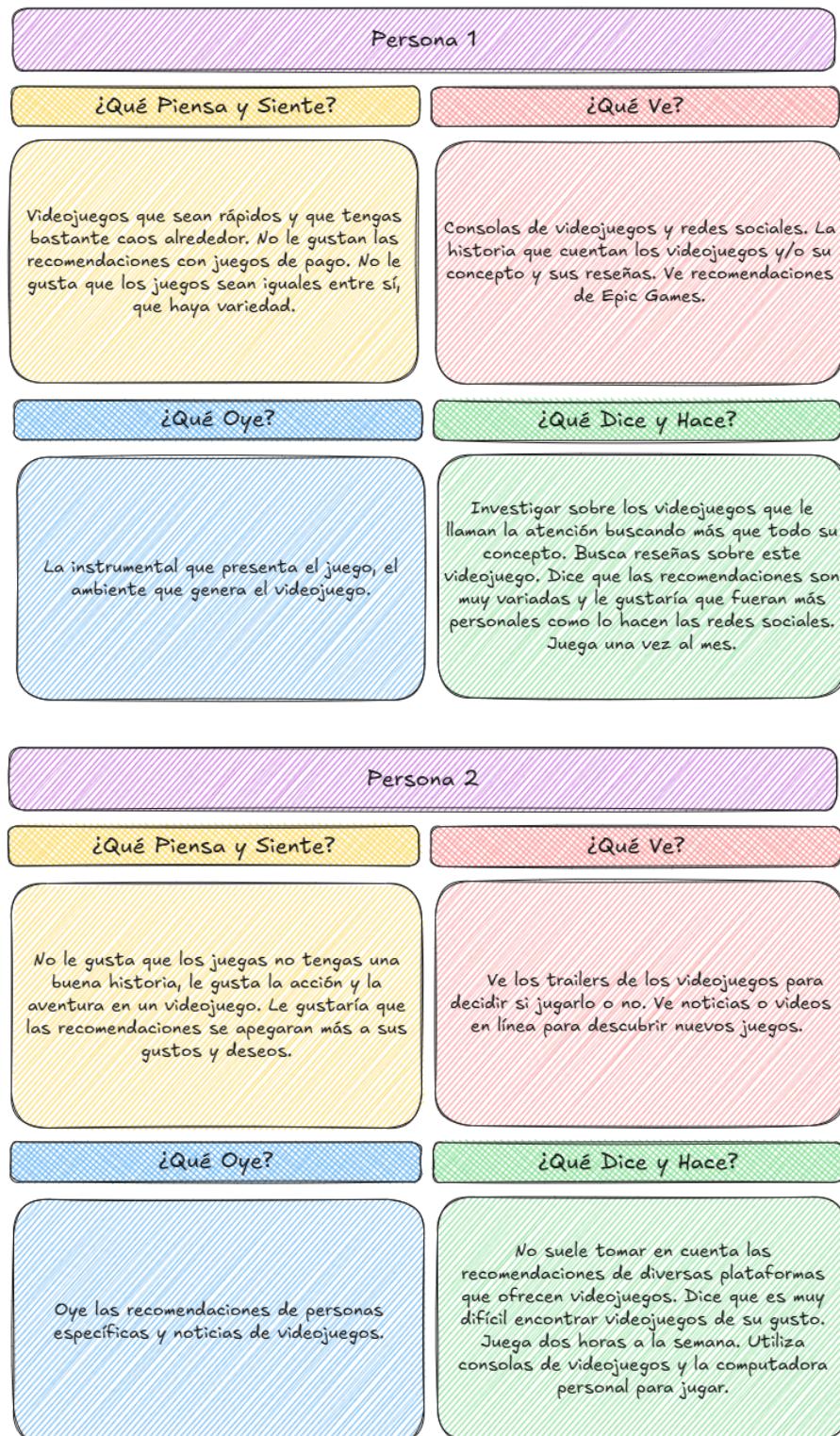


Algoritmos y Estructuras de Datos
Proyecto 2 fase # 1 Desing Thinking

Guion Entrevistas:

- ¿Qué tipo de videojuegos te gusta jugar?
- ¿Con qué frecuencia juegas?
- ¿En qué plataforma juegas más (PC, consola, móvil)?
- ¿Cómo descubres nuevos videojuegos?
- ¿Qué te hace decidir si vale la pena jugar un juego o no?
- ¿Sigues recomendaciones de amigos, streamers, o tiendas como Steam?
- ¿Qué características te gustan más en un juego?
- ¿Hay algo que odies en los juegos recomendados?
- ¿Qué tan fácil es encontrar juegos parecidos a los que ya te gustan?
- ¿Has usado recomendaciones de Steam, Epic Games, Play Store u otras?
- ¿Te han funcionado esas recomendaciones?
- ¿Qué mejorarías de los sistemas actuales?

Empatía



Persona 3

¿Qué Piensa y Siente?

Le gustan los juegos de Shooters y de deportes. Le gustan los juegos divertidos, que tengan una buena trama y se pueda jugar con amigos. No le gusta que las recomendaciones sean de juegos con precio. Le gustaría que las recomendaciones fueran más personales.

¿Qué Ve?

Ve videos en línea para descubrir nuevos videojuegos.

¿Qué Oye?

Escucha las recomendaciones de diversos amigos para descubrir nuevos videojuegos.

¿Qué Dice y Hace?

Juega mucho con amigos. Juega dos veces a la semana. Dice que es complicado encontrar videojuegos que cumplan con lo que desea. No sigue las recomendaciones de las plataformas que suben videojuegos.

Persona 4

¿Qué Piensa y Siente?

Le apasionan los juegos de aventura y fantasía, valora mucho una buena historia y un gameplay inmersivo.

¿Qué Ve?

Observa gráficos, géneros, precios y promociones antes de decidirse por un juego.

¿Qué Oye?

Escucha recomendaciones de amistades y creadores de contenido en plataformas como YouTube.

¿Qué Dice y Hace?

Juega todos los días un rato, busca juegos por YouTube o por amigos, y a veces los recomienda.

Persona 5

¿Qué Piensa y Siente?

Le da importancia a qué tan bien está desarrollado un juego y a la trama; considera si vale la pena jugarlo dependiendo de su calidad.

¿Qué Ve?

Está expuesto a recomendaciones por redes sociales como Instagram o lo que sus amigos juegan o comparten. Percibe que hay muchos juegos disponibles y de fácil acceso, lo cual puede ser abrumador.

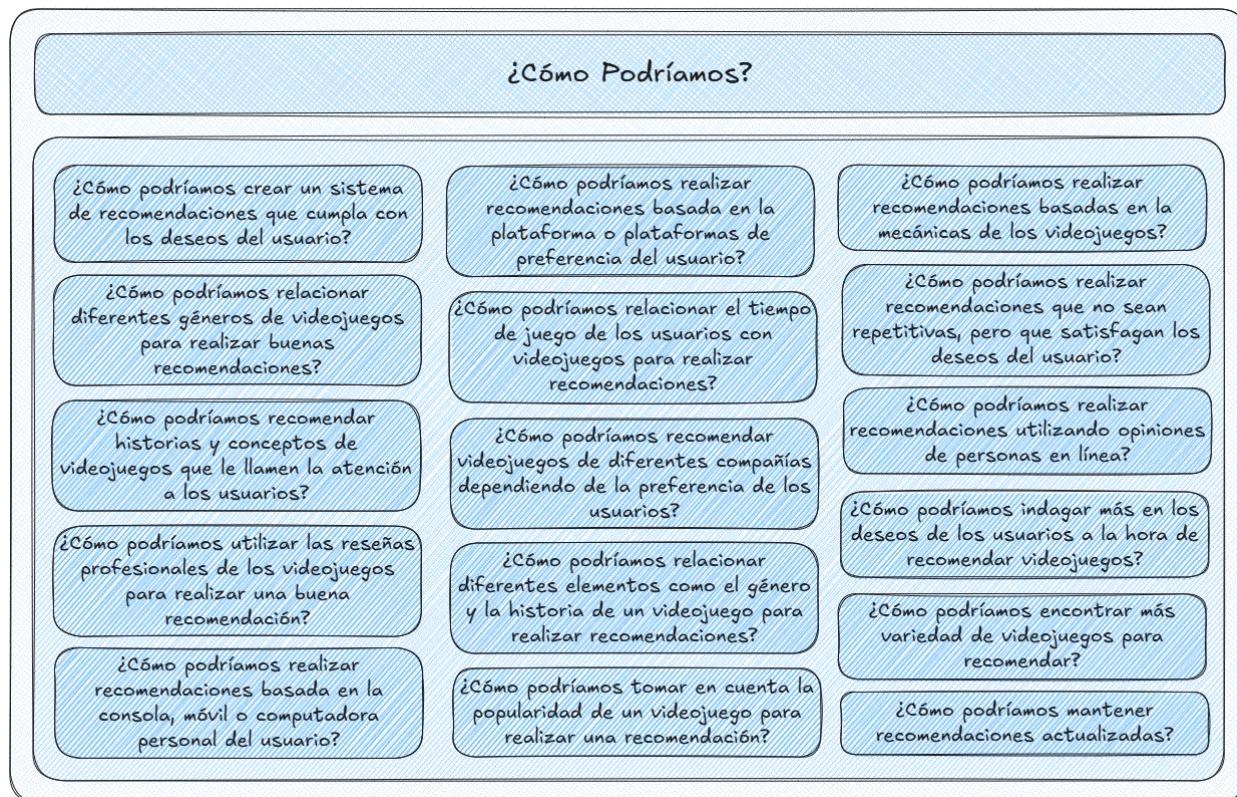
¿Qué Oye?

Escucha opiniones de sus amigos o de personas que siguen en redes. Aunque antes veía recomendaciones en Instagram, ahora se basa más en lo que otros cercanos le dicen o muestran.

¿Qué Dice y Hace?

Dice que prefiere los juegos de deportes o mundo abierto y que solo juega una noche a la semana en consola. Ya no busca activamente recomendaciones, pero sigue escuchando las de amigos o streamers.

Definición



FRAME YOUR WORK				
¿QUÉ PROBLEMA ESTAMOS RESOLVIENDO?	OBJETIVO A ALCANZAR	¿QUÉ SABEMOS HASTA AHORA?	POSIBLES SOLUCIONES	¿QUÉ LIMITACIONES TENEMOS?
Los jugadores de videojuegos a menudo enfrentan dificultades para encontrar un sitio confiable y accesible que ofrezca recomendaciones personalizadas de juegos según sus gustos, género preferido, tipo de consola y otras preferencias. La falta de plataformas que ofrezcan sugerencias adaptadas a sus intereses crea una experiencia de búsqueda frustrante y poco eficiente.	Crear un sitio o aplicación que ayude a los usuarios a encontrar y recibir recomendaciones personalizadas sobre videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> A los usuarios les gustaría tener recomendaciones apegadas a sus gustos. Existe un gran número de jugadores. Muchos se basan en recomendaciones de streamers. 	<ul style="list-style-type: none"> Página web que filtre los gustos, géneros favoritos y tipo de consola de los usuarios y de recomendaciones. App móvil que de recomendaciones a usuarios y alerta de nuevos juegos. Plataforma Web de Descubrimiento de Juegos: Red Social de Jugadores. 	<ul style="list-style-type: none"> Límite de tiempo. Pocos recursos. Falta de experiencia.

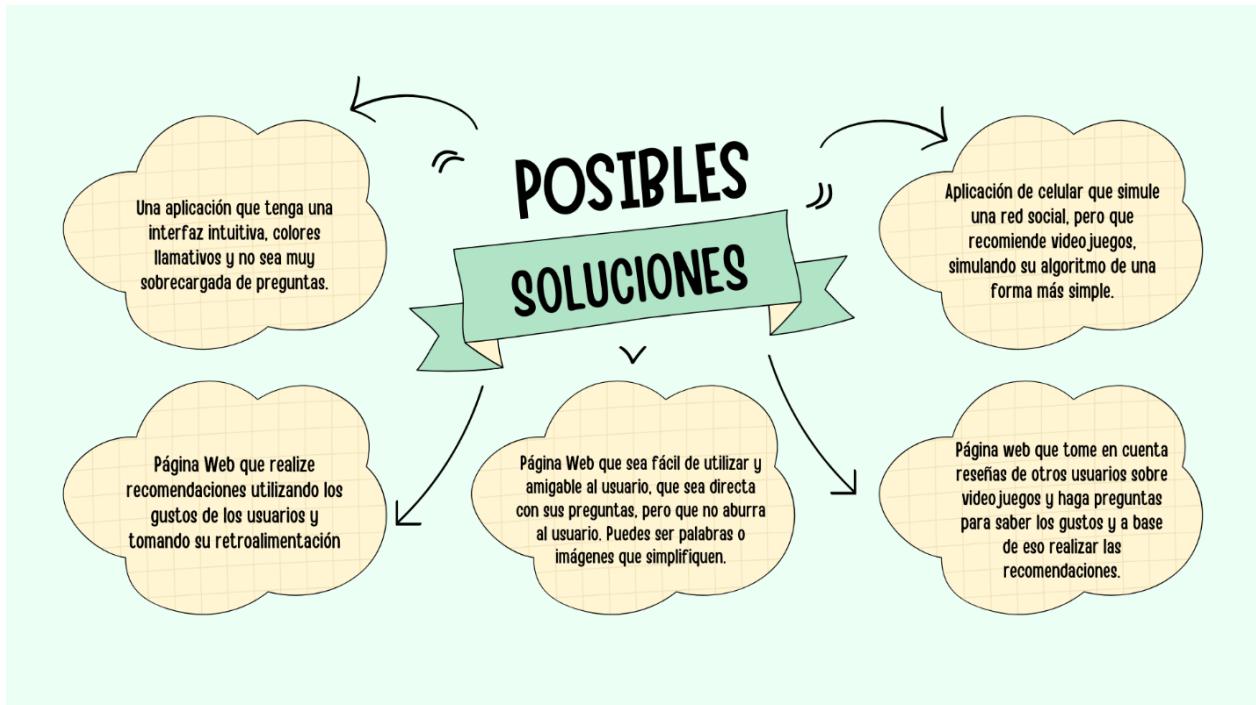
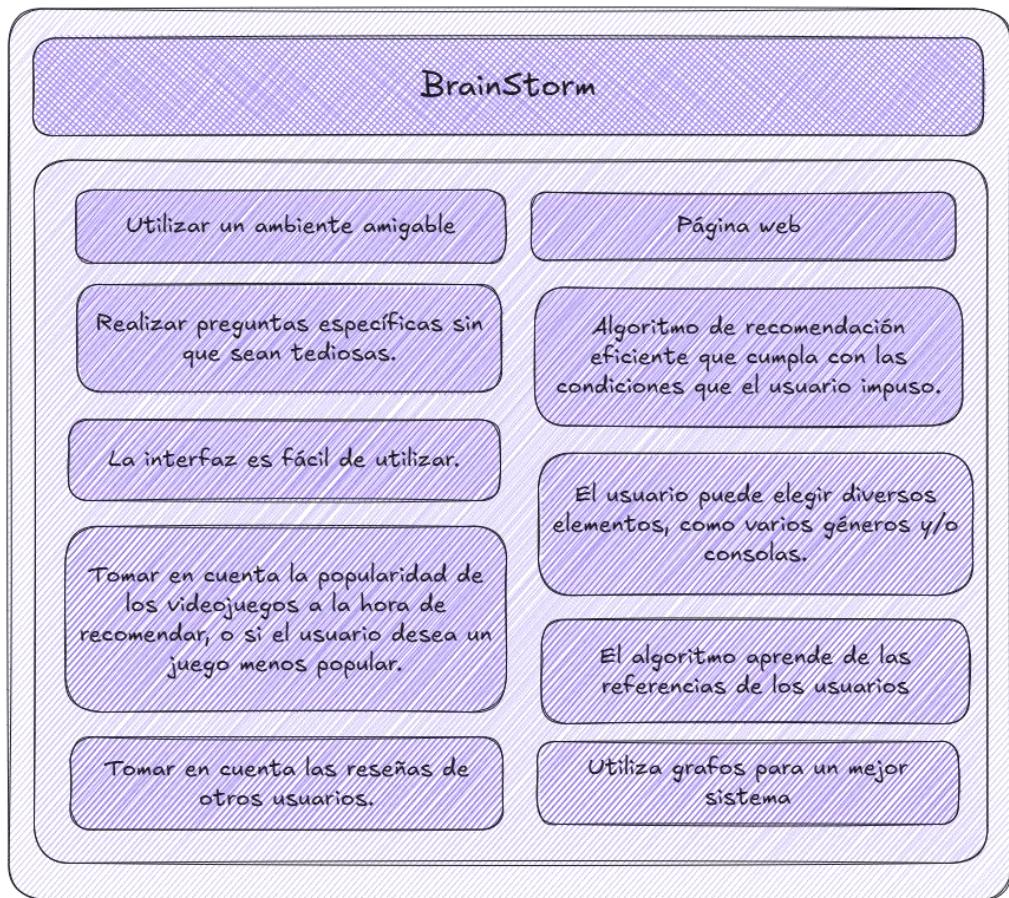
TÉCNICA 5 PORQUÉS

¿Por qué los jugadores de videojuegos tienen dificultades para encontrar juegos adecuados?	P1	P2	P3	P4	P5
	Porque las plataformas actuales de recomendaciones suelen ser demasiado generales o basadas solo en un algoritmo de popularidad, sin tomar en cuenta las particularidades del usuario.	Porque muchas plataformas no permiten un perfil personalizado donde el jugador pueda especificar sus gustos, la plataforma que utiliza o su estilo de juego.	Porque las plataformas que permiten este servicio son de pago.	Porque los sistemas de recomendación tradicionales no usan datos suficientes sobre el comportamiento del usuario ni aprenden de sus interacciones de manera dinámica.	Porque muchas veces las recomendaciones se basan solo en datos superficiales, como el género de un juego, sin analizar patrones más complejos, como el tipo de narrativa que prefiere el jugador o su nivel de habilidad.

Point of View



Ideación



Journey Map

	El usuario se da cuenta de que existe una plataforma que recomienda videojuego	El usuario crea su perfil e ingresa sus preferencias (género de juegos, plataforma, tiempo disponible, etc.).	El sistema genera recomendaciones basadas en el perfil del usuario y las preferencias indicadas.	El usuario decide probar uno de los juegos recomendados y se da cuenta que se apega a sus necesidades.	El usuario continúa utilizando la plataforma regularmente, recibiendo nuevas recomendaciones.
+ = -			😊>< 😊	😍 😊	⭐
	😢	🟡🔴🟡			

Prototipos

The header features a search bar with placeholder text "¿Qué estás buscando?", a user icon, and a "Iniciar sesión" button. Below the search bar is a navigation menu with links to "Inicio", "Recomendaciones", "Juegos Populares", a shopping cart icon, and a user profile icon.

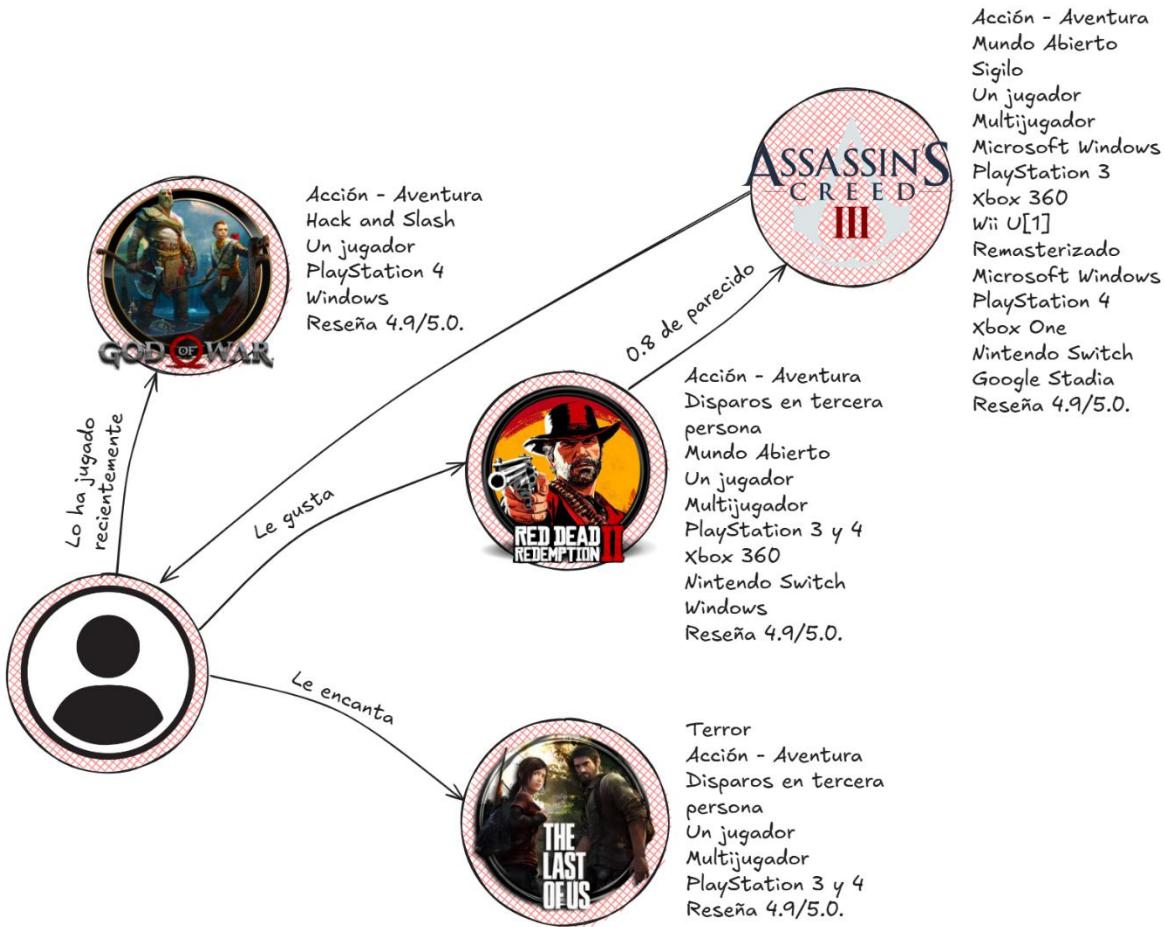
The main content area has a dark purple background with a large, stylized "GAM" logo. A central text block reads "Descubre tu próximo juego favorito" and "Explora recomendaciones personalizadas y encuentra joyas ocultas entre miles de títulos." Below this is a blue button labeled "Descubre tu nuevo Juego". To the right is a collage of game characters including Mario, Batman, and Iron Man.

A horizontal banner titled "Juegos en tendencia" displays four game covers: "FC25 Standard Edition", "EA SPORTS FC 24", "MARIO KART 8 DELUXE Booster Course Pass", and "DRAGON BALL: SUPER FIGHT ZERO". Below the banner, a text says "Top 10 más vendidos en 2024.."

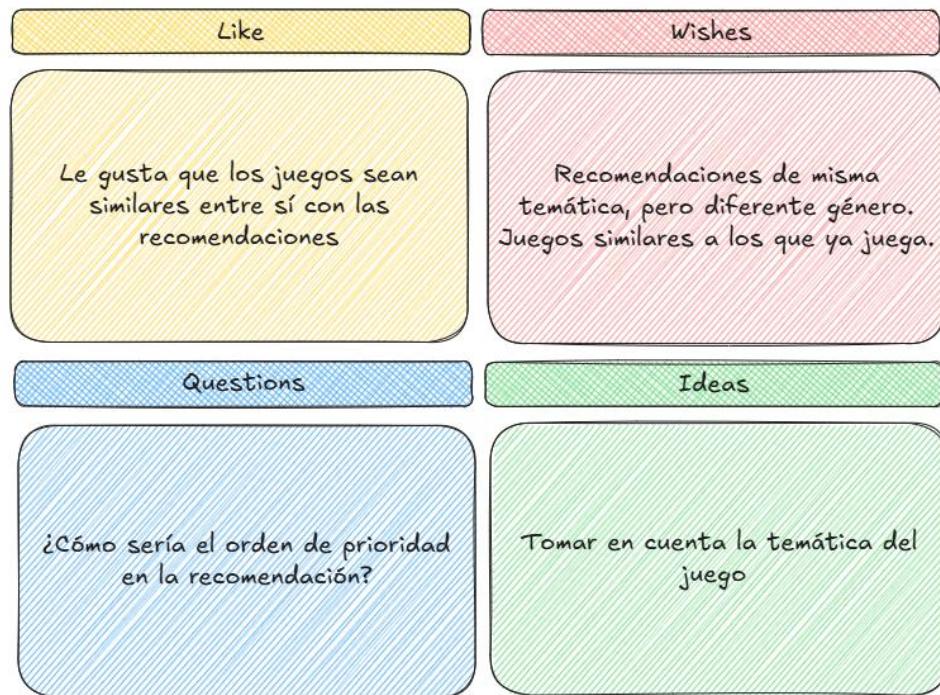
The header includes a "GameMatch" logo, a search bar, and navigation links for "Inicio", "Recomendaciones", and "Juegos Populares". A black bar on the right contains the text "Tu match...".

The left side of the screen shows a "¡Empecemos!" section with a form for users to answer questions to find their match. Fields include "Plataformas" (Plataformas, Aventura, Puzzle), "Tipo de Juego" (Nintendo Wii), "Mundo de experiencia" (Mundo abierto y exploración), "Tiempo de Juego promedio" (1-2 horas), and "Edad recomendada" (18-30 años). A blue button at the bottom says "Encontrar mi match".

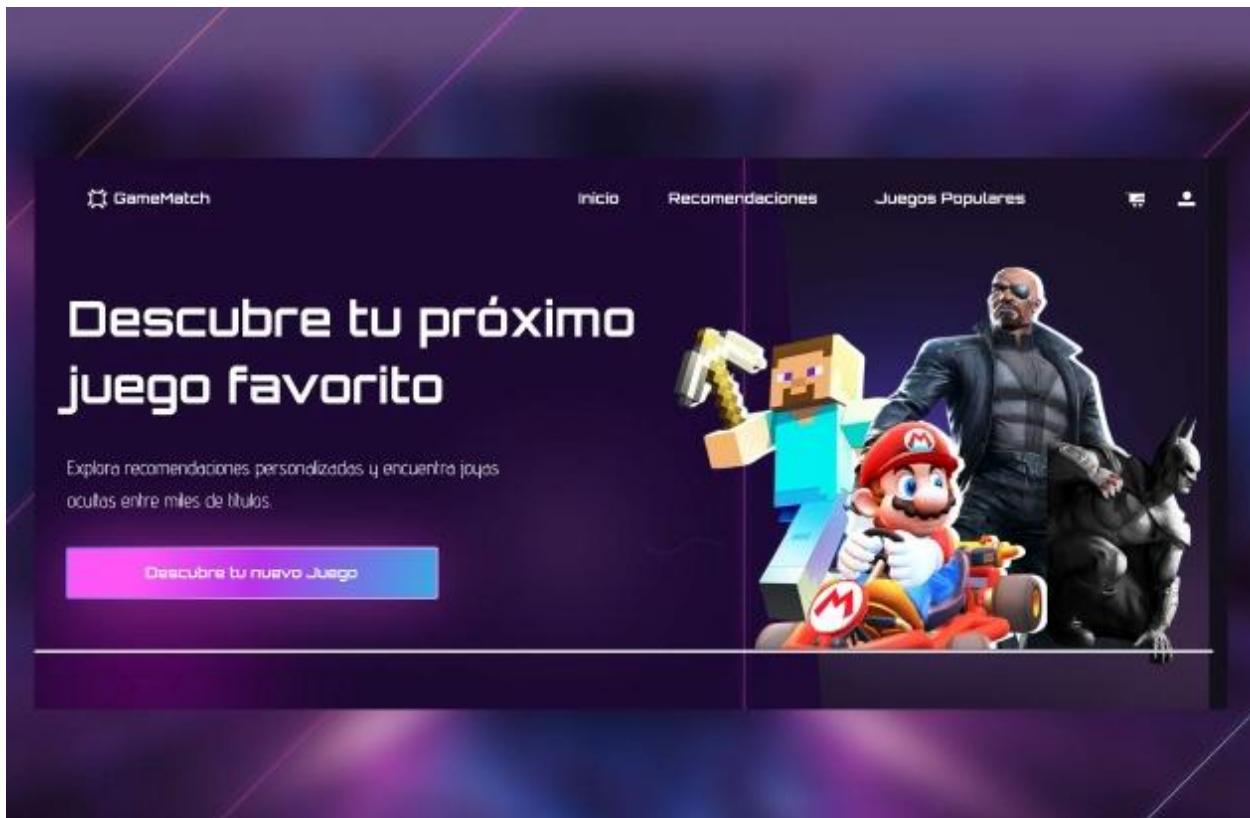
The right side displays four game covers for the Nintendo Wii: "Super Mario Galaxy", "The Legend of Zelda: Twilight Princess", "Donkey Kong Country Returns", and "Kirby's Adventure".



Testing



Prototipos Finales:



GameMatch

Inicio Recomendaciones Juegos Populares

Encuentra tu match...

¡Empiezamos!
Responde las siguientes Preguntas para Encontrar tu match...

¿Qué géneros prefieres?
Plataformas, Aventura, Puzzle

Tipo de Consola:
Nintendo Wii

Tipo de experiencia:
Mundo abierto y exploración

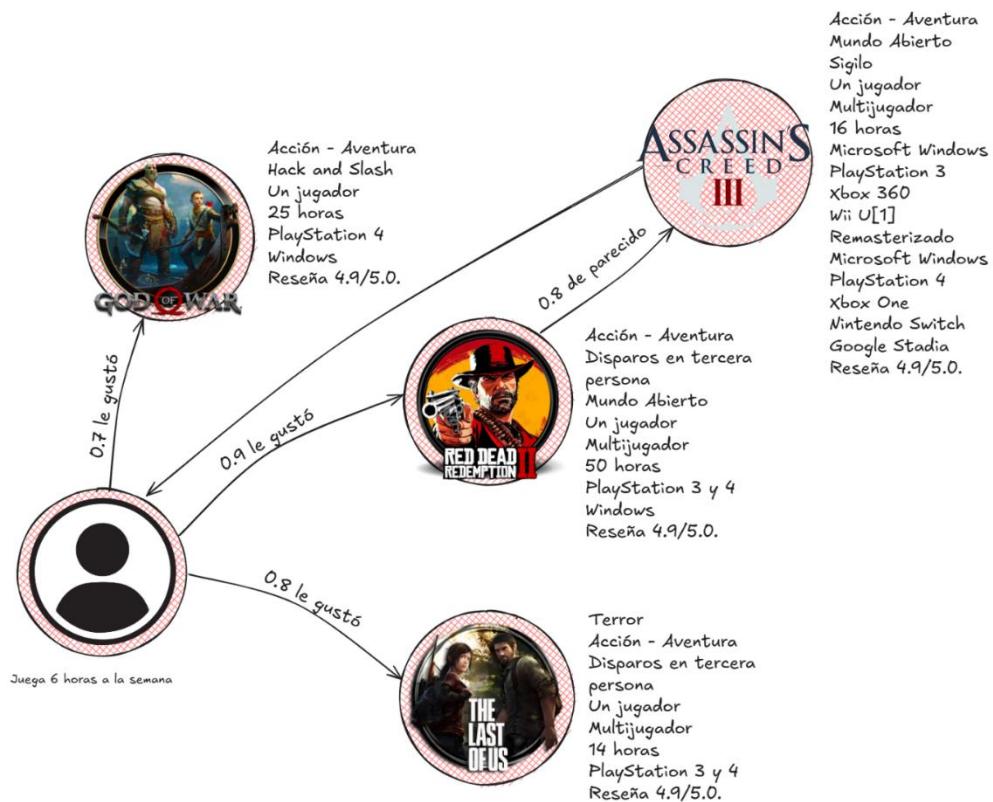
Tiempo de juego por sesión:
1-2 horas

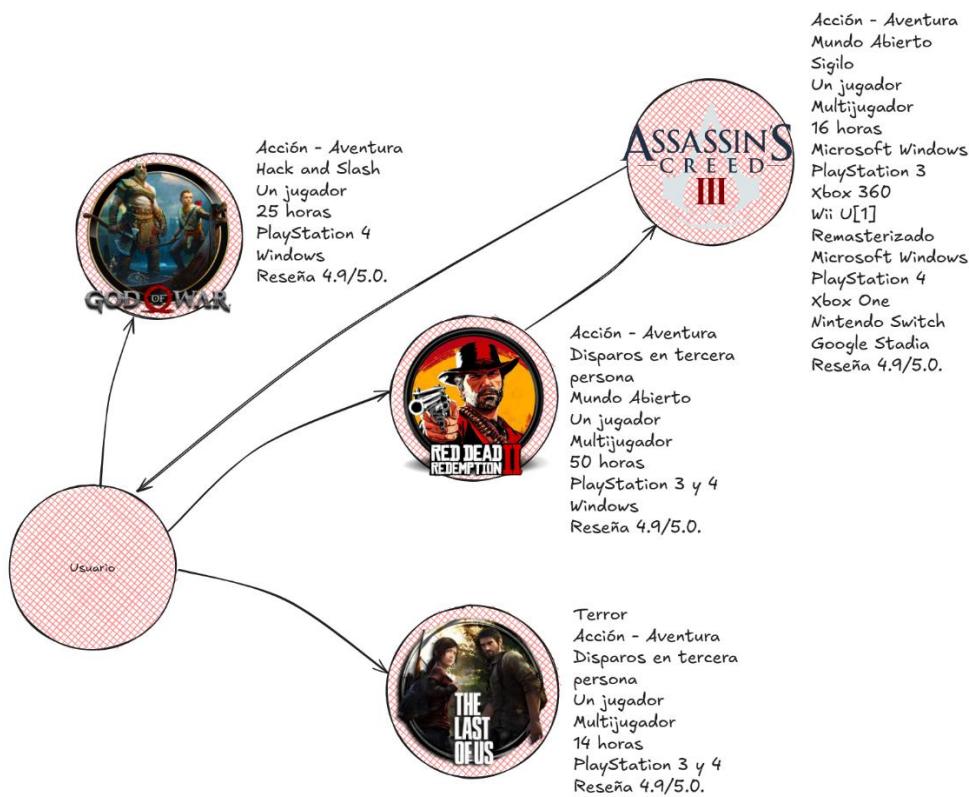
Edad (opcional):
18-30 años

Encontrar mi match

Tu match...

Super Mario Galaxy
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Donkey Kong Country Returns
Kirby's Adventure





CAMBIOS:

- A pedido de los usuarios se simplifica la interfaz en la página principal.
- Porcentaje de compatibilidad.

REPORTE DE ENCUESTAS PARA VALIDACIÓN DE PROTOTIPOS

I PARTE:

Datos relevantes

Cantidad de Usuarios a los que se les realizo la Entrevista	8
Cantidad de Usuarios que contestaron la Entrevista	6

¿Cuáles son los datos más relevantes del reporte de respuestas?

Las respuestas indican que el prototipo gusta a las personas, las sugerencias y cambios que nos dieron fueron mínimos lo que nos deja ver que vamos por buen camino.

II PARTE: Conclusión de Resultados

¿Qué se puede concluir de los resultados?

El prototipo se apega a los deseos de los usuarios, sin embargo, aun buscan tener una recomendación que se aplique a sus gustos y deseos.

¿El resultado de la encuesta sugiere una nueva iteración? ¿si o no?

No, solo ajustar los detalles faltantes.

Si no requiere una nueva iteración, ¿Puedes dar por finalizada la validación de tu prototipo? O ¿Consideras que puedes agregar un detalle adicional?

Sí, se pueden agregar detalles como el que nos dice que quieren el porcentaje de match, igual que les gustaría una interfaz más simple y recomendaciones de juegos no muy populares.