**ENTREVISTA PARA EL PRODUCT OWNER**

**Entrevistadores:** July Daniela Ramos, Diego De Jesus Arias, Juan Carlos Jurado

**Nombre del entrevistado:** Javier Humberto Pinto

**Objetivo de la entrevista:**

Recolectar información útil del entrevistado para obtener información externa al grupo de desarrollo.

**Entrevistador:** ¡Hola! Gracias por tomarte el tiempo para hablar con nosotros hoy. Me encantaría comenzar preguntando, ¿cómo se encuentra el día de hoy ? y ¿si nos permite grabar la entrevista?

**Entrevistador: ¿**Qué opina usted sobre la funcionalidad de que los jugadores puedan elegir con qué atributo específico de las cartas se jugará la ronda**?**

**Entrevistador:** ¿Cuáles son los elementos clave que hacen que un juego sea adictivo y entretenido?

**Entrevistador:** ¿Qué tipo de mecánicas de juego le parecen más atractivas o efectivas en juegos de cartas?

**Entrevistador:** ¿Qué importancia y qué consejo daría para la interfaz y la experiencia de usuario en un videojuego de cartas?

**Entrevistador:** ¿Ha trabajado o desarrollado un juego de este estilo? ¿Qué recomendaciones nos daría?

**Entrevistador:** ¿Qué tipo de recompensas o logros cree que motivan más a los jugadores a seguir jugando?

**Entrevistador:** ¿Qué opina usted de introducir diferentes modos de juegos? ¿Es necesario? ¿Recomendarías alguno?

**Entrevistador:** Muchas gracias por compartir tus pensamientos y experiencias. Esto es increíblemente útil para nosotros al pensar en cómo diseñar un juego virtual que realmente resuene con jugadores como tú. ¡Gracias de nuevo!

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA 1**

**APP UNO**

| **EVALUACIÓN HEURÍSTICA** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1.La aplicación informa claramente sobre el estado del juego(turno, número de cartas).** |  |  |  |  |  |
| **2. Se puede elegir cuantos jugadores se requieren.** | **X** |  |  |  |  |
| **3. La terminología utilizada es fácil de entender y está relacionada con el juego de cartas.** | **X** |  |  |  |  |
| **4. Los mecanismos del juego se asemejan a la experiencia de un juego de cartas.** | **X** |  |  |  |  |
| **5. El usuario puede saltar el turno.** |  |  |  |  | **X** |
| **6. Se pueden cambiar las cartas con los otros jugadores.** |  |  |  |  | **X** |
| **7. Las interfaz y las interacciones son consistentes en toda la aplicación.** | **X** |  |  |  |  |
| **8. Los iconos y botones siguen estándares de diseño comunes para apps del juego.** | **X** |  |  |  |  |
| **9. Se puede cambiar de color la carta.** |  |  |  |  | **X** |
| **10. Se le puede bloquear el turno al jugador.** |  |  |  |  | **X** |

5. No se puede saltar el turno, toca si o si lanzar una carta

6. No se puede cambiar las cartas o robarlas, cada jugador tiene sus cartas ya definidas, al menos de que quieras tener las cartas de los demás, tienes que ganar en una ronda

9. No se puede cambiar los colores, ya que tienen su propio atributos

10. No se puede bloquear el turno a ningún jugador, todos tienen que si o si lanzar una carta

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA 2**

**APP GOVERNOR OF POKER 3**

| **EVALUACIÓN HEURÍSTICA** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1.La aplicación informa claramente sobre el estado del juego(turno, número de cartas).** |  |  |  |  |  |
| **2. No se puede ver las cartas de los demás** | **X** |  |  |  |  |
| **3. Se puede apostar dinero** |  |  |  |  | **X** |
| **4. Los mecanismos del juego se asemejan a la experiencia de un juego de cartas.** | **X** |  |  |  |  |
| **5. El usuario puede saltar el turno.** |  |  |  |  | **X** |
| **6. Se puede retirar del turno** |  |  |  |  | **X** |
| **7. Las interfaz y las interacciones son consistentes en toda la aplicación.** | **X** |  |  |  |  |
| **8. Los iconos y botones siguen estándares de diseño comunes para apps del juego.** | **X** |  |  |  |  |
| **9. Se juega con los símbolos y números de las cartas como también el color.** |  |  |  |  | **X** |
| **10.Se puede pedir cartas** |  |  |  |  | **X** |

3. No se puede apostar dinero, si no cartas

5. No se puede saltar el turno, toca si o si lanzar una carta

6. No se puede cambiar las cartas o robarlas, cada jugador tiene sus cartas ya definidas, al menos de que quieras tener las cartas de los demás, tienes que ganar en una ronda

9. Se juega según las estadísticas y nivel de las cartas

10. No se puede pedir cartas, se inician con las que tienen y al ganar cada ronda se l.e sumará una de los demás, el que quede con más gana

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

* [**https://es.wikipedia.org/wiki/Uno\_(juego)**](https://es.wikipedia.org/wiki/Uno_(juego))

Wikipedia donde se extrae la información de las mecánicas del juego UNO.

* [**https://www.minijuegos.com/juego/governor-of-poker-3**](https://www.minijuegos.com/juego/governor-of-poker-3)

Página de juegos donde se extrae la información de cómo funciona el juego Poker.

* <https://supercell.com/en/games/clashroyale/es/blog/news/c-2/>

Pagina oficial de Clash Royal.