Speech – Minority Presentación final 17/11

Hola, mi nombre es Igal Revich, y les voy a presentar mi Proyecto Final llamado “Minority”, espero que les guste.

Voy a empezar por contarles lo que me motivo a hacer este proyecto. A principios de este ano, en una charla con mi papa, aprendi sobre el llamado “Dilema del prisionero”. Este consiste en 2 personas ( A y B) que están en distintas celdas absolutamente incomunicadas y deben decidir si confiesan o no. Si A confiesa y B se queda callado, el prisionero A queda libre mientras que al prisionero B se lo sentencia a 20 anos en prisión. Si B confiesa y A se queda callado, sucede lo mismo a la inversa. Si ambos confiesan se les da 5 anos a cada uno, y si los dos se quedan callados se les da un ano. Este dilema me resulto tan interesante que me parecio muy buena idea adaptarlo al Proyecto que iba a llevar a cabo este ano. Pensando como podía hacerlo empeze a pensar distintos tipos de juegos y se me paso por la cabeza la categoría de “preguntas y respuestas”. Estos juegos, como el Preguntados, son siempre de hechos facticos, preguntas de “Que, Cuando, Donde”. Fue en ese momento cuando se me ocurrio : “ Que tal si en vez de ser preguntas con una respuesta exacta, son preguntas de preferencias?” . Era una gran idea, que haría de mi proyecto algo original. Pero todavía tenia que adaptar el dilema. Para hacerlo tuve una idea que se convirtió en el hilo central de mi proyecto : “Que en vez de que gane la mayoría, GANE LA MINORIA” . Seguro te debes preguntar que tiene que ver esto con el dilema. La respuesta se puede dar en un ejemplo . Hay 3 jugadores en una sala, y se les da una pregunta de 2 opciones. Dicha pregunta es de preferencia, no hay respuesta correcta , “Pepsi o Coca”, “Boca o River”. El monto a ganar es de 3 monedas, y los usuarios en el juego no pueden comunicarse. Aca llega el momento en donde el usuario debe votar una opción. Si queda en la minoría, gana el monto entero, si queda en la mayoría, pierde su moneda, y si hay empate, todos obtienen de nuevo la moneda que pusieron. Esta situación es similar a la del dilema, y la diversión del juego esta en pensar que votar suponiendo lo que votaran los otros. Finalmente, me di cuenta que un juego de preguntas de preferencias donde la minoría es ganadora y el juego tiene relación con el Dilema del prisionero es algo totalmente nuevo en el mercado, lo que termino de convencerme para emprender dicho Proyecto durante todo este ano

De dicha motivación comenzó el proyecto, junto con su Mision y Vision. La misión a la que apunta mi Proyecto es la de lograr un juego online donde se combine el azar y la confianza, basándose en “el dilema del prisionero”, que ahora lo voy a explicar. Por otro lado, la visión consiste en generar interés a nivel mundial por pautas inexistentes hasta el momento. Con estas pautas me refiero a que gane la minoría y que las preguntas sean de preferencias.

El usuario al que apunta el proyecto es uno de un promedio de edad de entre 12 – 60 anos. Investigando me di cuenta que las personas entre esas edades les gusta los juegos de preguntas