

Recolección de información

José Ignacio Botero Osorio

Instructor

Lyam Acosta Forero

Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje

Tecnología en análisis y Desarrollo de Software

3118526

Bogotá D.C.

Contenido

Recolección de información	3
---	----------

Recolección de información

La recolección de datos es un paso importante en el proceso de investigación. El instrumento que elijas para recolectar los datos dependerá de los tipos de datos que pienses recolectar (cualitativos o cuantitativos) y de cómo pienses recolectarlos.

En la investigación se utilizan varios instrumentos para recopilar información:

- Entrevistas
- Observaciones
- Documentos de archivo y fuentes gubernamentales
- Experimentos de laboratorio
- Cuestionario de papel o cuestionarios online
- Focus groups presenciales or focus groups online
- Comunidades online”¹

Usaremos entrevistas para el propósito de este proyecto formativo crearemos este formato de recolección de información donde verificaremos junto con el usuario si encontró problemas durante la jugabilidad inicial del prototipo, este formato lo usaremos en cada versión para que junto con QA podamos revisar cada versión y con ello evitar la máxima cantidad de Bugs posible en el Software aquí

Información General del Juego

- Nombre
- Género
- Plataformas en las que se lanzo
- Fecha de lanzamiento.
- Versión actual.

Mecánicas del Juego

- Objetivo principal del juego.
- Mecánicas
- ¿Es Single Player?
- Progresión del Juego

Aspectos Técnicos

- Motor de Desarrollo
- Lenguajes de programación.
- Requisitos del sistema.

¹ <https://www.questionpro.com/blog/es/instrumentos-para-recopilar-informacion/>

Diseño Visual y Sonoro

- Estilo gráfico
- Modelos
- Música de fondo y efectos de sonido.
- Diseño de niveles.

Contenido y Narrativa

- Historia o lore del juego.
- Personajes principales y secundarios.
- Escenarios, mundos o niveles.
- Sistema de misiones o eventos.

Experiencia del Usuario y Calidad

- Interfaz de usuario (UI/UX).
- Dificultad y curva de aprendizaje.
- Opiniones de los jugadores (reseñas, calificaciones).
- Frecuencia de errores reportados o bugs.
- Rendimiento en diferentes plataformas.

Herramienta N°	
Fecha	Código Formulario
Código empleado	
Identificación	
Nombre del Software	Fecha de creación
Personal a cargo	Código
Propósito del estudio	
<p><i>Aquí se revisará el propósito del estudio ya se por marketing ante un nuevo software o la revisión de un software ya existente</i></p>	
Técnico	
Lenguaje de programación usado	versión (En caso de que ya haya sido lanzado al público)
Usuario	
¿Cómo califica el software en una escala de 1 a 10?	¿Ha sufrido algún error usando el Software?
¿Ha tenido buenas experiencias con el software?	Si la respuesta anterior es no ¿Qué sucedió?
¿Siente que alguna característica en el Software es inútil para usted?	¿Cuál considera la característica más importante para usted?
¿Cuál sería una característica la cual usted desearía?	¿Siente que este software cumplió su necesidad?
¿Siente responsivo la navegación en el software?	¿Tras la última actualización ha sentido una mejora en el uso?
Observaciones o preguntas adicionales	
<div></div>	