

## Desafíos UX Fase 3: Ideación y Design Thinking

### 1. “How Might We...?”

- **HMW1:** “¿Cómo podríamos ayudar a **estudiantes y egresados** de la Licenciatura en Desarrollo de Videojuegos a **organizar y presentar de forma profesional sus proyectos** para que puedan **mostrar sus habilidades e impulsar su inserción laboral?**” Proyecto - Portfolio de ...
- **HMW2:** “¿Cómo podríamos ayudar a **reclutadores de la industria** a **descubrir rápidamente talento y proyectos destacados** para que puedan **optimizar su proceso de selección y conectar con candidatos idóneos?**” Proyecto - Portfolio de ...

### 2. Lista priorizada de ideas

*Brainstorming:*

1. Perfil interactivo con CV multimedia (texto, imágenes, video).
2. Galería de proyectos con filtros (año, género, tecnología).
3. Integración de builds descargables en formato .exe o enlaces a descargas.
4. Sistema de valoraciones y comentarios de reclutadores/mentores.
5. Dashboard de métricas de visualizaciones, descargas y favoritos.
6. Herramienta de colaboración para equipos (roles, atribuciones).
7. Notificaciones y feed de actividad (nuevos proyectos, likes, comentarios).

Idea	Impacto	Esfuerzo	Categoría
Galería de proyectos con filtros avanzados	Alto	Bajo	Alto Impacto / Bajo Esfuerzo
Integración de builds jugables en WebGL	Alto	Medio	Alto Impacto / Medio Esfuerzo
Perfil interactivo con CV multimedia	Medio	Bajo	Medio Impacto / Bajo Esfuerzo
Dashboard de métricas	Alto	Alto	Alto Impacto / Alto Esfuerzo
Sistema de valoraciones y comentarios	Medio	Medio	Medio Impacto / Medio Esfuerzo
Herramienta de colaboración de equipos	Bajo	Alto	Bajo Impacto / Alto Esfuerzo

### Selección de ideas para el MVP:

1. **Galería de proyectos con filtros avanzados:** permite encontrar y destacar trabajos relevantes de forma ágil.
2. **Integración de builds descargables:** enriquece la exploración y demuestra competencias técnicas.

### 3. Flujo de usuario principal: “Publicar un nuevo proyecto”

1. **Inicio de sesión / Registro**
  - Usuario ingresa email/contraseña o OAuth (Google/GitHub).
  - **Errores:** correo ya registrado; contraseña débil; fallo de red.
2. **Completar perfil (si aplica)**
  - Nombre, biografía, foto de perfil, roles.
  - **Decisión:** perfil público vs. privado.
  - **Errores:** campos obligatorios vacíos.
3. **Acceder a “Crear proyecto”**
  - Clic en “+ Nuevo proyecto”.
4. **Rellenar ficha de proyecto**
  - Título\*, Descripción\*, Capturas/Trailer, archivo .zip descargable, Etiquetas, Colaboradores.
  - **Decisiones:** visibilidad (público/privado).
  - **Errores:** formatos inválidos; archivo no válido; faltan campos.
5. **Previsualización**
  - Revisar ficha antes de publicar.
  - **Opciones:** editar, guardar borrador, cancelar.
6. **Publicar**
  - Confirmación y notificación.
  - **Errores:** fallo al subir; límite de tamaño superado.
7. **Feedback post-publicación**
  - Mensaje de éxito y enlace al proyecto.
  - Notificaciones de comentarios y valoraciones.

### 4. Sitemap básico

- **Home**
  - Proyectos destacados
  - Buscador global
- **Explorar proyectos**
  - Filtros: año, género, tecnología, popularidad
- **Mi perfil**
  - Dashboard:
    - Mis proyectos (publicados, borradores)
    - Estadísticas (visitas, descargas, likes)
  - Configuración de cuenta
- **Nuevo proyecto** (formulario)
- **Proyecto (detalle)**
  - Ficha completa
  - Sección de comentarios/valoraciones
- **Notificaciones**
- **Ayuda / FAQ**

## Reflexión Final

### ¿Qué criterios usamos como equipo para elegir las ideas más viables?

- **Impacto vs. esfuerzo:** Priorizamos aquellas funcionalidades que ofrecieran el mayor valor al usuario con el menor coste de implementación.
- **Alineación con la necesidad real:** Seleccionamos ideas que resolvieran directamente las "How Might We..." definidas, asegurando que abordaran necesidades concretas (visibilidad de proyectos, descubrimiento de talento).
- **Factibilidad técnica y recursos disponibles:** Consideramos nuestra experiencia como desarrolladores, backend y diseño UI, así como plazos y capacidad del equipo.
- **Escalabilidad y diferenciación:** Optamos por características que pudieran crecer y darnos ventaja competitiva frente a plataformas existentes.
- 

### ¿Qué aprendimos al mapear el recorrido del usuario?

- **Identificación de puntos de fricción clave:** Detectamos pasos donde podían surgir errores (registro, subida de build, validación de URLs) y decidimos incluir mensajes claros de ayuda.
- **Momentos de decisión críticos:** Vimos que la visibilidad del estado (borrador vs. publicado) y la elección de visibilidad (público/privado) son decisivos para la confianza del usuario.
- **Oportunidades de feedback inmediato:** Comprendimos la importancia de las previsualizaciones y confirmaciones post-publicación para reforzar al usuario y reducir la incertidumbre.
- 

### ¿Cómo estas ideas nos ayudan a enfocarnos mejor para la siguiente fase?

- **Definición de MVP concreta:** Tenemos claridad sobre las dos funcionalidades centrales (galería con filtros + builds jugables) que validaremos primero con usuarios reales.
- **Roadmap ordenado:** Podemos secuenciar los siguientes sprints, priorizando onboarding, carga de proyectos y exploración filtrada antes de invertir en métricas o colaboración de equipos.
- **Hipótesis de valor validadas:** Al centrar recursos en lo que realmente aporta al descubrimiento y presentación de talento, reducimos el riesgo de desarrollar funciones de bajo impacto y nos preparamos para iterar con datos de uso empíricos.