

# Best RESTAURANTS

## Objetivos planteados

A través de investigar y compartir con nuestra comunidad se fue haciendo cada vez más evidente que la comunidad de los estudiantes Uniandinos está teniendo dificultades para alimentarse saludablemente por distintos factores como tiempo, dinero y calidad. Partiendo de este punto, los objetivos planteados para el proyecto son poder crear una comunidad crítica a la hora de alimentarse, brindándoles información y ayudándolos a reflexionar más sobre cómo se están alimentando y qué están consumiendo.

## ARTICULACIÓN DEL SISTEMA



**Premisa**  
Están abriendo un restaurante entre amigos. Su propósito es que sea el mejor en cuanto a calidad, apariencia y servicio. Para ello deben acumular puntos y así obtener los 14 objetivos.

**Objetivo**  
Entre todos los jugadores, acumular suficientes puntos para alcanzar los 14 objetivos que harán que su restaurante sea el mejor.

**Menú de objetivos**

**Calidad**  
5 estrellas = 55 puntos

**Buenas Críticas**  
2 buenas críticas = 14 objetivos

**Apariencia**  
7 objetivos = 14 objetivos

**Valores de los fichas**

5 puntos, 10 puntos, 20 puntos, 30 puntos, 40 puntos, 50 puntos

**Menú de objetivos // Tabla de valores (fichas)**

## El tablero



5 jugadores que escogen aleatoriamente con qué personaje quieren jugar y su personaje es el medio por el cual interactúan con el juego como tal.



Estos 3 tipos de tarjetas van definiendo el juego y permitiendo que los jugadores interactúen entre sí y con el juego. Para poder ganar necesitan completar los retos con ayuda de sus compañeros. Mientras tanto, hay interacciones permanentes por medio de un intercambio constante con el juego canjeando los puntos recibidos por los objetivos.

## INSTRUCCIONES Y REGLAS



Abrir el tablero sobre una superficie plana y ubicar las tarjetas en los lugares correspondientes. Luego, cada uno de los jugadores debe escoger su personaje y ubicarlo en uno de los puntos de partida.



Uno de los jugadores debe encargarse de repartir las fichas de puntos a los otros, según las vayan ganando.



Empieza el jugador que saque la puntuación más alta tirando el dado. Los turnos continúan hacia la derecha. Cada jugador avanza el número de casillas que le indique el dado.



Para avanzar, el jugador decide qué dirección tomar (derecha o izquierda) y puede subir casillas hacia el centro del tablero. También decide qué camino quiere tomar.



**Tarjetas de charadas:**  
Cada tarjeta tiene una palabra la cual debe ser descrita, sin decir las palabras en color rojo. Quien describe la palabra es el jugador que saca la tarjeta. Los demás jugadores, o otro jugador según aparezca en la tarjeta, deben adivinar. Se obtienen puntos si se adivina la palabra en el tiempo especificado en la tarjeta.

**CUANDO SALGA UN RESTAURANTE, DEBE DESCRIBIRSE EN CUANTO A CALIDAD, SABOR, APARIENCIA Y SERVICIO. SIN HACER REFERENCIA A LA UBICACIÓN NI A LOS COLORES DE SU LOGO.**



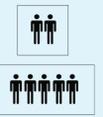
**Tarjetas:**  
Hay 3 tipos de tarjetas en el juego:  
Tarjetas de bono  
Tarjetas de charadas  
Tarjetas de dibujo



**Tarjetas de dibujo:**  
En cada tarjeta está escrita una palabra que debe ser dibujada para que el jugador que lo adivine. No está permitido escribir letras o palabras. Se gana puntos si se adivina la palabra.



**Tarjetas de bono:**  
Cada una contiene una pregunta que debe ser respondida por el jugador al que le salió la tarjeta. Este debe pedir a otro jugador que le lea la pregunta. Se gana los puntos (indicados al respaldo de la tarjeta) si contesta correctamente.



Cada tarjeta indica el tiempo, los puntos posibles y el número de jugadores.

**Objetivos de calidad:**  
Para completar esta categoría deben conseguir los 5 objetivos (estrellas de calidad).

- 1 Estrella 1 = 5 puntos
- 2 Estrella 2 = 15 puntos
- 3 Estrella 3 = 30 puntos
- 4 Estrella 4 = 45 puntos
- 5 Estrella 5 = 55 puntos

**Cumplir los objetivos:**  
El juego termina cuando, entre los 5 jugadores, logren conseguir los objetivos de cada una de las 3 categorías (calidad, buenas críticas y apariencia). Para alcanzar cada objetivo se requiere una cantidad de puntos específicos de acuerdo a la dificultad de éste.

**Objetivos de buenas críticas:**  
Para completar esta categoría deben conseguir los 2 objetivos (2 buenas críticas)

- 1 = 35 puntos
- 2 = 50 puntos

**Objetivos de apariencia:**  
Para completar esta categoría deben conseguir los 7 objetivos.

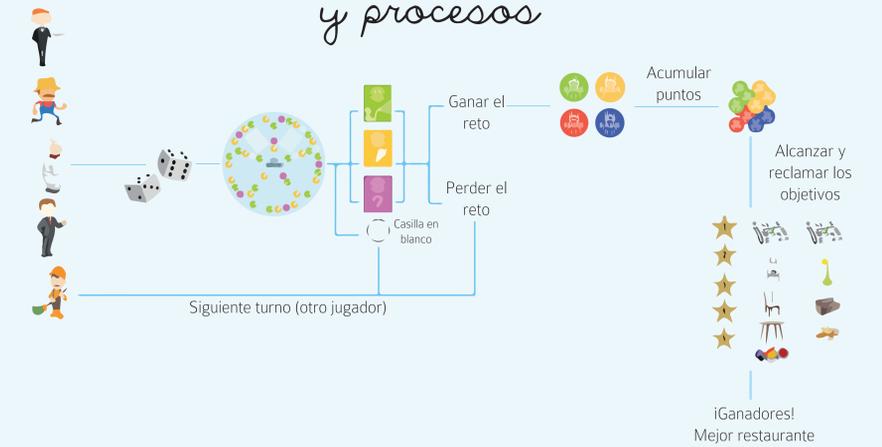
- 1 = 5 puntos
- 2 = 10 puntos
- 3 = 15 puntos
- 4 = 20 puntos
- 5 = 25 puntos
- 6 = 30 puntos
- 7 = 40 puntos

**Fichas de puntos:**  
Los puntos están representados en fichas de colores, cada una con un valor específico.

- 5 puntos
- 10 puntos
- 25 puntos
- 50 puntos

**Nota:**  
Cada objetivo debe ganarse de acuerdo al orden en el que fue dispuesto.  
**Ejemplo:** para ganarse la estrella 5, previamente se debieron haber ganado las estrellas 1,2,3 y 4.

## Diagrama de dinámicas y procesos



## Objetivo // Dinámica

Este es un juego cooperativo y colaborativo que pretende que haya una administración de los puntos por parte de los jugadores para lograr cumplir los objetivos y ser el mejor restaurante. Este objetivo se logra a partir de:

Comunicación de significados entre la comunidad con respecto a referentes sobre la alimentación. A partir de esto se intenta generar un lenguaje común entre la comunidad, despertando así un sentido de pertenencia por medio de un lenguaje único. En el juego se va a manejar y construir este aspecto con la presencia de limitantes (factores: tiempo, calidad, dinero) que día a día están presentes en la cotidianidad de la comunidad Uniandina. Estos limitantes son los que van a permitir o no la ganancia de puntos que de alguna forma representan la construcción de ese lenguaje propio de la comunidad.

Respuestas a preguntas que brindan un conocimiento científico y verídico acerca de aspectos alimenticios. Estas respuestas llevan a que se generen unos conceptos puntuales y claros sobre lo que es una alimentación saludable y balanceada. Esto genera recordación en la comunidad y empieza a tener un efecto sobre sus decisiones a la hora de alimentarse.

## Significados // Interacciones

**Tiempo**

Es un condicionante presente en todo el juego. Varía de acuerdo con la presencia de otros factores (calidad, apariencia, voz a voz, dinero). genera dificultad y limita.

Al no ser una competencia entre jugadores, el tiempo (a pesar de ser un condicionante principal) pasa a estar en un segundo plano. La comunidad lo tenía en cuenta pero no lo respetaba, no había un control riguroso de éste.

**Dinero**

Se ve representado en los puntos (fichas). Es un límite que se presenta a lo largo de todo el juego, ya que es el medio para cumplir los objetivos.

A pesar de ser planteado como un fondo colaborativo para ganar el juego con comunidad, se evidenciaba una clara independencia y participación individual a la hora de alcanzar y reclamar objetivos.

**Voz a Voz**

(Prejuicios que se crean a partir de lo que otros hablan de los restaurantes según las experiencias que han tenido). Por medio de las charadas comunican lo que se piensa de los restaurantes (conceptos que tienen las personas sobre los restaurantes en cuanto a la calidad (servicio, apariencia).

Con relación a las charadas de restaurantes, vimos que la comunidad se guía por referentes geográficos, de experiencias, aspectos sobre dinero y tiempo. Se evidenció el trabajo que les costó la regla de describir el restaurante a partir de la calidad y el servicio (sin poder incluir ninguna referencia geográfica)

**Conocimiento**

4. Conocimiento: de bonos y su fin es generar conciencia en la comunidad para que cada vez tengan una posición más crítica sobre el tipo de comida con la cual se están alimentando.

Hubo interés en las preguntas de bono por el hecho de que describían aspectos sencillos y concisos sobre la alimentación (Ejemplos: kiwi y bandeja paísa)

## Insights

A la comunidad uniandina le cuesta trabajo comunicar de manera esencial a los restaurantes en términos de su calidad. (La regla geográfica).

El capital de conocimiento sobre la alimentación en la comunidad Uniandina se maneja independientemente en círculos de relaciones más cercanos o personales.

A la comunidad le interesa y beneficia tener información práctica y sencilla sobre su alimentación para aplicar después ese conocimiento en su vida. (Ejemplos: kiwi y bandeja paísa).

## Oportunidad de diseño

Reunir a la comunidad para compartir y generar significados comunes que son valiosos para la construcción de información beneficiosa para mejorar la calidad y el servicio del área alimenticia en la comunidad Uniandina.