

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

Unidad Valle de las Palmas



Tecnologías Emergentes para el Desarrollo de Soluciones

Meta 1.1 Entrevista

José Humberto Moreno Mejía

Para desarrollar el videojuego educativo orientado a que los niños aprendan a leer y escribir, hice una lista de preguntas clave para la entrevista con el cliente que me ayudaría a saber su opinión en cuanto a la edad del usuario, habilidades que se deben mejorar, el diseño visual, el nivel de dificultad y sobre la plataforma del juego. El propósito de este guion era comprender claramente la visión del cliente y corregirme en cuanto al desarrollo del juego.

Pregunta 1.

¿A qué edades va dirigido el juego?

Pregunta 2.

¿Qué habilidades de leer y escribir quiere enseñar?

Pregunta 3.

¿Tiene ideas sobre estilos visuales o personajes?

Pregunta 4.

¿Qué niveles de dificultad quiere?

Pregunta 5.

¿Prefiere que sea educativo o más divertido?

Pregunta 6.

¿Hay temas o palabras específicas que los niños deban aprender?

Pregunta 7.

¿Cómo quiere que interactúen los niños con el juego?

Pregunta 8.

¿Quiere que el juego tenga narración de voz o solo texto?

Pregunta 9.

¿Prefiere recompensas o logros en el juego?

Pregunta 10.

¿Quiere que en el juego se refleje algo cultural o educativo?

Pregunta 11.

¿Tiene preferencia sobre la duración de niveles?

Pregunta 12.

¿El juego debería adaptarse al ritmo de cada niño?

Pregunta 13.

¿En qué dispositivos o plataformas debe funcionar?

Pregunta 14.

¿Hay otros juegos o apps que tenga como ejemplo?

Pregunta 15.

¿Quiere que los padres o maestros vean el progreso del niño?

Pregunta 16.

¿Hay restricciones de tiempo dentro del juego?

Pregunta 17.

¿Alguna otra característica importante?