



S.I.G.P.D.

Sociología

CodeFlow

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Manzinalli	Felipe	5.714.301-9	felipe.manzinalli@estudiante.ceibal.edu.uy
Sub-Coordinador	Suarez	Pablo	5.656.677-9	psuarez@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 1	Maldonado	Agustin	5.617.059-8	ezequiel.maldonado@estudiante.ceibal.edu.uy
Integrante 2	Diez	Daniel	5.547.065-6	danieldiez05@gmail.com

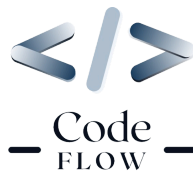
Docente: Valls, Sharon

**Fecha de
culminación
15/9/2025**

SEGUNDA ENTREGA

ITI CETP

3MD



ÍNDICE

Público Objetivo y Reflexión Sobre el aporte del juego en el ámbito social.....	2
Problema de investigación.....	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
Hipótesis.....	4
Diseño de investigación.....	4
Técnica de recolección de datos e información.....	4
Análisis de datos e información.....	7

Público Objetivo y Reflexión Sobre el aporte del juego en el ámbito social

El juego Draftosaurus está dirigido principalmente a los siguientes grupos:

1. Público general y familiar:
 - Está diseñado como un juego de mesa familiar y estratégico, lo que lo hace apto para niños, adolescentes y adultos. Las reglas simples, duración corta (10–15 minutos) y componente visual atractivo (dinosaurios de madera) lo hacen ideal para familias y reuniones sociales.
2. Jugadores casuales y no expertos:
 - Las mecánicas son accesibles y fáciles de entender, por lo que no requiere experiencia previa en juegos de mesa complejos.
3. Estudiantes de informática (en el contexto del proyecto):
 - El desarrollo de una aplicación auxiliar y una versión digitalizada del juego apunta a estudiantes con formación técnica, promoviendo el trabajo en programación, diseño web, base de datos y lógica de negocio.

Reflexión sobre el aporte del juego en el ámbito social:

El juego Draftosaurus representa una valiosa herramienta lúdica con múltiples aportes al ámbito social. En primer lugar, se destaca por fomentar la interacción directa entre personas, ya que su naturaleza de juego de mesa presencial exige comunicación, respeto por los turnos, y colaboración o competencia amigable. Esta dinámica fortalece los vínculos entre los participantes, promueve la empatía y genera un entorno propicio para el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, especialmente en un contexto donde las interacciones digitales tienden a desplazar los encuentros cara a cara.

Además, el juego es accesible para una amplia variedad de públicos gracias a sus reglas sencillas, mecánicas intuitivas y estética atractiva. Esto permite que personas de diferentes edades, niveles educativos y contextos culturales puedan compartir una experiencia común, sin necesidad de conocimientos técnicos previos. Al facilitar este tipo de experiencias inclusivas, el juego se convierte en un medio eficaz para reducir barreras sociales y estimular la participación de todos los jugadores en igualdad de condiciones.

Problema de investigación

El problema de investigación planteado fue el siguiente: “¿Qué ventajas tendría usar un sistema web para seguir partidas y puntuar más rápido en Draftosaurus?”

Objetivo general

Ver qué piensan los que juegan Draftosaurus sobre usar una página web que te ayude a llevar la cuenta de las partidas y sume los puntos más rápido, para saber qué tan útil sería y también qué cosas malas podría tener.

Objetivos específicos

- Ver qué tipo de jugadores son los que juegan Draftosaurus (edad, cada cuánto juegan, experiencia con juegos de mesa).
- Conocer la percepción de los jugadores sobre la rapidez y precisión del conteo manual de puntos en el juego.
- Explorar los problemas más comunes que enfrentan los jugadores al puntuar manualmente (errores, demoras, confusiones).
- Determinar el grado de aceptación de un sistema web como alternativa para el conteo de puntos.
- Reconocer las ventajas que los jugadores valoran en una aplicación web para este fin (rapidez, evitar errores, usabilidad, etc.).
- Identificar las características técnicas y de diseño que los usuarios consideran prioritarias en una aplicación de este tipo.

Hipótesis

Si hacemos una página web para llevar los puntos y el progreso de las partidas de Draftosaurus, los jugadores van a sentir que todo va más rápido, que hay menos chance de equivocarse y que jugar se vuelve mucho más cómodo y sencillo que contar los puntos a mano.

Diseño de investigación

El enfoque de esta investigación es **cuantitativo** porque se basa en recolectar datos numéricos de los jugadores, como su edad, experiencia, rapidez al puntuar y preferencias sobre el uso de la aplicación web.

Esto nos permite ver patrones y tendencias de forma clara, comparar respuestas entre distintos grupos y saber qué ventajas perciben los jugadores al usar un sistema web en lugar de puntuar manualmente. Además, al usar preguntas cerradas, los resultados son fáciles de analizar y nos ayudan a sacar conclusiones concretas sobre la utilidad de la app.

Técnica de recolección de datos e información

La técnica que se utilizó para realizar la recolección de datos e información fue una encuesta, el objetivo de la misma fue: Relevar información sobre perfil de los jugadores, problemas al puntuar, aceptación del sistema web y ventajas percibidas.

Se utilizó como base una encuesta previamente diseñada para Ingeniería de Software, la cual fue adaptada para cubrir específicamente el problema de investigación planteado a continuación, se presentan las preguntas de la encuesta:

- ¿Qué edad tenés?
 - Menos de 13 años
 - 13–17 años
 - 18–30 años
 - 31–50 años

S.I.G.P.D**ITI****3MD**

- ☐ Más de 50 años
- ¿Has jugado alguna vez juegos de mesa?
 - ☐ Sí, frecuentemente
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
- ¿Qué tan rápido te resulta contar los puntos de Draftosaurus manualmente (con lápiz y papel)?
 - ☐ Muy rápido
 - ☐ Rápido
 - ☐ Normal
 - ☐ Lento
 - ☐ Muy lento
- ¿Has tenido errores o confusiones al puntuar Draftosaurus?
 - ☐ Sí, con frecuencia
 - ☐ Sí, a veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
- ¿Qué ventajas crees que tendría usar una aplicación web para puntuar Draftosaurus
 - ☐ Contar más rápido
 - ☐ Evitar errores
 - ☐ Concentrarse más en la estrategia del juego
 - ☐ Hacer la partida más fluida/divertida
 - ☐ Guardar partidas para consultarlas después
 - ☐ Ninguna en particular
- ¿Te parece útil una aplicación que ayude a contar puntos y validar reglas en un juego de mesa?
 - ☐ Sí, muy útil
 - ☐ Útil
 - ☐ No estoy seguro/a
 - ☐ No me parece útil

- ¿Qué tan cómodo te sentís usando aplicaciones web?
 - Muy cómodo/a
 - Cómodo/a
 - Neutral
 - Incómodo
 - Muy incómodo/a
- Si tuvieras que usar una aplicación para ayudar en un juego de mesa, ¿preferirías usarla en
 - Celular
 - Tablet
 - Computadora
 - Indistinto
- ¿Qué características te parecen más importantes en una aplicación web de este tipo?
 - Que sea fácil de usar
 - Que funcione rápido
 - Que se pueda usar en el celular
 - Que permita guardar partidas
 - Que tenga un diseño atractivo
 - Ninguna en particular
- Si tuvieras la opción de usar una aplicación web para puntuar Draftosaurus en lugar de lápiz y papel, ¿la usarías?
 - Si, siempre
 - Si, a veces
 - No lo creo

Se puede acceder a la encuesta a través del siguiente enlace:

<https://forms.gle/HTa5YqWsRykJLUrK8>

Análisis de datos e información

A continuación, se presentan las capturas con los resultados obtenidos de la encuesta realizada (20 personas completaron la encuesta):

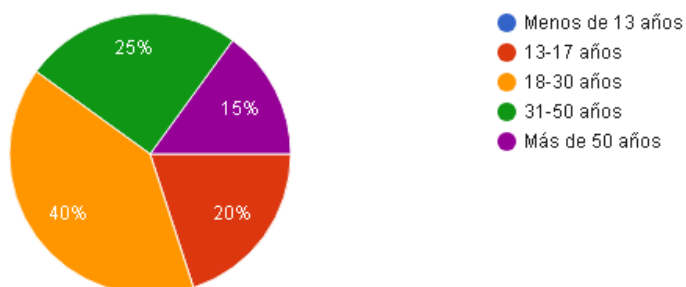
S.I.G.P.D

ITI

3MD

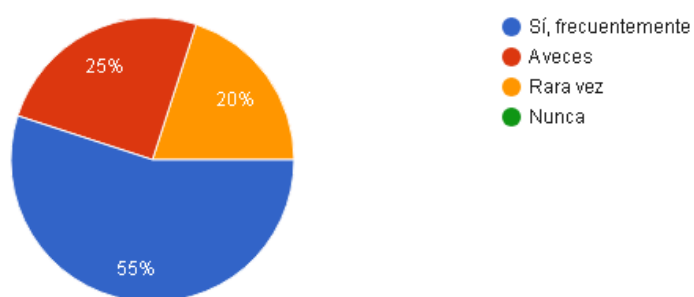
¿Qué edad tenés?

20 responses

 Copy chart

¿Has jugado alguna vez juegos de mesa?

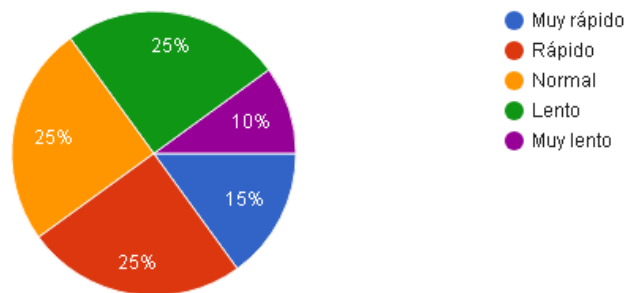
20 responses

 Copy chart

¿Qué tan rápido te resulta contar los puntos de Draftosaurus manualmente (con lápiz y papel)?

 [Copy chart](#)

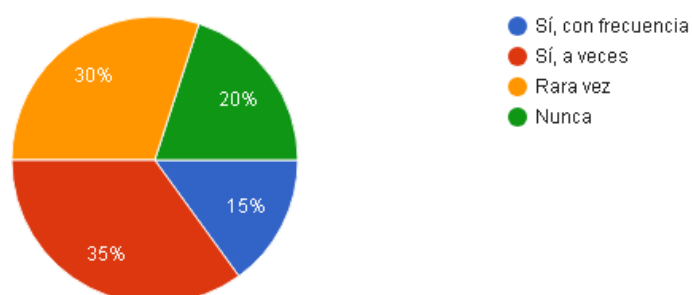
20 responses



¿Has tenido errores o confusiones al puntuar Draftosaurus?

 [Copy chart](#)

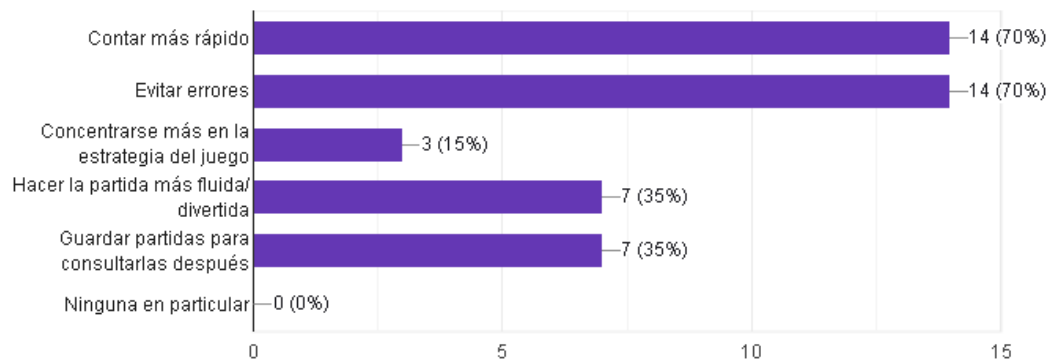
20 responses



¿Qué ventajas crees que tendría usar una aplicación web para puntuar Draftosaurus?

 Copy chart

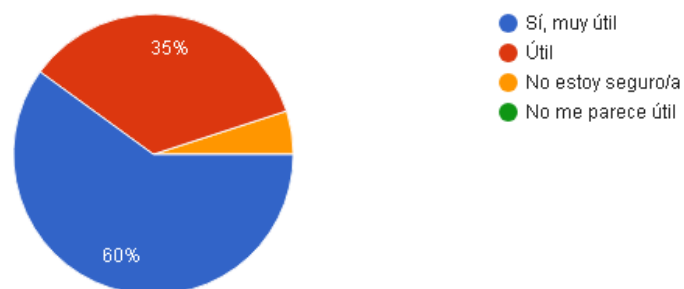
20 responses



¿Te parece útil una aplicación que ayude a contar puntos y validar reglas en un juego de mesa?

 Copy chart

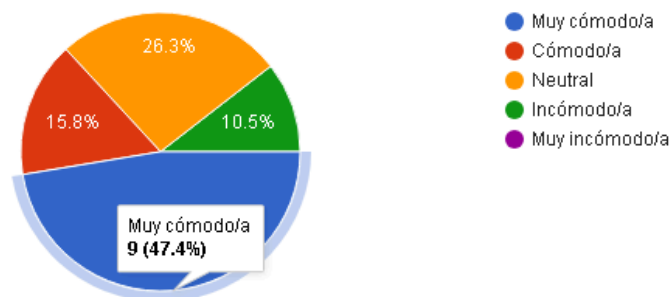
20 responses



¿Qué tan cómodo/a te sentís usando aplicaciones web? (

19 responses

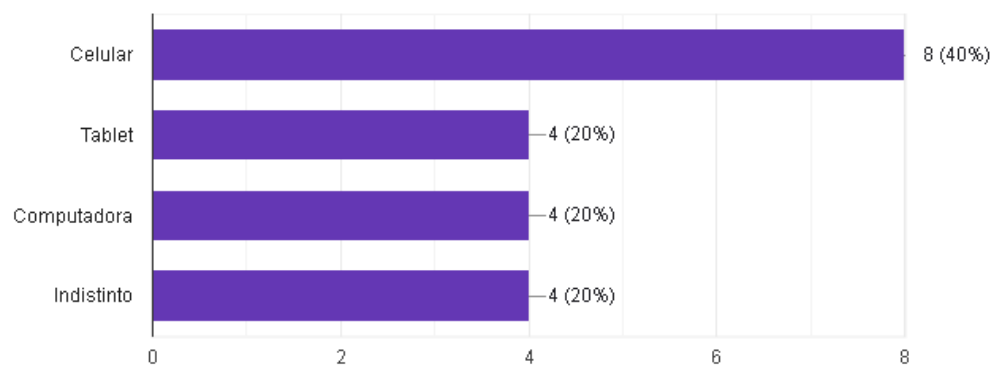
 Copy chart



Si tuvieras que usar una aplicación para ayudar en un juego de mesa,
¿preferirías usarla en

20 responses

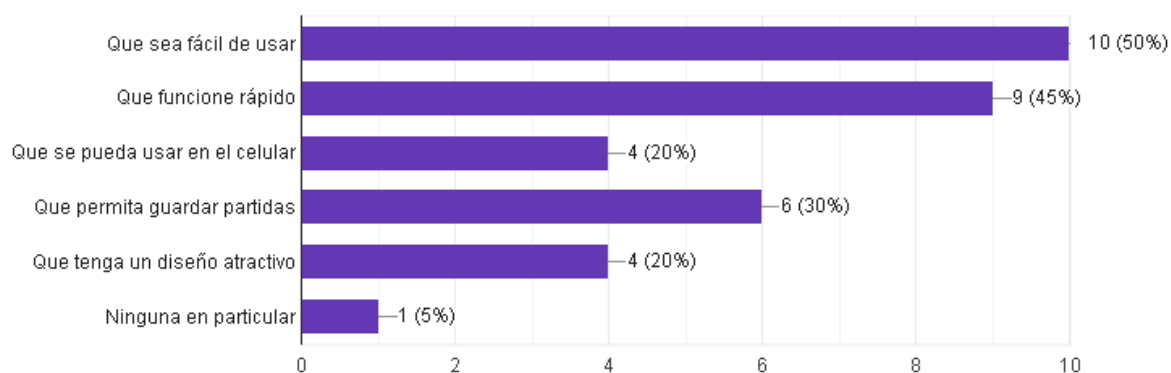
 Copy chart



¿Qué características te parecen más importantes en una aplicación de este tipo?

 [Copy chart](#)

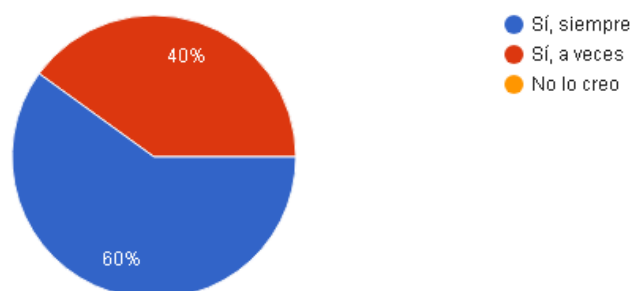
20 responses



Si tuvieras la opción de usar una aplicación web para puntuar Draftosaurus en lugar de lápiz y papel, ¿la usarías?

 [Copy chart](#)

20 responses



Del análisis de las 20 respuestas se ve que la mayoría de los jugadores son jóvenes entre 18 y 30 años y juegan bastante seguido. Muchos dicen que puntuar a mano es lento y a veces se equivocan, por eso piensan que una aplicación web sería útil para contar puntos más rápido, evitar errores y hacer el juego más divertido. Prefieren usarla en el celular y valoran que sea fácil de usar y rápida, mostrando que sí hay interés en tener una app que haga todo más cómodo.