épocas**.

Aunque es un proyecto principalmente técnico, **tiene una dimensión social** importante: está pensado para que la gente juegue junta, comparta un momento, y además aprenda un poco sobre la evolución de la tecnología en forma divertida. Y ahí es donde entran en juego las técnicas de investigación social.

Si quisiéramos **mejorar la app según lo que viven los jugadores**, podríamos aplicar una **encuesta** para conocer su experiencia: qué tan fácil les resulta usarla, si entienden las reglas, si les parece entretenido el tema de las consolas o si prefieren otras categorías. Eso nos daría una idea general de qué funciona bien y qué no.

También podríamos hacer **observación directa** durante una partida real. Por ejemplo, anotar si los jugadores se enganchan con el juego, si hay participación activa, si alguno queda afuera por no entender cómo funciona la app, o si discuten por el puntaje. Todo eso nos daría pistas para hacer ajustes sin necesidad de que nos lo digan explícitamente.

Y si quisiéramos ir más a fondo, las **entrevistas individuales o grupales** servirían para conocer mejor lo que piensa el usuario: si sienten que la app mejora la experiencia del juego, si despierta su interés por la historia de las consolas, o si prefieren la versión en papel. A veces, esos comentarios pueden marcar una gran diferencia en cómo enfocamos el desarrollo.

Bibliografía

# ¿Qué es la investigación social? - QuestionPro <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-social/>

Las técnicas de investigación social - Unir

https://www.unir.net/revista/derecho/tecnicas-investigacion-social/