

Juan Diego Solorzano

18151

Proyecto 1 - Documento Escrito

1. Documento escrito. Incluir las siguientes partes

- a. Problema a resolver
- Diseñar un juego para una persona en específico. En este caso, será mi mama

b. Descripción del público objetivo

Nombre: Lissette Perez

Edad: 46

Ocupación: Gerente general de imprenta

Género: Femenino

Intereses personales.

¿Cuáles son sus hobbies?

- Ver películas y series en Netflix
- Compartir tiempo en familia
- Jugar en su teléfono
- Redes sociales

¿Qué cosas le gusta saber y conocer?

- Noticias nacionales e internacionales
- Cultura general
- Tecnologías nuevas

¿Qué temas le interesan a esta persona?

- Deportes
- Noticias
- Premios (Oscars, Grammys, etc)
- Películas y series (dramas, comedias, suspenso)

¿Algo que le gustaría aprender o saber y que no lo ha hecho por tiempo o por otras limitantes?

- Tecnología moderna
- Desarrollar hábito de leer

¿Qué tipo de juegos juega generalmente esta persona? Si la persona no juega actualmente habla sobre la época en que jugaba

No juega mucho, solamente juega aplicaciones móviles como Angry Birds, Candy Crush, etc.

Patrones de juego. ¿Cuándo crees que esta persona juega? ¿Bajo qué condiciones?

Si juega casi todos los días, pero por poco tiempo. Normalmente juega en la noche al regresar del trabajo. Suele jugar poco, por ejemplo pasa dos o tres niveles de Candy Crush y continua al día siguiente.

¿Para qué juega esta persona? ¿Qué experiencia busca? (social, competitiva, dominio de una habilidad, relajación, exploración) ¿Qué tipo de diversión le gusta más?

Juega normalmente para relajarse o perder tiempo. Sin embargo, a veces juega de manera algo competitiva ya que al ver que mi hermana va en un nivel más avanzado, juega más de lo normal para intentar llegar a ese nivel. En cuanto a tipos de diversiones, le gusta easy, hard y social fun.

¿Qué tipo de jugador es esta persona? Killer, Achiever, Socializer y Explorer

Es achiever y un poco killer. Achiever porque le gusta conseguir todos los trofeos o objetivos disponibles antes de llegar al siguiente nivel. Killer porque en algunos juegos, por ejemplo de trivia, se divierte cuando le gana a su oponente y trata de ganar por la cantidad de puntos más grande que pueda.

Acciones. ¿Qué te imaginas que esta persona hace cuando juega?

Ella busca formas fáciles de ganar. Se detiene un segundo para planear sus siguientes tres movimientos y asegurarse que no perderá.

Experiencia con los videojuegos y las computadoras

Cuando era más pequeño, solía jugar juegos como Mario Party o otros parecidos con mi hermana, papá y yo. Además de eso, no ha jugado videojuegos en consola por sí sola. Ha tenido varias computadoras y si sabe funciones generales como usar las aplicaciones de office (Word, Excel, etc).

c. Descripción de la experiencia a crear

El juego debe ser competitivo y relativamente rápido. De esta manera el usuario podrá sentir la presión para demostrar que es más hábil que el oponente. Sin embargo, debe ofrecer retos para mantener al usuario jugando. Se desea crear frustración al equivocarse pero se divertirán los jugadores al pasar por los retos.

d. Título del juego, género y tema.

Título: Ultimate Trivia

Género: Preguntas / Trivia

Esta clase de videojuegos está inspirado en los programas televisivos de concursos sobre preguntas y respuestas. Algunos juegos de preguntas son simples simuladores de estos concursos televisivos y el objetivo es responder preguntas antes que los rivales para sumar puntos y salir vencedor al terminar el programa.

e. Descripción breve del juego y de cómo hace cumplir la experiencia deseada
Ambos jugadores compiten para llenar o dominar el tablero primero. El tablero 3x3 se domina a través de preguntas de opción múltiple o retos 'Categorías' según el resultado de dichas trivias.

f. Descripción de los materiales necesarios para jugar.

i. Videojuegos: definir la plataforma y dispositivos necesarios.

Se requiere una pc con unity para correr el juego

g. Descripción de objetivos, reglas y procedimientos del juego

i. Videojuegos: Listar los objetivos, las habilidades del jugador para cumplir los objetivos y explicar cómo se ejecutan estas habilidades. ¿Qué obstáculos o enemigos tiene el jugador y cómo puede vencerlos?

- Solo se puede llenar un cuadro por turno
- Solo se pueden llenar cuadros que están al lado de otro cuadro que esté lleno
- Para llenar un cuadro que ya está lleno por el oponente, debe jugar y ganar categorías, 3 respuestas más comunes o sudden death para lograrlo
- Hay trivia de opción múltiple, decir las 3 respuestas más comunes, juego de categorías o sudden death
- Hay límite de tiempo para contestar preguntas y completar challenges
- Al jugar "Categorías", se proporciona un mismo tema a los jugadores. Ambos jugadores, comenzando con el jugador que desea dominar un cuadro enemigo, deben decidir si son capaces de mencionar un término (relacionado al tema) adicional de la cantidad máxima actual. Los jugadores irán sumando a la cantidad máxima hasta que un jugador dude que el oponente es capaz de mencionar la cantidad máxima o no se crea capaz de mencionarlos el mismo. Al llegar a este punto, el jugador que decidió la cantidad máxima debe oprimir el botón "COMENZAR" y mencionar la cantidad de términos determinada en menos de 20 segundos. Si el jugador logró mencionarlos antes que acabara el tiempo, el domina el cuadro seleccionado. De lo contrario, el oponente lo dominará.

h. Mecánicas y dinámicas:

- i. ¿Qué es lo que crea conflicto o dificultad en tu juego? ¿Interacción con otros jugadores? ¿Interacción con elementos del juego?

La competitividad y el hecho que ambos jugadores quieren el mismo objetivo crea conflicto en el juego. Ambos pasarán por elementos aleatorios en el juego y deberán confrontarse en un reto por lo menos una vez en la partida.

- ii. ¿Cómo se espera que el jugador pueda vencer estos conflictos o dificultades?

Puede superar estos conflictos al contestar más preguntas correctamente y ganar más retos de Categorías que el oponente.

- iii. ¿Es un juego que se gana por estrategia, habilidad o suerte?

Se puede ganar por cualquiera de los tres o los tres al mismo tiempo. Las preguntas son aleatorias por lo que podrían salir preguntas de baja o alta dificultad. Sin embargo, el jugador puede crear una estrategia al elegir qué cuadros dominar y ganar a partir de su habilidad de responder preguntas de diferentes temas.

- iv. ¿A qué tipos de jugadores les parece más atractivo este tipo de juego?

Es más atractivo a los jugadores casuales que disfrutan jugar con familia y amigos localmente. También, a aquellos fanáticos de los game shows de televisión o juegos como Heads Up para móvil. En cuanto a tipos de jugadores vistos en clase, es más para jugadores killers ya que el juego busca diferenciar a ambos jugadores en base a su conocimiento de diferentes temas.

- i. Mundo, personajes, estilo gráfico. Descríbelos brevemente. ¿Por qué los escogiste de esta manera?

No tiene personajes ni mundo ya que no hubiera ayudado al desarrollo del juego. El estilo gráfico se eligió porque estos game shows y aplicaciones de trivia suelen tener mucho color y elementos UI para enganchar al usuario.

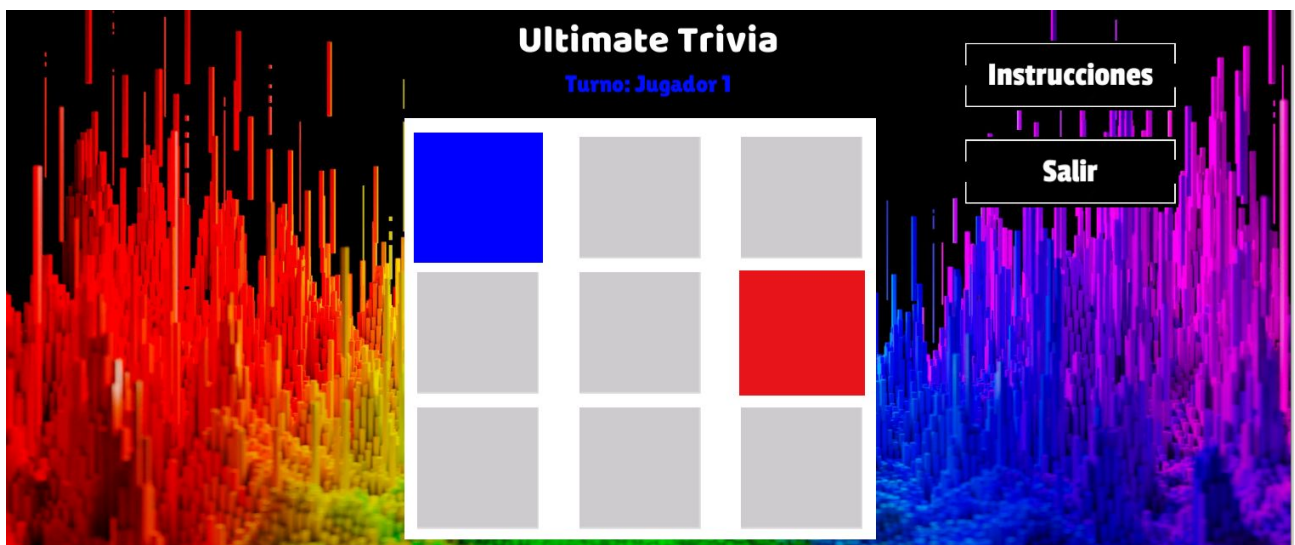
- j. Estructura del juego: ¿El juego tiene diferentes modos, fases, niveles o capítulos? ¿Cómo se pasa de uno a otro? ¿Qué los hace diferentes?

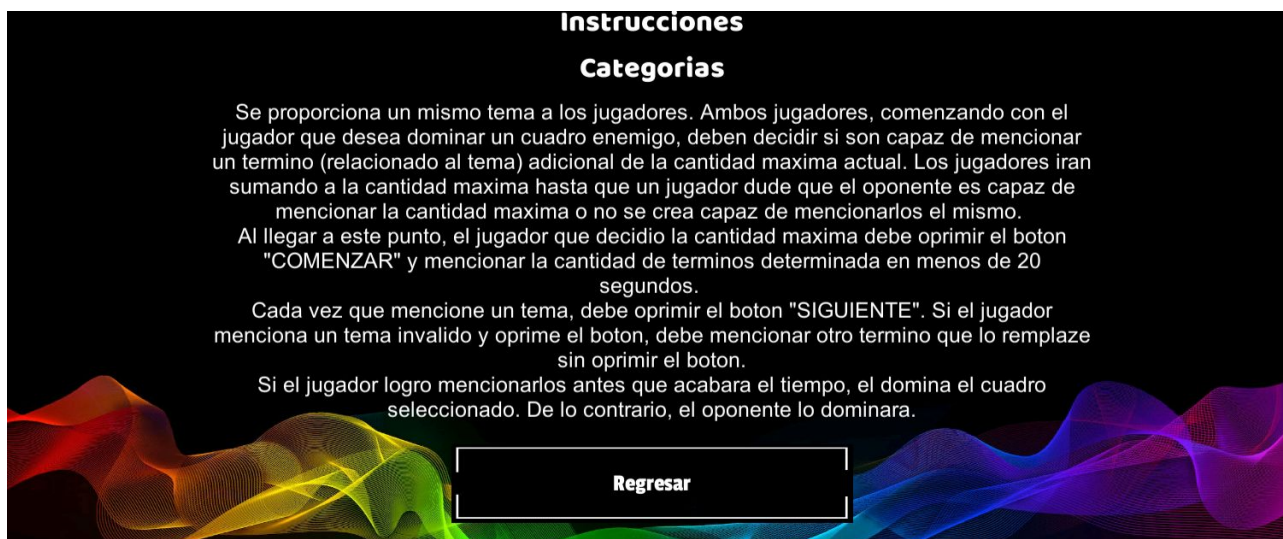
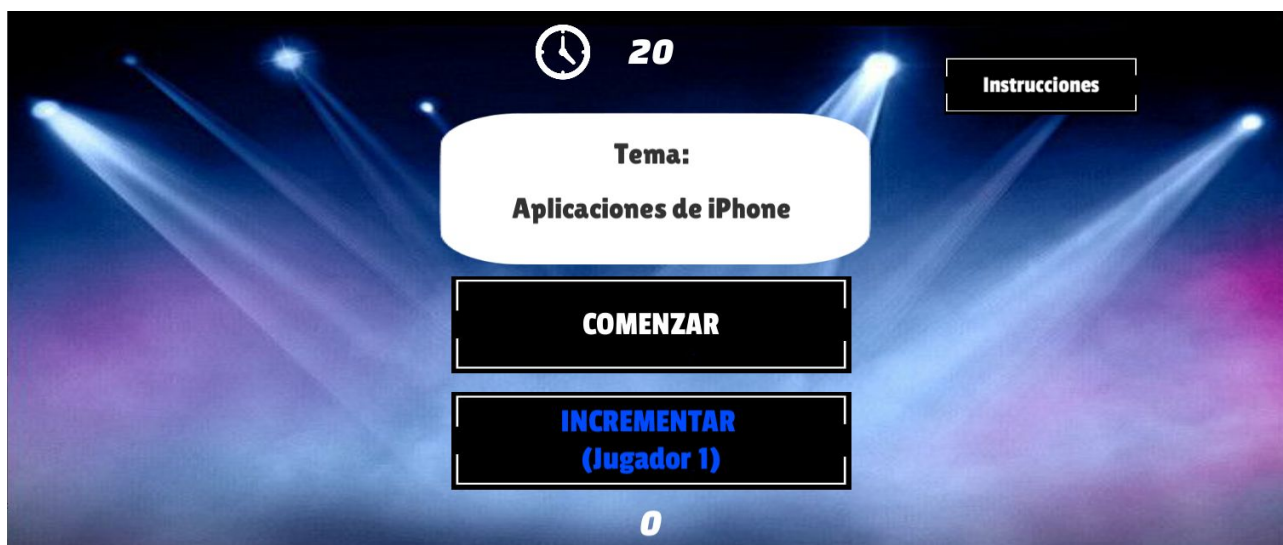
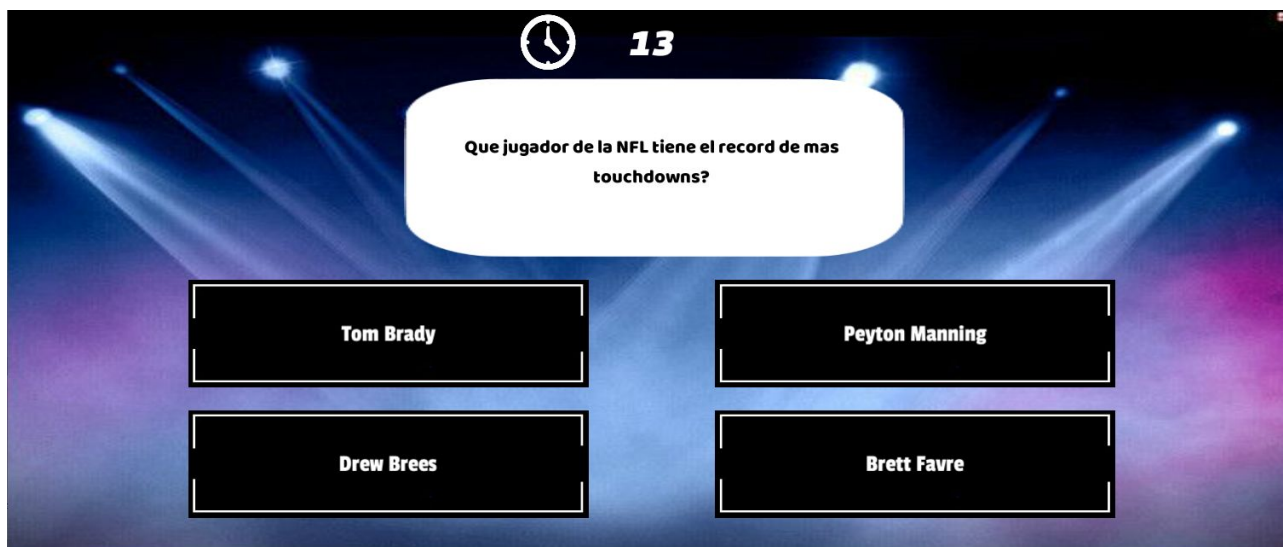
El juego cuenta con dos modos, preguntas de opción múltiple o retos de categorías. El modo se elige dependiendo si el jugador intenta dominar un cuadro vacío (opción múltiple) o uno previamente dominado (categorías). Tienen diferentes reglas y dificultad ya que categorías es un juego donde ambos tienen que interactuar y ver quién conoce más sobre un mismo tema.

- k. Competencia: ¿Qué juegos se parecen al tuyo y por qué el tuyo es mejor o diferente?

Yo diría que los game shows y juegos familiares como Heads Up o Trivia Crack son similares a mi juego porque involucran una serie de preguntas o conceptos de diversos temas de los cuales los jugadores deben conocer para avanzar en el tablero. Sin embargo, los juegos y series mencionados no necesariamente involucran preguntas de opción múltiple o un juego de categorías, en lugar los jugadores deben cumplir retos distintos involucrando preguntas o temas similares.

I. Screenshots o fotos del juego





m. Respuesta del público objetivo al juego.

- i. ¿Cómo reaccionaron las personas del público objetivo con el juego? ¿Les gustó o no les gustó?

Si le gusto al público objetivo. Vio el desarrollo del juego desde las primeras versiones y comentó que los cambios ayudaron bastante a hacer el juego divertido.

- ii. ¿Qué sugerencias hicieron para mejorar el juego?

Hubieron muchas sugerencias a través de las semanas, las más comunes era agregar más preguntas y temas, cambiar la interfaz o los elementos visuales y ajustar los tiempos de cada modo de juego.

n. Conclusiones y recomendaciones.

- i. ¿Vale la pena continuar este prototipo?

En mi opinión, si ya que me gusto mucho probarlo con mi familia y pienso que tiene potencial de convertirse en un juego más completo.

- ii. ¿Está bien la plataforma elegida o sería mejor que estuviera en otra plataforma?

Esta bien la plataforma, pero pienso que sería más adecuado si fuera una app móvil.

- iii. ¿Qué se podría mejorar? ¿En qué hay que trabajar más?

Siempre se pueden agregar más temas y preguntas para evitar la redundancia. Además, se podrían agregar otros modos para agregar más diversidad también.

- iv. ¿Crees que este juego podría ser un éxito comercial?

Pienso que si lo podría ser si se desarrolla adecuadamente y se cambian los visuales y sonidos a algo diferente o más único.

o. Anexo: Evidencia del proceso creativo

- i. Fotos del proceso creativo
- ii. Encuestas a personas del público objetivo
- iii. Fotos o screenshots de prototipos iniciales

Ideación

Escribe 3 temas que creas que a tu público objetivo le interesarían

- Noticias del mundo
- Películas y series populares
- Musica de los 80s y 90s

Escribe 5 sentimientos que quisieras que tu público objetivo sintiera al jugar

- Felicidad
- Diversión
- Competitividad
- Satisfacción
- Que se sientan entretenidos

Escribe posibles ideas de juegos que tengas con relación a esos temas y sentimientos

1. Juego de trivia similar a Family Feud sobre esos temas
2. Matching game con cartas con figuras de esos temas
3. Juego de adivinar la canción al escuchar una parte de ella
4. Monopoly con películas y actores como las figuras y territorios dependiendo de la cantidad de dinero que hizo la película en vida real
5. Juego tipo mímica o cranium con las categorías de películas, series, música
6. Candy Crush con tema de películas
7. Juego de adivinanza con figuras populares (líderes, músicos, actores, etc)
8. Juego donde uno hace a su propio músico o actor y decide cómo formar su carrera profesional
9. Juego PvP donde deben listar temas relacionados a un tema principal dado
10. Juego de platform donde uno juega como un personaje de película y debe llegar a una meta

Pensando en la estética del juego. Escribe 10 ideas relacionadas a los elementos gráficos y sonidos que quieres que tenga.

1. Música de esas épocas
2. Voces de los actores relacionados
3. Personajes 8-bit de los actores/músicos
4. Tarjetas con fotos de las películas
5. Un timer para las ideas que apliquen
6. Un scoreboard donde se pueda ver los puntajes de todos los jugadores donde aplique
7. Tableros decorados con temas de películas y música
8. Menús principales y de pausa con temas específicos
9. Animaciones en varias partes para atraer la atención
10. Logo o portada del juego llena de colores y figuras reconocidas

Pensando en la historia. Escribe 10 ideas relacionadas a la posible historia del juego. Puedes pensar en los personajes y el mundo o el ambiente en el que se lleva a cabo el juego.

1. El camino a la fama de un actor/artista
2. Un actor debe matar o derrotar a su competencia para ganar el papel
3. El artista debe ganar puntos a través de mini games para ganar el Oscar
4. Un actor/artista busca una manera de salir de un escándalo viral en las noticias
5. Personaje salva al mundo de líderes como Trump, Kim Jong-Un, etc
6. Una banda toca en distintos lugares para llegar a la fama

Utilizando el sistema de [Historias Generadas por Usuarios](#). Genera 10 nuevas ideas con el formato de la siguiente oración. El jugador es un <actor> que quiere <acción> para <beneficio>. o El jugador es un <actor> que <acción> para <beneficio>. Ejemplo. El

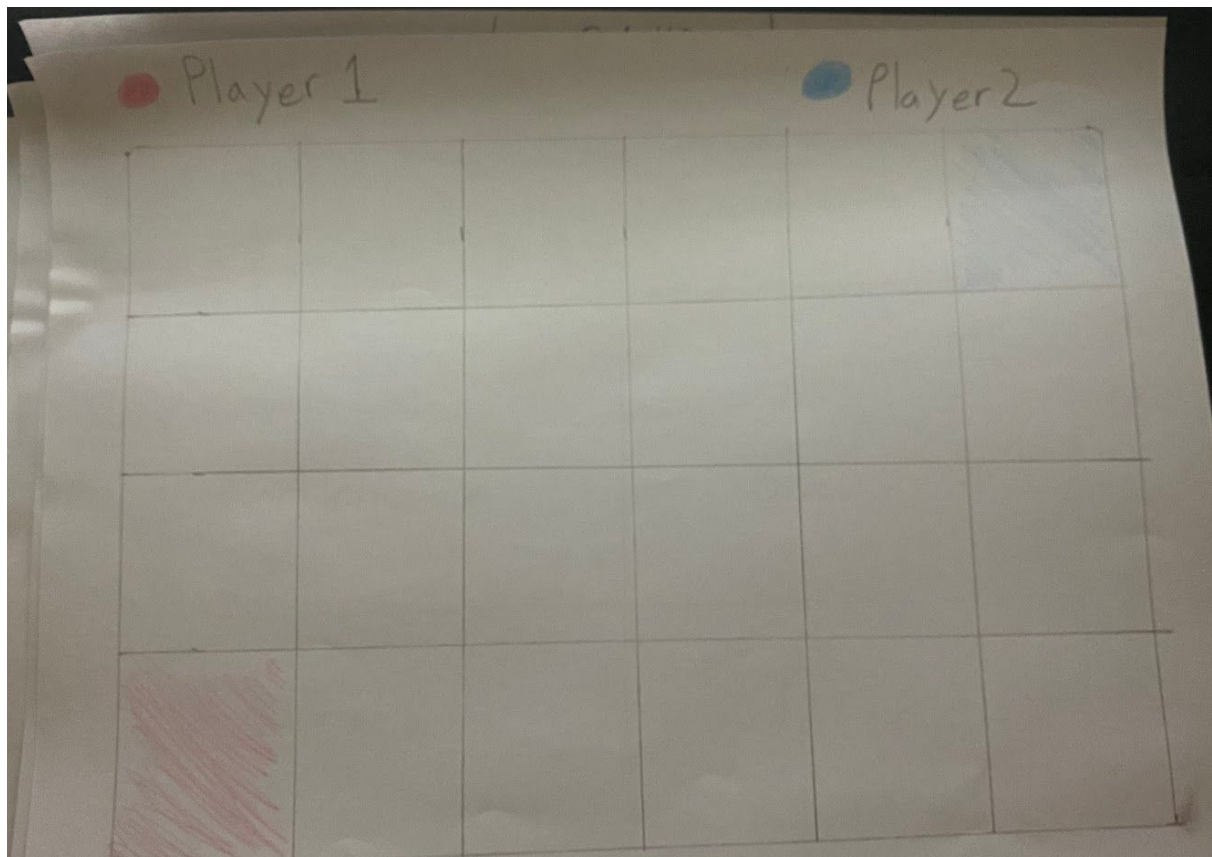
jugador es un plomero que quiere rescatar a la princesa para salvar al reino. Pueden ser combinaciones de las ideas colocadas en incisos anteriores. Si te ayuda puedes escribir los actores, acciones y beneficios en tarjetas de papel y mezclarlas físicamente.

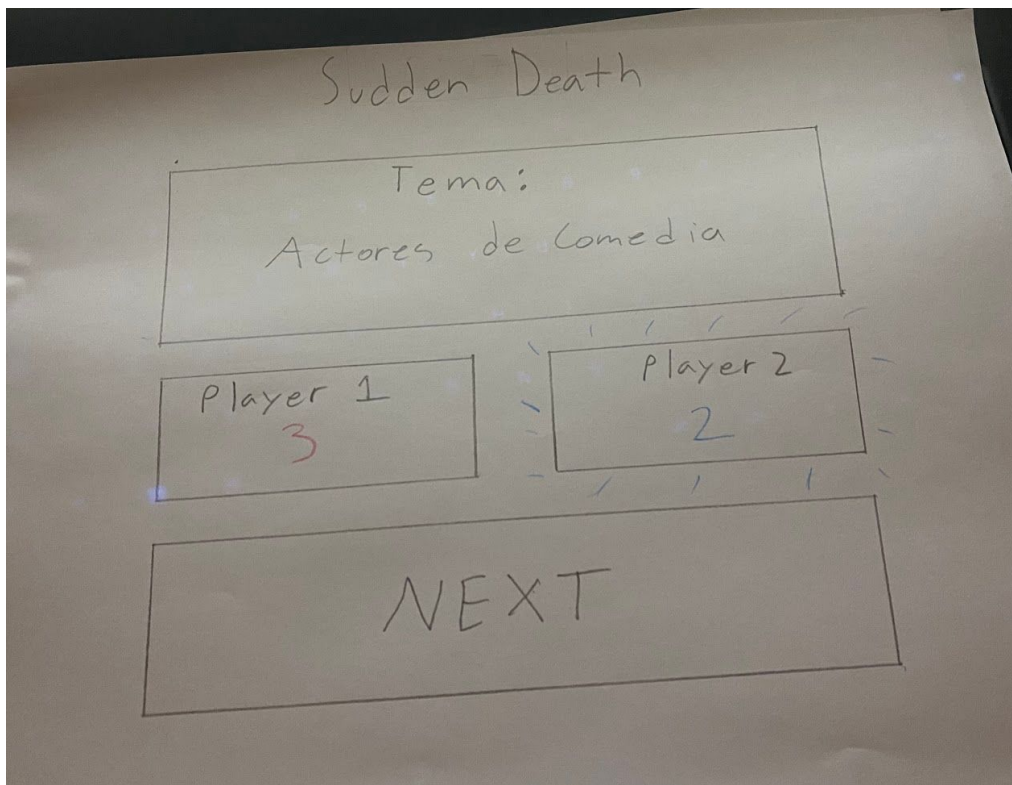
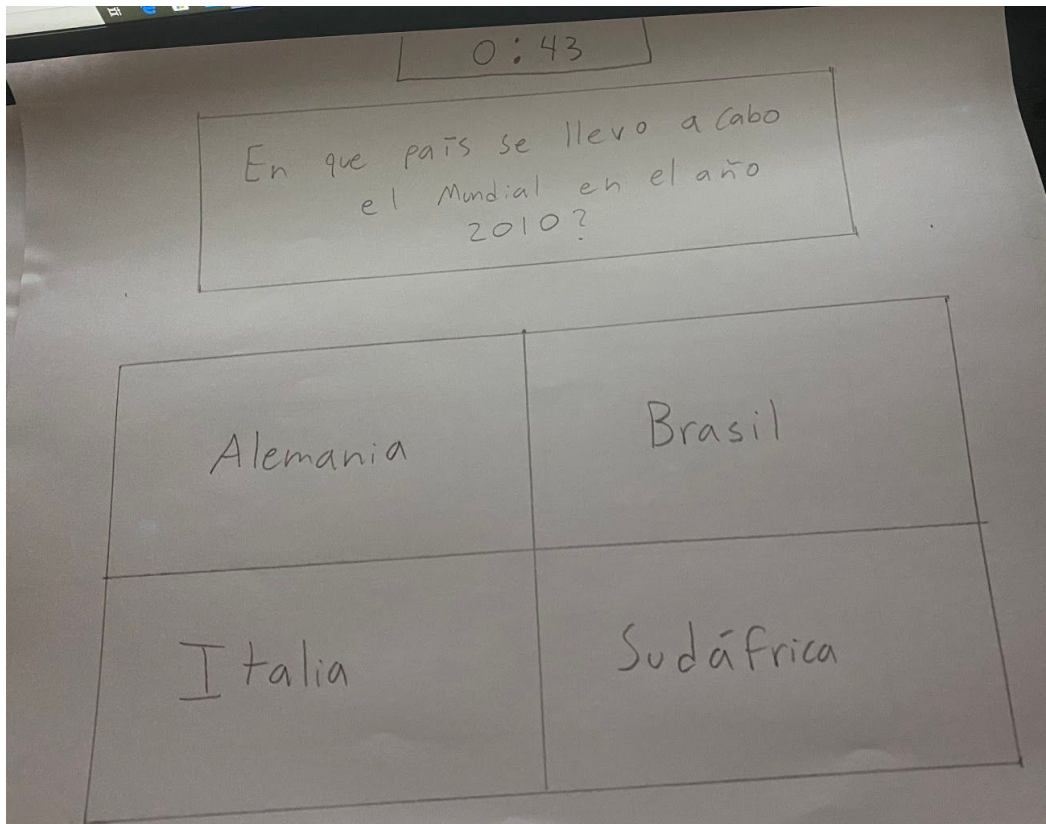
El jugador es un musico que quiere cantar para un publico

El jugador es un actor que quiere ganar un Oscar para sentirse superior

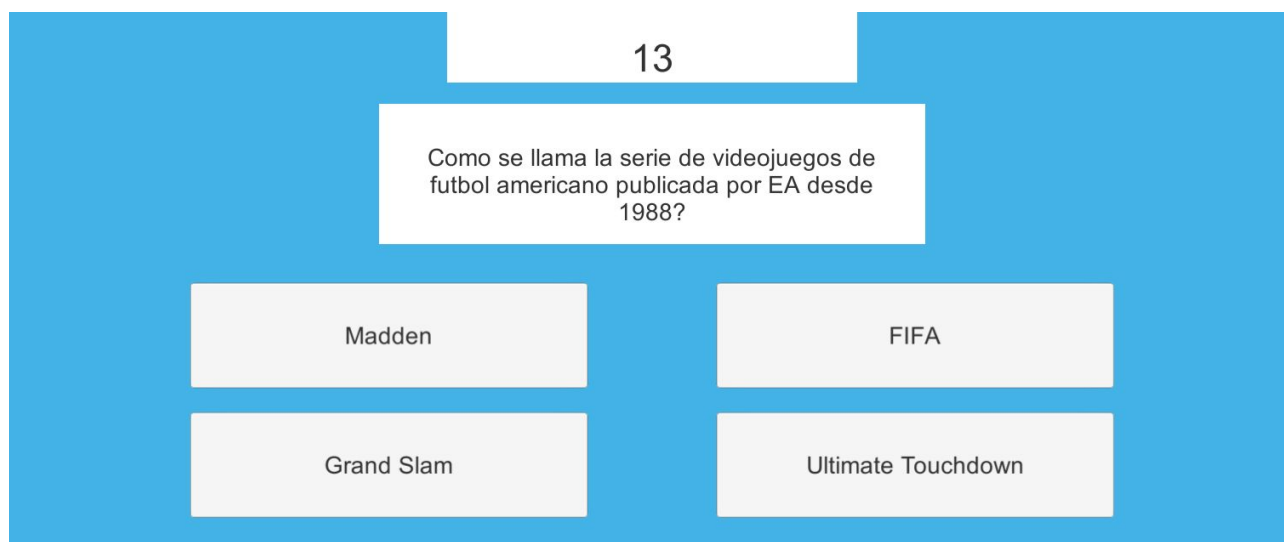
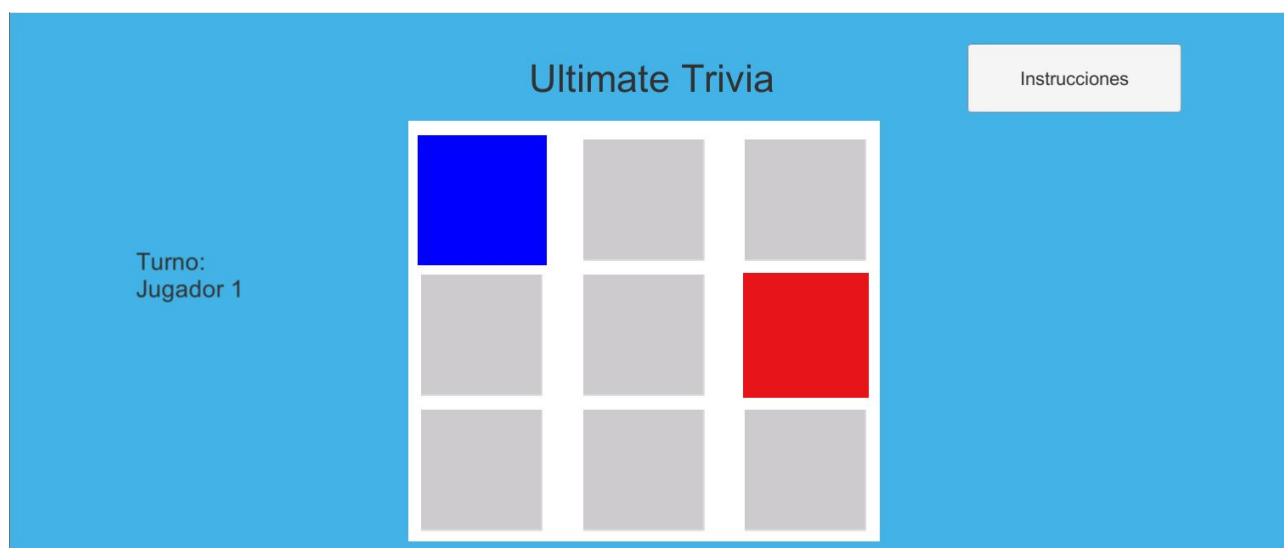
El perro quiere saltar para agarrar la pelota en la mesa

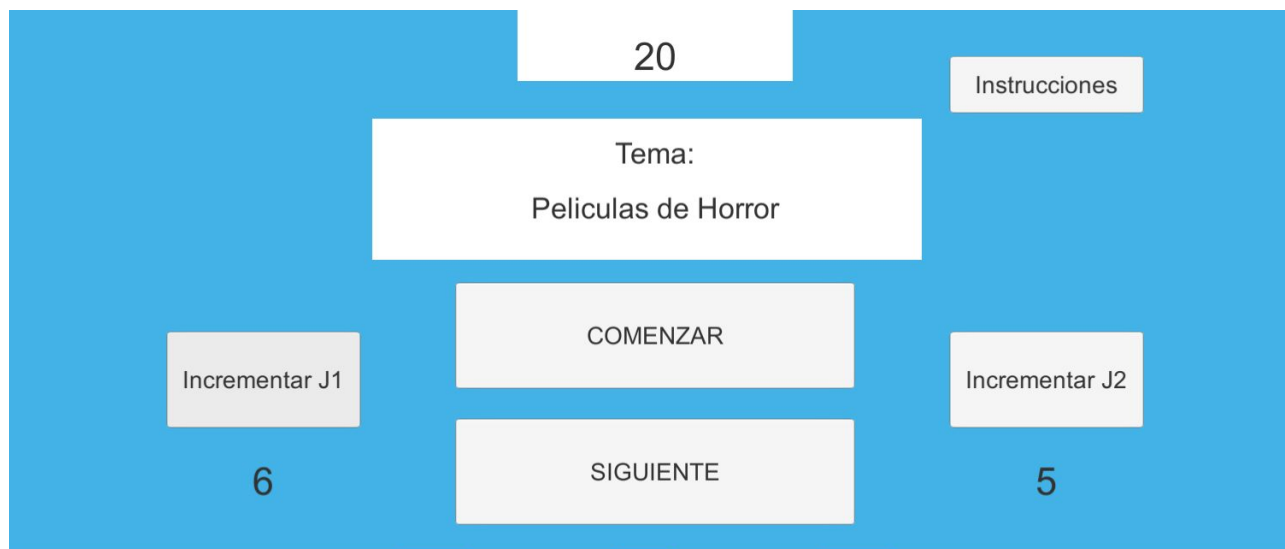
Prototipo a mano





Prototipo digital (primeras versiones)





(El prototipo final se ve en fotos anteriores)

2. Video de gameplay para videojuego o juego de mesa.
3. Presentación en Clase
 - a. Presentación de resumen de documento en slides
 - b. Demo de juego en vivo, probado por la profesora, auxiliar y voluntarios:

El proyecto tendrá varias fases que se realizarán como laboratorios semanales y cada una tendrá su propia entrega individual

Fecha de entrega final

26 de marzo a las 23:59

Fecha de presentaciones

27 de marzo en horario de clase

Nota:

Total del proyecto 30 puntos netos

Requerimiento	Puntuación
Funcionamiento de prototipo final teniendo en cuenta la experiencia que se quiso lograr y el público objetivo al que está dirigido	8
Documento final	8
Presentación	1

Video	1
6 Laboratorios semanales	12
Total	30