

# Jugar y aprender

La RegataWeb es un proyecto co-ejecutado por VTR, EducarChile, País Digital, Glovox y Newtonberg. Nuestra compañía fue la responsable de dar factibilidad técnica a la experiencia diseñada por los amigos de GLOVOX.ORG. Así, desde el año 2002 buscamos reunir a un conjunto de actores que ayudasen a hacer posible este proyecto, que busca en definitiva invitar a profesores y alumnos a utilizar las nuevas tecnologías en un contexto de juego.

## En que consistió la RegataWeb

Cada colegio pudo constituir hasta dos tripulaciones y recorrer en sus embarcaciones los mundos que cada semana trataban de una temática distinta: El Universo, La Tierra, los Orígenes y la Humanidad. Las tripulaciones elegían un capitán que podía dirigir el Barco y sortear los arrecifes, piratas y remolinos, también podía realizar operaciones bancarias para comprar energía o reparaciones. Los otros tripulantes tenían como labor la de obtener recursos (doblones) por la vía de responder una serie de desafíos que se encontraban durante el trayecto (cofres, botellas, delfines, ...) y que contenían preguntas de conocimientos relacionadas con las materias escolares y cultura general. Adicionalmente, los equipos podían ganar puntaje extra enviando trabajos para la Biblioteca de la RegataWeb, de esta forma los trabajos dieron origen a valiosas y entretenidas creaciones colectivas: el DiarioWeb del Futuro, el Nuevo Plan de Estudios, Almanaque de Lugares de Chile y una Guía de cine todo espectador.

## Componentes de la RegataWeb

Varios ambientes de trabajo permitieron comunicar y coordinar la acción de muchas personas: profesores, alumnos, equipo de soporte, torre de control, equipo de comunicaciones, entre otros.

Los tripulantes utilizaban la consola de juego que es el ambiente principal desde donde se navega, y que además, permite acceder al CHAT de comunicaciones, la ventana de visualización de trayectos, el mapa satelital, Bolsón de Desafíos, la cuenta corriente del Banco y el ambiente de personalización del Barco. Estas operaciones fueron sustentadas por una nueva línea de productos de nuestra empresa: **Newtonberg Game Server (simulador + administrador de interacciones), una interfaz cliente desarrollada en Flash**, operando ellos en base a un protocolo diseñado especialmente para minimizar el uso de ancho de banda y carga en las máquinas.

Cada producto de contenidos fue manejado a través de la **Plataforma de Administración de Contenidos Newtonberg Engine**. La comunicación oficial de la RegataWeb se daba a través del Portal RegataWeb. La sección Biblioteca daba paso a cuatro sitios independientes: Diario Web del Futuro, Almanaque de Calles de Chile, Plan de Estudios del Futuro y Guía de Cine todo espectador. Adicionalmente, los participantes podían firmar el Album de Recuerdos de la Regata.

Las operaciones de soporte, la obtención de estadísticas y monitoreo detallado del juego, así como la muestra de resultados en línea se realizaron a través de una completa **Intranet sustentada en el producto ArbolPortal**, que surge del proceso de trabajo conjunto entre Arbol Lógica y Newtonberg.

## Operación y soporte de la RegataWeb

Una preocupación especial para esta primera RegataWeb era imbuirse en la dinámica de jugar. Es así como las labores de soporte y administración del juego estuvieron guiadas por personajes, personificados por parte de nuestro equipo: Viejo Lobo de Mar, Pincoya, Torre de Control estuvieron en las labores de soporte e interlocución con los tripulantes. La idea era que todos los participantes se sintieran escuchados y pudieran resolver en forma rápida sus problemas o dudas durante el juego.

## Visitando los ambientes



Consola



Configuración



Intranet



Almanaque de calles de Chile



Portal Regataweb.cl



DiarioWeb del futuro



Plan de estudios del futuro



Álbum del recuerdo



Guía de Cine

## Los planes futuros

Uno de los principales desafíos del proyecto fue institucionalizar la idea de un evento anual que permitiera conectar a los distintos colegios. Habiendo cumplido ese objetivo, los planes de Newtonberg en relación a este proyecto tienen que ver con ampliar la cobertura y permitir la participación simultánea de más equipos. En esta ocasión se llegó a un público directo de más de 4000 estudiantes, en las próximas versiones de la RegataWeb, nuestra meta es incrementar aún más los niveles de participación y poder llegar con nuestra tecnología a colegios en América Latina. El proceso de pre-inscripción logró motivar a más de 10.000 estudiantes de más de 1100 colegios. En ese sentido el desafío es claro, queremos que la RegataWeb se quede en el computador y el corazón de cada estudiante de nuestro país.