

Jugar y aprender

La Primera RegataWeb de Chile es un proyecto realizado íntegramente con tecnologías desarrolladas por Newtenberg Publicaciones Digitales en el que 500 colegios de todo país participaron durante 4 semanas en una competencia de conocimientos en línea.

La RegataWeb es un proyecto co-ejecutado por VTR, EducarChile, País Digital, Glovox y Newtenberg. 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: **Newtenberg 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 Newtenberg 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 operación de soporte, la obtención de estadísticas y monitoreo detallado del juego, así como la muestra de resultados en línea se realizarón a través de una completa **Intranet sustentada en el producto ArbolPortal**, que surge del proceso de trabajo conjunto entre Arbol Lógica y Newtenberg.

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 Newtenberg 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.