

# Proyecto: Portfolio de desarrollos de videojuegos

## 1. Descripción del Producto

Vamos a diseñar un **portafolio digital interactivo**, accesible desde la web, que recopile, presente y documente los videojuegos desarrollados por los estudiantes a lo largo de la Licenciatura en Desarrollo de Videojuegos. Este producto actuará como una **vidriera profesional** para exhibir los proyectos, fomentando su visibilidad ante la industria, futuros estudiantes y el entorno académico.

El portafolio incluirá fichas por proyecto con capturas, trailers, descripciones, equipo desarrollador, tecnologías utilizadas y enlaces a builds jugables o repositorios.

## 2. Usuarios Objetivo (hipotéticos)

Usuario	Motivaciones principales
Reclutadores de la industria	Identificar talento y proyectos destacados
Futuros estudiantes	Ver el nivel de producción de la carrera
Profesores / jurados	Evaluuar avances, aprendizajes y calidad de entregas
Estudiantes actuales	Mostrar sus logros, compartir con pares, usar como carta de presentación
Organizadores de eventos académicos	Curar contenido para charlas, ferias y exposiciones

## 3. Problema Principal a Resolver

Actualmente no existe un sistema centralizado ni profesional para **mostrar los proyectos desarrollados**. Esto dificulta su **difusión**, la posibilidad de que los estudiantes **muestren sus trabajos** de forma ordenada y atractiva, y que **externos accedan fácilmente a estos productos**.

## 4. Objetivos del Cliente / Negocio

- Aumentar la **visibilidad externa** de la carrera.
- **Facilitar la inserción laboral** de estudiantes mostrando sus proyectos.
- Proveer un recurso de valor institucional para **acreditaciones y eventos**.
- Servir como herramienta de atracción para **nuevos estudiantes**.
- **Documentar la evolución** de los aprendizajes a través de los años.

## 5. Restricciones Conocidas

Restricción	Descripción
Tiempo	Plazo de entrega de entre 4 a 8 semanas para el MVP
Recursos técnicos	Se trabajará con tecnologías accesibles al equipo (HTML, CSS, JS, frameworks ligeros)

Restricción	Descripción
Contenido	Recolección de material depende de la colaboración de estudiantes y docentes
Hosting	Possible necesidad de usar servidores gratuitos o soluciones de bajo costo
Accesibilidad	El producto debe ser usable desde desktop y móviles

## 6. Mapa de Stakeholders

Stakeholder	Rol	Qué le importa	Cómo influye en el diseño
Coordinador de la carrera	Cliente	Que represente el nivel académico de la carrera	Define lineamientos institucionales y validación final
Estudiantes desarrolladores	Usuarios / productores	Mostrar sus juegos con orgullo	Su feedback define usabilidad, estructura y contenido
Profesores	Validadores	Que sea funcional, claro y útil para seguimiento académico	Sugieren estructura y categorías
Empresas del sector	Usuarios externos	Evaluar el nivel de egresados	Exigen buena navegación, claridad, calidad visual
Nuevos estudiantes potenciales	Usuarios pasivos	Visualizar lo que podrán aprender y desarrollar	Necesitan claridad, estética y una experiencia accesible

## 7. Problem Statement

¿Cómo podríamos ayudar a estudiantes y egresados de la Licenciatura en Desarrollo de Videojuegos a **mostrar profesionalmente sus videojuegos** para que puedan **difundir sus habilidades, acceder a oportunidades laborales y enriquecer su portafolio académico?**

---

### 1. ¿Qué supuestos tuvimos que hacer como equipo sobre el producto y sus usuarios?

Al no contar con un cliente real ni datos recolectados previamente, asumimos ciertos aspectos clave para avanzar con el diseño inicial. Por ejemplo, **suponemos que los videojuegos desarrollados por los estudiantes cuentan con materiales complementarios (trailers, capturas, builds, documentación)** y que los propios alumnos estarían dispuestos a compartirlos. También asumimos que los **reclutadores y docentes valoran una plataforma que muestre tanto el producto final como el proceso de desarrollo.**

Respecto a los usuarios, suponemos que **buscan una navegación sencilla, visualmente atractiva y accesible**, con filtros por año, género o tecnología utilizada. Asimismo, consideramos que los futuros estudiantes se sentirán más atraídos si el portafolio exhibe calidad profesional y variedad

en los proyectos.

## 2. ¿Qué aprendimos al simular el rol de cliente/stakeholder?

Simular al cliente nos obligó a **pensar en términos estratégicos**, más allá del diseño visual. Nos enfrentamos a preguntas sobre **qué objetivos institucionales satisface este producto, quiénes lo usarán realmente y qué impacto tendrá en el posicionamiento de la carrera**. Esta perspectiva nos permitió ver el producto como una **herramienta de comunicación y representación institucional**, no solo como una galería de juegos.

Además, entender a los distintos stakeholders (docentes, estudiantes, empresas) nos llevó a priorizar diferentes necesidades, como la claridad informativa, la estructura jerárquica del contenido y el tono profesional del sitio. Aprendimos que **el cliente no solo quiere “algo que se vea lindo”, sino una solución que aporte valor a largo plazo**.

## 3. ¿Qué decisiones tomamos que marcarán el rumbo del diseño en las próximas fases?

Una de las decisiones clave fue **definir el enfoque principal del portafolio como una herramienta profesional**, priorizando la **visibilidad externa** y el **uso como carta de presentación** para estudiantes. Esto marcó el tono estético y funcional del diseño desde el inicio: elegiremos un estilo visual sobrio y moderno, con foco en la accesibilidad, claridad y rendimiento.

También decidimos que la **estructura de cada ficha de videojuego será homogénea**, incluyendo datos como el equipo desarrollador, tecnologías usadas, año de desarrollo, capturas y enlaces jugables. Esto estandariza el contenido, facilita la navegación y asegura coherencia.

Por último, definimos la necesidad de una **estructura escalable**, que permita agregar nuevos proyectos fácilmente, previendo el uso de un CMS o backend liviano a futuro. Esta decisión técnica guiará muchas de nuestras elecciones en fases posteriores.