Speech – Minority Presentación final 17/11

Hola, mi nombre es Igal Revich, y 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”. Por otro lado, la visión consiste en generar interés a nivel mundial por un juego online con 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 . Ademas, esta destinado a los usuarios que les gusta los juegos online, los juegos de azar, y otra característica son los juegos de confianza : “ ¿Puedo confiar en que los demás jugadores votaran la otra opción ? “ , “ ¿ Confiaran los otros en que yo vote algo y de esa manera pueda votar lo contrario y ser el ganador”? Esas suposiciones hacen el juego divertido.

Concentrandonos mas en el producto , el juego tiene estas características:

. Se compone de 6 salas ( “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, “F”), de 3 a 50 jugadores. El minimo es 3 ya que de no serlo no se podría establecer una minoría.

. Los usuarios tienen una determinada cantidad de monedas en la BD. Para entrar a la sala deben entregar una de sus monedas. Esta moneda es virtual, ficticia, no tiene ningún valor monetario real.

. Al entrar a la sala, hay 2 minutos hasta que empieze el juego. Este tiempo es utilizado para reclutar jugadores a la sala.

. Al terminar los 2 min, comienza la primera ronda de votación. Cada ronda es de 30 seg, y la cantidad máxima de rondas que tiene el juego son 4. Esto se puede calcular teniendo en cuenta las diferencias minimas de votación con la cantidad máxima de jugadores. Si hay 50 jugadores en la sala, que es el máximo, las diferencias minimas en las rondas serian :

1. 26 – 24 ( Pasan los 24)

2. 13 - 11 (Pasan los 11)

3. 6 - 5 ( Pasan los 5)

4. 3 - 2 ( 2 ganadores)

Las diferencias en los votos pueden ser mayores, pero la cantidad de rondas maximas jamas serian mayor a 4.

. 1 o 2 ganadores por juego . Esto se da debido a que con 2 jugadores no se puede establecer una minoría .

. Si hay un solo ganador, se lleva todo el monto, y si hay 2, este se divide entre los dos.

. Si hay empate en alguna de las rondas ( algo muy difícil que suceda si los jugadores no están en el mismo ámbito) , se les devuelve la moneda a cada uno, como en Dilema en el caso de que ambos prisioneros confesaran o se quedaran callados.

Para finalizar , quería mostrar una retrospectiva de mi proyecto, teniendo en cuenta lo planeado a principio de Ano, y lo logrado hasta ahora.

Lo que pudo hacerse con éxito fue :

. Desarrollar un juego online donde gane la minoría y las preguntas sean de preferencia , lo que demuestra que los objetivos centrales del juego pudieron llevarse a cabo muy bien.

. Crear 6 salas de juego con un máximo de 50 jugadores, con el requisito de 1 moneda para entrar: Si el usuario no tiene monedas no se le permitirá entrar a la sala.

. Calcular óptimamente los resultados con la ayuda de la API: A lo largo del ano, utilize una Api hecha en ASP.NET almacenada en Azure, donde tengo varios métodos, entre ellos, uno que me ayuda a calcular la minoría de la ronda de una sala determinada, ver quien gano, y llevar los resultados a la aplicación .

Por otro lado, las cosas que no se pudieron hacer del todo bien o que no llegaron por tiempo fueron:

. El control de los timers y la concurrencia : Cuando pensé mi Proyecto a principio de ano, no tenia mucha dimensión de la sincronización y el control de concurrencia que requeria . Con lo cual, con el conocimiento y recursos que tenia, intente llevarlo a cabo de la mejor manera posible, pero hacia Marzo me lo imaginaba de una mejor manera.

. Generar una tentativa de voto : Una idea que tenia para que la confianza tenga un papel importante en el juego era que a principios de la ronda se le muestre al usuario “una tentativa de voto”. Esto podría entenderse como un resultado previo al final de la ronda, una “pista”, por ejemplo “ el 75 % esta votando Coca”. De esta manera, empezarían las suposiciones en los usuarios: “Tendria que votar la otra asi soy de la minoría”, “Pero seguro van a cambiar el voto a ultimo momento, asi que voy a votar Coca”. Lamentablemente, cosas mas importantes llevaron mas tiempo y no pude llegar a hacerlo, pero era muy buena idea.

. Hacer la parte “administrativa” de la app : Otra idea que tuve a principio de ano era que cuando tenga lista la jugabilidad de la aplicación, hacer una parte “administrativa”. Esta consistía en opciones para dar en alta preguntas y categorías. A pesar de que también la idea era buena, por tiempo no llego a ser concretada.

Muchas gracias por su tiempo.