

# Formulario de 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

<b>Formulario de recolección de información .....</b>	<b>3</b>
<b>Objetivo.....</b>	<b>3</b>
<b>Herramienta .....</b>	<b>3</b>
<b>Análisis .....</b>	<b>4</b>

# Formulario de recolección de información

## Objetivo

Para esta sección revisaremos la técnica de recolección de información de entrevista para revisar que quieren los jugadores. Allí podremos revisar si existen o no algún conflicto con algún género o mecánica específica y así obtendremos la información básica para poder desarrollar nuestro videojuego conforme a las necesidades reales de entretenimiento siguiendo los estándares de calidad de la industria

## Herramienta

Realizando un total de 30 preguntas revisaremos los estándares básicos de los jugadores:

Encuesta de Sondeo de Gaming									
Preguntas	Respuestas y Comentarios								
¿Eres Jugador Casual?	Si	No							
¿Eres jugador Profesional?	Si	No							
¿Cuándo fue tu ultima partida?									
¿Cuántas horas tienes para jugar al día?									
¿Juegas Juegos AAA?	Si	No							
¿Te gustan?	Si	No							
¿Juegas Juegos AA?	Si	No							
¿Te gustan?	Si	No							
¿Juegas Juegos Indie?	Si	No							
¿Te gustan?	Si	No							
¿Qué genero de Juegos te gusta?	Acción	Aventura	Plataformas	MOBA	Sigilo	Survival H	Deportes/Carreras	Otros ¿Cuál?:	
¿Cuál es tu mecanica Favotira?	Gestion Recursos	Combate	Movimientos	Exploración	Puzzles	Creación	Resolucion Problemas	Otros ¿Cuál?:	
¿Qué mecanica menos te gusta?	Acción	Aventura	Plataformas	MOBA	Sigilo	Survival H	Deportes/Carreras	Otros ¿Cuál?:	
¿Qué genero de juego menos te gusta?	Gestion Recursos	Combate	Movimientos	Exploración	Puzzles	Creación	Resolucion Problemas	Otros ¿Cuál?:	
¿Cuál fue el primer Juego que jugaste?									
¿Lo terminaste?									
¿Por qué dejaste tu ultimo Videojuego?									
¿Qué esperas de un videojuego?									
¿Qué clase de personaje te gustan?									
¿Qué tipo de personaje menos te gusta?									
¿Recuerdas la ultima compañía del juego que jugaste?	Si	No							
¿Por qué?									
¿Cuál es tu personaje de Videojuegos favorito?									
¿En que plataforma juegas?									
¿Has tenido siempre la misma plataforma?	Si	No							
¿Por qué la dejaste (Si la pregunta anterior fue si)?									
¿Tienes presupuestados videojuegos een tus gastos?	Si	No							
¿Cuánto presupuesto gastas al mes en juego?									
¿Te gustan mas los juegos Free to play o pagos?									
¿Te gustan mas los juegos 3D o 2D?	2D	3D							
¿Por qué te gustan? (3D o 2D)									
¿Qué sientes cuando juegas?									
¿Conoces juegos de tu pais?	Si	No							
¿Por qué?									

Ilustración 1 Entrevista a Jugadores

## **Análisis**

Por medio de esta encuesta podremos revisar algún sondeo básico para nuestros clientes finales.

En la primera sección podremos revisar si el jugador es casual o profesional con ello podremos revisar nuestra base de jugadores, dado que si encontramos más una clase de jugador podríamos enfocar nuestro juego con dinámicas especiales para los jugadores.

En la segunda sección revisaremos si las personas desean más los juegos creados por grandes compañías.

En la tercera sección revisaremos si los jugadores les gustan más juegos con presupuestos moderados.

En la cuarta sección revisaremos si los jugadores les gusta nuestro modelo de videojuego, también en recientes estudios demuestran que los jugadores cada día le gustan más los juegos indies <https://www.hd-tecnologia.com/hoy-en-dia-los-jugadores-estan-mas-interesados-en-juegos-indies-que-en-juegos-aaa/> sin embargo se hará esta revisión conforme a los jugadores colombianos.

En las siguientes secciones revisaremos si los jugadores colombianos tienen más tiempo para jugar videojuegos o si terminan los juegos o no.

Por último, podremos hacer un análisis claro de lo que espera un jugador, si tiene un videojuego favorito o le gustan más los videojuegos 3D o 2D, nos permite revisar si nuestro juego es interesante a los jugadores debido al aumento significativo de juegos 2D en la industria internacional.