

Design thinking:

Proyecto 2: Fase 1

Empatizar

Para la fase de empatía del design thinking el grupo decidió enfocarse en sistemas de recomendación para entretenimiento, sin embargo, aún nos faltaba definir para que grupo específico de entretenimiento queríamos diseñar nuestro proyecto. Por esta razón se realizó un formulario utilizando Google Forms, el cual se compartió con diferentes usuarios para que diesen su opinión y de esta manera conocer la opinión popular.

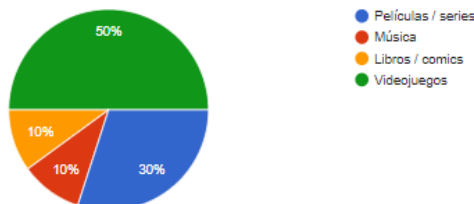
Resultados de la encuesta disponibles en esta hoja de cálculo:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/17AAsYgLNZLm02eo1ZzOtw3gaDEtqNeYowKHWUuU8g3o/edit?usp=sharing>

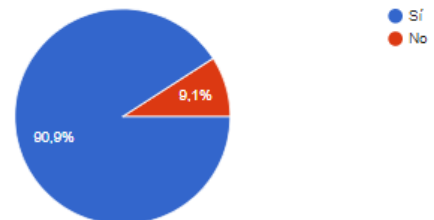
Definición

Después de realizar la fase de encuestas, los resultados mostraron que el 50% de los participantes prefirieron los videojuegos como su forma de entretenimiento favorita, seguido por películas y series con un 30%. Tras interpretar estos datos, nuestro grupo llegó a la conclusión de que la mayoría de los encuestados tienen un mayor interés y participación en el ámbito de los videojuegos, por lo que decidimos enfocar nuestro proyecto en este campo para satisfacer las preferencias de la audiencia encuestada.

Para cual de los siguientes tipos de entretenimiento consideras que es más difícil escoger un título o franquicia que disfrutar?



Consideras que un sistema de recomendaciones para dicho método de entretenimiento sería útil?



Idear

En la encuesta realizada, los aspectos más solicitados para tomar en cuenta en las recomendaciones del proyecto fueron la plataforma de juego (consola), la disponibilidad de modo multijugador, el precio del juego, la duración estimada del mismo, el estudio desarrollador y el género del juego. Estos aspectos fueron identificados como cruciales por los participantes para tomar decisiones informadas al elegir un videojuego. Por lo tanto, nuestro grupo ha decidido diseñar el sistema de recomendaciones centrándose en estos aspectos clave, asegurándonos de proporcionar recomendaciones precisas y relevantes para cada jugador según sus preferencias específicas en estos criterios.

Prototipo

Objetivos del prototipo:

- Validar la usabilidad: El objetivo principal de este prototipo podría ser evaluar la facilidad de uso del sistema de recomendaciones y saber si los usuarios encuentran intuitivas las funciones de búsqueda y visualización de resultados.
- Medir la efectividad de las recomendaciones: Determinar si las recomendaciones proporcionadas por el sistema son precisas y relevantes para los usuarios. Esto implica evaluar si los juegos recomendados son realmente del agrado de los usuarios basándose en sus elecciones previas.
- Evaluar la personalización: Verificar si los usuarios perciben que las sugerencias se adaptan a sus preferencias y comportamientos de juego.

Funcionalidades clave:

- Visualización de recomendaciones: Mostrar de manera clara y visual las recomendaciones de juegos y los criterios de búsqueda seleccionados por el usuario.

- Búsqueda y filtrado intuitivo: Implementar una función de búsqueda fácil de usar que permita a los usuarios encontrar juegos según los criterios mencionados anteriormente.
- Recomendaciones personalizadas: Utilizar la base de datos basada en grafos para generar recomendaciones personalizadas para cada usuario, teniendo en cuenta sus preferencias, historial de juego y otros datos relevantes.
- Visualización clara de resultados: Mostrar de manera clara y organizada las recomendaciones de juegos, resaltando las razones por las cuales se recomienda cada juego (por ejemplo, similitud con juegos previos jugados por el usuario, popularidad, valoraciones, etc.).
- Información detallada de juegos: Proporcionar información detallada sobre cada juego recomendado, incluyendo descripción, género, valoraciones, precio, disponibilidad en diferentes plataformas, etc.