

# BGB

BoardGames Brotherhood

Primeros pasos: definición del problema y propuesta de solución



Ángel Píñar Rivas  
Fernando Izquierdo Romera  
José Antonio Córdoba Gómez

# Descripción inicial del problema

Desde hace un par de años se están volviendo a poner de moda los juegos de mesa. La escasa popularidad que tenían anteriormente ha dado lugar a una inseguridad ante la fase de aprendizaje de un juego de mesa, es decir, los nuevos jugadores no se ven capaces de aprender las reglas.

Adicionalmente, estos nuevos jugadores no suelen encontrar fácilmente un grupo de gente de su condición con la que aprender juntos, u otros jugadores experimentados dispuestos a enseñar, lo que dificulta mucho su introducción al mundo de los juegos de mesa.

Desde luego se pueden buscar compañeros de aventuras en foros de internet y redes sociales, pero por lo general éstas no son herramientas específicas para este tipo de tarea, y por tanto su efectividad suele ser muy baja.

## Solución planteada

Se plantea desarrollar una aplicación *webapp* en la que los usuarios puedan encontrar grupos de gente de sus proximidades para reunirse frente al tablero. El nombre del equipo de trabajo será **“BoardGames Brotherhood”** y el nombre de la aplicación concreta **“BGB”**.

En esta aplicación, los usuarios podrán visitar distintas salas (cada una haciendo referencia a un juego de mesa). En estas salas, se mostrará un listado de grupos de gente ya existentes, y el usuario podrá solicitar unirse a uno que no esté lleno o crear el suyo propio.

Cada grupo podrá configurar una serie de parámetros de interés para los usuarios que busquen unirse, tales como los días y horas de disponibilidad para jugar, el lugar (una ciudad o un bar de juegos concreto) y el número máximo de jugadores, así como una descripción adicional a criterio del creador del grupo.

Una vez dentro del grupo, los distintos jugadores podrán hablar para presentarse, preguntar dudas, sugerir cambios en los planes... En general se pretende que se puedan comunicar sin llegar a ser necesario aplicaciones de terceros o compartir información como el número de teléfono.

Una vez terminada una partida (que puede durar más de una sesión), ya sea por acabada o cancelada, a cada usuario del grupo se le permitirá valorar al resto. Esto se hace con la idea de mantener un sistema de valoraciones que ayude a los usuarios creadores de grupos a tomar decisiones sobre permitir la entrada de una persona en su grupo.

Como valor añadido, contaremos con diferentes sistemas que pueden ser interesantes para aumentar la satisfacción de la Experiencia de Usuario:

- Sistema de recomendaciones: la aplicación buscará juegos que puedan ser afines a nuestra selección inicial de juegos de mesa.
- Sistema de rankings: puede ser interesante tener rankings de los mejores usuarios con mejores valoraciones, así como de los juegos de mesa que más “quedadas” generan.

- Darle un perfil “social” a la aplicación, para que los usuarios puedan interactuar entre ellos.