

# ANÁLISIS DE CAMBIO EN INTERÉS EN TEMAS DE TECNOLOGÍA A PARTIR DE LA PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DE CROWDSOURCING

## OBJETIVOS:

- Obtener, mediante un proyecto de *crowdsourcing*, información sobre la distribución de los *pokémon shiny* entre los jugadores del juego *Pokémon Go*, para las distintas especies disponibles.
- Estudiar si los participantes en el proyecto de *crowdsourcing* se interesaron en conocer y profundizar sobre los temas involucrados en el análisis, con la esperanza de que dicho interés desencadene su curiosidad respecto a temas relacionados con Tecnología.

## DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN:

- Utilizando *Google Forms*, se crea una encuesta que permitirá analizar la distribución de los *shinys* en *Pokémon Go*.
- Posteriormente, se realizará un análisis, el cual se desplegará en tiempo real mediante la plataforma de *Google Sheets*, en la página web <https://pogoshiny.com>
- A los usuarios que compartieron su correo electrónico se les envió un link a una segunda encuesta, la cual tiene como objetivo medir el impacto de haber participado en un proyecto de *crowdsourcing*, específicamente respecto a temas de Tecnología.

## RESULTADOS:



Figura 5.1: Clasificación gráfica de los pokémons shiny en Pokémon Go

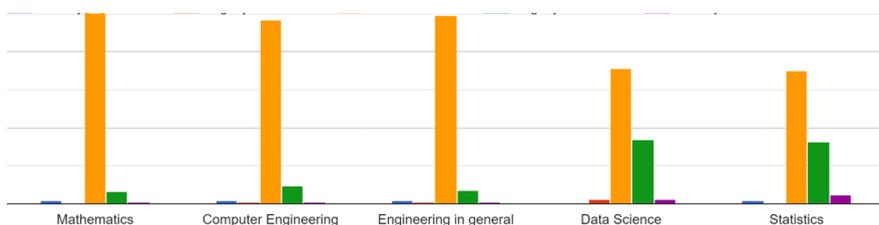


Figura 5.7: Cambio en los participantes después de haber participado en el proyecto

- Se observó que, en los participantes en los que hubo un cambio, su tendencia fue positiva. Las ramas que más cambio tuvieron fueron Ciencias de Datos y Estadística, y la que menos cambio tuvo fue Matemáticas.

## CONCLUSIONES:

- Se cuantificó el cambio que se llevó a cabo en los participantes de un proyecto de *crowdsourcing*, así como su acercamiento a ramas en las cuales no necesariamente se tenía interés previo.
- Se puede concluir que este tipo de proyectos son un método efectivo de acercamiento a las áreas de estudio de Ciencias de Datos y Estadística, que pueden fomentar el interés de los usuarios.

## REFERENCIAS:

- Cleveland University of Kansas. The Importance of Research to Students. 2020.
- Jeff Howe. «The Rise of Crowdsourcing». 2006.
- Elena Simperl. How to use crowdsourcing effectively. 2015