

EL FORMATO FISICO VS DIGITAL EN LOS VIDEOJUEGOS ¿CUÁL ES MÁS UTIL?

Mendivil gomez jesus eduardo¹, González Toledo Sergio Alejandro², Jesús Andrés flores picos³, Luis Fernando Zamudio Espinoza⁴, Garzón Sandoval Alejandro⁵, Plazola Bastidas Jesus Bernardo⁶.

¹²³⁴⁵⁶*Facultad de Informática Mazatlán, Universidad Autónoma de Sinaloa (México).*

Resumen

En este proyecto se mostrarán los resultados de la investigación, que tiene como finalidad dar a conocer los diferentes tipos de formatos que existen en el mercado, enfocado en los videojuegos, y así mismo, poder conocer como las personas prefieren consumir este medio de entretenimiento.

Se hizo una investigación por medio de encuestas a personas aleatorias de todas las edades para obtener los resultados deseados y poder comparar en graficas la gente que prefiere cada uno de los formatos existentes ya sea físico o digital.

Palabras clave: Educación, Video Juegos, Informática.

1 INTRODUCCIÓN.

Problema

A lo largo del tiempo se han usado varios formatos de venta en los diferentes medios de entretenimiento, han ido cambiando mientras pasa el tiempo para adaptarse a los más actual para el consumidor, pero en los tiempos más actuales todavía no se ha aclarado que tipo de formato se consume más ¿Cuál es el preferido actualmente y por qué? ¿entre que rango de edades se consume un formato más que otro?, enfocándonos más en el sector de los videojuegos.

Hablando con un poco de historia en pleno 2020, la tecnología nos ha brindado increíbles avances tecnológicos, que nos ayudan en nuestra vida de múltiples formas en esta ocasión nos centraremos en el sector del entretenimiento, hablamos de televisión, música. Cine, y videojuegos.

Los videojuegos han sido, el medio de entretenimiento más popular desde casi su creación, aunque el videojuego "Tennis for Two" creado en 1958 fue el primero en crearse, el videojuego "pong" creado en 1972 fue el primero en popularizarse a nivel mundial.

En esa época, la música se escuchaba únicamente en la radio, o en cassette, las películas en el cine y VHS, ¿y los videojuegos?, recreativas de videojuegos,

únicamente en centros de observe la figura 1.



Figura 1.
los años 70 [2].



Recreativas de

Figura 2. cartuchos de diferentes consolas [4]

Años después, se popularizó los discos como formato para almacenar los videojuegos, en consolas de las principales compañías que son Sony, Xbox y Nintendo, como lo son la PlayStation 1, la Xbox clásica y la Nintendo GameCube respectivamente, a comparación de los cartuchos, eran más baratos y podían almacenar más cantidad de datos, lo cual, era más conveniente para los programadores, justo en esta generación fue cuando los videojuegos en general se volvieron más populares y se podían comparar con el cine y la música.

El verdadero cambio llegó en la séptima generación de consolas, porque estas consolas ya incorporaban la opción de poder conectarse a internet, y aunque en un principio fue con el fin de poder jugar en línea con tus amigos, después llegaría la característica que lo cambiaría todo, las descargas.

Los tres formatos más populares han perdurado más de una década juntos en el mercado por diferentes razones se consumen los 3, ya sea porque determinada marca de productos sigue produciendo con un formato u otro o por comodidad del consumidor.

Pasos de la investigación y definición del problema

Mediante encuestas se quiere profundizar el tema para sacar conclusión de cómo está planteado el mercado y cómo cada consumidor prefiere cierto formato y por qué motivos.

Por medio de unas encuestas a diversas personas de diferentes edades para poder llegar a conclusiones más concisas sobre las opiniones y las circunstancias, se llenarán unas gráficas para mostrar los resultados de las encuestas.

Esto se hace con la finalidad de mostrar el por qué se consume un formato más que otro, ventajas y desventajas de cada uno y así tanto productor como consumidor podrá elegir su formato de preferencia dadas las circunstancias.

2- METODOLOGÍA

Se tuvo un enfoque informativo, dado que se desea informar solamente, tiene un tipo de diseño informativo, ya que se enfoca en traducir datos complejo en información fácil y rápida de entender, que te guíen , y orienten en ámbitos que probablemente no conozcas

- Planteamiento del problema se considero que es un algo controversial el hecho de que hay varios formatos de distribucion de los videojuegos actualmente.
- Mostrar los diferentes formatos
- Ventajas y desventajas de cada formato y el por que se usa
- Demostrar cuales se usan mas y por que cada consumidor los prefiere y en que circunstancias como la edad, economia o comodidad.
- Conclusiones del por que de cada formato y tomar los resultados para tomar en cuenta cual es mejor al momento de querer consumir cualquiera de ellos.

1.1 POBLACIÓN

La población a la que se le realizó este estudio son personas con las cuales convivimos en nuestra vida cotidiana y otras están relacionadas con este tipo de temas con un promedio de edad de los 15 a los 60 años.

Se tomó este rango de edad porque es la mayor parte de las personas que se relacionan con el tema que se está investigando.

Cabe mencionar que, para determinar si a las personas están relacionadas con el tema de la investigación, se le hizo una encuesta anteriormente, para así tener más conocimiento sobre tienen algo un mínimo de información sobre el tema.

2.2 MUESTRA Y MUESTREO

La muestra surge con un muestreo no probabilístico por conveniencia, siendo ésta una muestra de voluntarios. En esta investigación se decidió estudiar personas entre 15 a 60 años; las características deseadas son: encuestar a cierto grupo de personas sobre lo que opinan y saben sobre el formato físico y digital, y cuál es el que más recurren tan comprar más. Se optó por este tema en especial porque es algo que ya está cambiando mientras más avanzan las generaciones, y es importante que la gente sepa que es lo más conveniente comprar hoy en día, si el formato digital o físico. El jueves 10 de diciembre del 2020, en la facultad de Informática de Mazatlán de la Universidad Autónoma de Sinaloa, se presentaron las encuestas con estas características y se realizó el estudio.

2 RESULTADOS

las encuestas arrojaron que la mayoría prefiere actualmente el formato digital que, por el físico, después de analizarlo, pudimos darnos cuenta de los siguientes datos

Formato físico	Formato digital
Precios moderados que pueden bajar dependiendo del estado del disco o cartucho. Se puede compartir con tus amigos Sentimiento de posesión del producto, ya que lo tienes en tus manos Ediciones de colección con objetos adicionales y bonus dentro del juego Tiene el mismo peso que en digital (GB)	Precios moderados que pueden bajar por el tiempo que tiene en el mercado Se puede compartir con tus amigos y usarlo al mismo tiempo Es tuyo siempre y cuando tengas una licencia y el servidor este activo Ediciones de colección con bonus dentro del juego Tiene el mismo peso que el físico (GB)

2.1 ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Se realizo una encuesta para poder determinar cómo la gente consume este medio de entretenimiento

3.1.1 ¿En qué dispositivo juegas videojuegos?

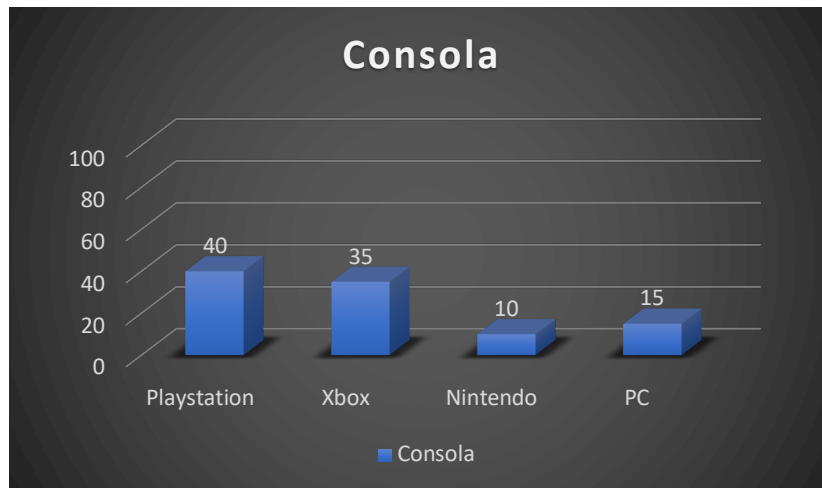


Figura 4. Grafica de la pregunta numero 1

La pregunta 1 arrojo que:

- Que el 85% juega en consolas
- La más popular es PlayStation
-

3.1.2 ¿cuentas con una tienda cerca de tu casa, donde puedas adquirir un videojuego?

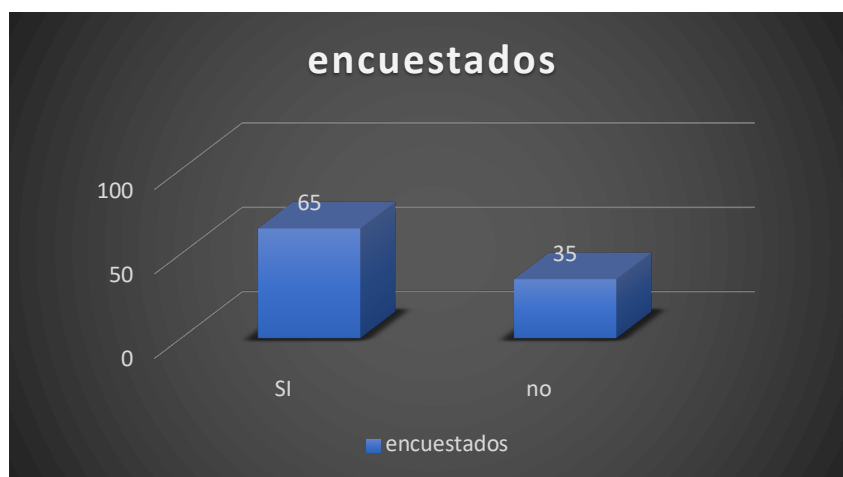


Figura 5. Grafica de la pregunta numero 2

La pregunta 2 arrojo que:

- La mayoría tiene un establecimiento fijo donde pueden comprar su videojuego.

3.1.3 ¿tienes un internet de más de 20MB de velocidad y más de 1 TERA de almacenamiento

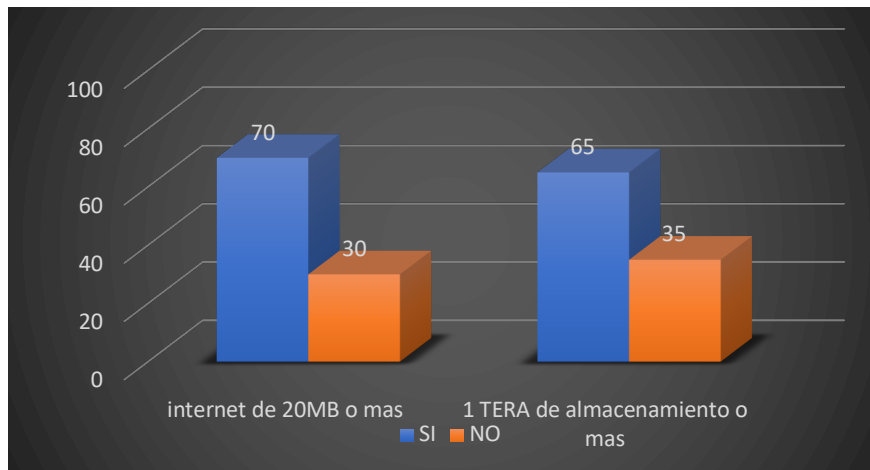


Figura 6. Grafica de la pregunta numero 3

La pregunta 3 arrojo que:

- El 70% tiene un internet veloz para poder descargar juegos sin problemas.
- El 65% tiene bastante almacenamiento disponible para descargarlo.
- El 30% tiene mala velocidad y poco almacenamiento disponible.

3.1.4 ¿prefieres comprar los juegos físicos o comprarlos digitalmente?

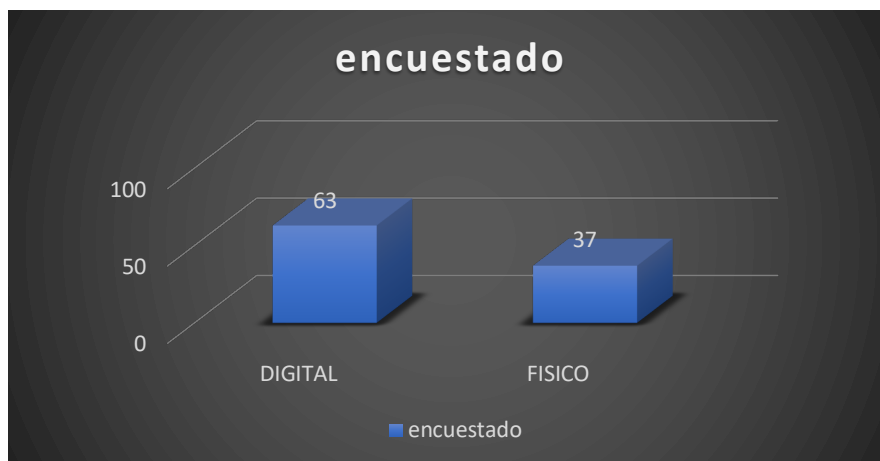


Figura 7. Grafica de la pregunta numero 4

La pregunta 4 arrojo que:

- La mayoría prefiere el formato digital
- Prefieren la eficacia y facilidad de solamente descargar un juego
- Al menos un 35% aun prefiere los juegos en físico.

2.2 interpretación de los resultados

En el estudio, el objetivo era poder informar y dar a conocer al usuario sobre las diferentes formas y medios en los que puede adquirir y disfrutar sus videojuegos, a partir de este, también se tenía como objetivo saber el comportamiento de la gente en este ámbito, cual formato usaban más y por qué.

Primero que nada, nos dimos cuenta que sin ninguna sorpresa, la mayoría prefiere el formato digital, ya sea por sus facilidades o por otros factores como el precio, etc.

Aunque, aún hay un sector que prefiere el formato clásico, el digital, ya sea disco o cartucho.

3 CONCLUSIONES

la tecnología puede hacernos cambiar nuestra manera de consumir nuestro entretenimiento, no solo en los videojuegos, sino en casi cualquier medio, como la música y las películas o series, el hecho de que antes todo lo teníamos que cargar físicamente en un disco o cassette, y ahora solamente desde nuestra dispositivo inteligente podemos tener acceso a toneladas de contenido, aunque muchas personas aun prefieran el formato físico, es indudable que el formato digital cada vez más tomara fuerza y llegara un momento que el formato físico sea solo un lujo o razón de coleccionismo

REFERENCIAS.

- [1] Javier Díaz-Romeral (17 de abril del 2014) *PONG, EL COMIENZO DE UNA ERA*. Obtenido de principia: <https://principia.io/2016/11/29/pong-el-comienzo-de-una-era.ljQ4Mil/>
- [2] Oscar Ramírez (4 de mayo del 2018) *DESCUBRE EL UNIVERSO ARCADE*. Obtenido de mirecreativa: <https://mirecreativa.com/>
- [3] Christian Pérez (30 de septiembre del 2020) *ATARI 2600: LA PRIMERA CONSOLA QUE HIZO POPULAR LOS CARTUCHOS INTERCAMBIABLES*. Obtenido de muyinteresante: <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/atari-2600-la-primera-consola-que-hizo-popular-los-cartuchos-intercambiables-841601503314>
- [4] David Arroyo (24 de diciembre del 2019) *LOS CARTUCHOS DE NINTENDO 64 LLEGARAN A SWITCH*. Obtenido de as.com: https://as.com/meristation/2019/12/24/noticias/1577173655_924741.html
- [5] Oscar Juárez (20 de diciembre del 2010) *SÉPTIMA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS*. Obtenido de oscar4ESO: <https://sites.google.com/site/oscar4esobernata/videoconsolas/septima>
- [6] María Mendoza (21 de septiembre del 2020) *PLAYSTATION 5 VS XBOX SERIES*. Obtenido de dinero: https://static.iris.net.co/dinero/upload/images/2020/9/21/300961_1.jpg