



Reflexión

VILLAGRAN CORTES MIGUEL ANGEL 1641

AXO-COLA

Durante el semestre desarrollando Axo Cola, aprendí valiosas lecciones sobre cómo realizar y mejorar un juego mediante distintas etapas de evaluación y ajuste:

1.- Prototipo de Papel: El primer paso consistió en crear un prototipo de papel del juego, lo cual permitió visualizar la mecánica principal y las interacciones básicas. Aprendí que es crucial comenzar con una base sólida y simple antes de avanzar a la implementación digital. Las observaciones de los evaluadores durante esta fase señalaron la necesidad de clarificar las instrucciones y hacer más intuitiva la mecánica de juego, todo esto apoyándonos de toda la carga visual.

2.- Evaluación Heurística: Tras la implementación inicial del juego digital, se realizó una evaluación heurística para identificar posibles problemas de usabilidad y diseño. Las principales áreas de mejora destacaron la necesidad de ajustar el tamaño y la posición de los botones de acción, así como clarificar las retroalimentaciones de forma visual para indicar mejoras en el juego y los puntos acumulados.

3.- Pruebas de Usuario: Las pruebas de usuario fueron fundamentales para obtener retroalimentación directa de los jugadores potenciales. A través de estas pruebas, se descubrió que el ritmo del juego necesitaba ajustes para mantener el interés del jugador a lo largo del Gameplay.

Decisiones de Diseño Importantes en la Implementación

1.- Diseño Visual: Optamos por un estilo de arte colorido y atractivo que capturara la atención de los jugadores, especialmente del público objetivo joven objetivo.

2.- Mecánica de Juego: Simplificaron lo más posible las reglas y mecánicas para asegurar que el juego fuera accesible, pero con suficiente profundidad para mantener a el jugador entretenido en el juego y tratar de lograr una experiencia.

3.- Jugador: Incorporaron los apoyos visuales claros para indicar cuando los jugadores realizaban acciones correctas, mejorando así la retroalimentación del juego.

En resumen, el proceso de diseño iterativo de Axo Cola me enseñó la importancia de la flexibilidad, la adaptabilidad y la escucha activa a los comentarios de los usuarios. Cada fase de evaluación fue crucial para refinar el juego y mejorar la experiencia del jugador, destacando la necesidad de equilibrar la innovación con la usabilidad efectiva.