

**Tecnicatura Universitaria en Programación
(TUP-2024)**

**Metodología en Sistemas I
Profesora Petrelli Nadia**

Actividad N°2

Tema: “Entrevistas”

Grupo 3

Integrantes:

- Díaz Medina Tomás
- Díaz Rossini Juan José
- Gallo Genaro
- Hinojosa Alexis
- Liacoplo Gerónimo Emiliano
- Navarro Victor Leandro



Consigna

- 1) Buscar definición de entrevista, clasificación, ejemplos de preguntas abiertas y cerradas;
- 2) pensar en un sistema hecho o qué hacer ; qué herramientas se necesitan para hacer este, descripción del proyecto
- 3) (sobre el punto 2) 20 preguntas abiertas/cerradas que le harías a esa empresa sobre el sistema, en una posición de cliente

Desarrollo

1. Una entrevista es una conversación planificada entre dos o más personas con un propósito específico, como obtener información, conocer opiniones o profundizar en ciertos temas. Es una técnica común de recolección de datos que se utiliza en campos como la investigación, los medios de comunicación, la educación o la selección de personal.

Otra forma de definirla es como:

"Una conversación que se realiza con un objetivo determinado, distinto al simple hecho de conversar".

Durante la entrevista, hay dos roles principales:

- **Entrevistador:** la persona (o entidad) que formula las preguntas.
- **Entrevistado:** quien responde, aportando información o su punto de vista.

Clasificación de las entrevistas

- **Entrevista estructurada:** Utiliza un conjunto fijo de preguntas, en un orden establecido. Las preguntas suelen ser cerradas. Es útil para comparar respuestas fácilmente y analizar datos de forma objetiva.
- **Entrevista no estructurada:** No sigue un guión rígido. Se utilizan preguntas abiertas que permiten al entrevistado expresarse libremente. Es ideal para explorar opiniones, sentimientos o experiencias.
- **Entrevista semiestructurada:** Combina elementos de las dos anteriores. Tiene una guía con preguntas clave, pero el orden puede variar y se permite cierta flexibilidad para profundizar según las respuestas del entrevistado.

Tipos de preguntas

- **Preguntas abiertas:**

Permiten al entrevistado responder con sus propias palabras, sin estar limitado a opciones predefinidas. Son útiles para obtener opiniones o información más detallada.

Ejemplo: "¿Cuál es su opinión sobre la empresa?"

- **Preguntas cerradas:**

Ofrecen un conjunto limitado de respuestas posibles (como "sí" o "no"), o respuestas concretas esperadas. Son útiles para obtener datos puntuales.

Ejemplo: "¿Vive solo?"

2. Dungeons & Dragons (D&D) es un juego de rol de lápiz y papel donde los jugadores crean personajes imaginarios y se embarcan en aventuras dentro de mundos de fantasía. Todo se basa en la narración, la interpretación de roles, las decisiones de los jugadores y el uso de dados para resolver acciones. Uno de los jugadores toma el rol de **Dungeon Master (DM)**, quien actúa como narrador, árbitro y controlador del mundo. El resto crea personajes con diferentes habilidades, razas y clases (como magos, guerreros, elfos, etc.), y se enfrenta a desafíos, enemigos y situaciones que requieren estrategia, creatividad y trabajo en equipo.

El juego puede durar desde una sesión corta hasta campañas que se extienden por meses o incluso años. La profundidad del juego es lo que lo hace tan querido, pero al mismo tiempo puede ser un poco lento o pesado, sobre todo al momento de anotar todo a mano, hacer cálculos o buscar reglas entre libros y hojas de personaje.

D&D, a pesar de ser increíble, a veces se vuelve engorroso. Crear personajes, buscar hechizos, anotar cambios o calcular efectos en combate puede cortar el ritmo del juego.

Queremos facilitarle la vida a los jugadores y DMs. Hacer que jugar sea más cómodo, rápido y accesible, sin perder la esencia del rol y la imaginación.

Pensabamos en desarrollar una página web pensada para mejorar y agilizar la experiencia de los jugadores de D&D. La idea es que funcione como una herramienta completa para jugar más cómodamente y ahorrar tiempo.

Estas son algunas de las funciones que pensamos incluir:

- **Gestión de personajes** ya prediseñados en PDF editables.
- **Creación rápida de personajes** a través de formularios que cargan los datos directamente en un PDF, ahorrando muchísimo tiempo.
- **Modo de prueba de partidas**, donde los jugadores pueden hacer duelos, probar conjuros, habilidades y entender mejor cómo funciona el juego.
- **Respaldo automático en tiempo real**, para no perder datos en caso de corte de luz, batería agotada o cualquier problema. Cada cambio se guarda al instante.
- **Interfaz de ayuda**, gestor de partidas y gestor de personajes, todo pensado para que sea cómodo y fácil de usarlo
- Queremos que lo que antes llevaba horas (como un combate largo o escribir descripciones) ahora se haga en minutos, tocando un par de botones.

Todo está pensado para que el juego fluya mejor, sin romper la magia del rol.

El proyecto tiene pensado hacerse con **HTML, CSS y JavaScript** para el diseño y la interacción, **PHP** para manejar la base de datos y lo que pasa "detrás de escena", y si hace falta, sumaremos más tecnologías según lo que necesitemos.

3. 20 preguntas que le haríamos a la empresa sobre el sistema, en una posición de cliente

- 1) ¿Qué es exactamente lo que hace este sistema?**
- 2) ¿Cómo me va a facilitar la experiencia de jugar Dungeons & Dragons?**
- 3) ¿Puedo crear mi personaje aunque no tenga experiencia previa?**
- 4) ¿El sistema es fácil de usar o necesito aprender algo complicado?**
- 5) ¿Qué pasa si pierdo la conexión o se me apaga el celular? ¿Se guarda todo automáticamente?**
- 6) ¿Voy a poder acceder desde el teléfono y la computadora?**
- 7) ¿Puedo usar el sistema aunque no sea el "Master" (DM) ?**
- 8) ¿El sistema reemplaza completamente la hoja de personaje en papel?**
- 9) ¿Es necesario instalar algo o se usa desde una página web?**
- 10) ¿Tiene algún costo usarlo? ¿O será gratuito?**
- 11) ¿Qué beneficios tengo usando este sistema en vez de otros que ya existen?**
- 12) ¿Voy a poder personalizar mis personajes o habilidades dentro del sistema?**
- 13) ¿Puedo jugar solo para practicar, sin estar en una partida real?**
- 14) ¿El sistema guarda mi progreso en tiempo real, o tengo que hacer algo para guardar?**
- 15) ¿Hay algún límite de personajes que puedo crear o guardar?**
- 16) ¿Es compatible con todas las ediciones de D&D o solo con una en particular?**
- 17) ¿Puedo exportar o imprimir mi personaje en PDF desde la página?**
- 18) ¿Mis datos personales o de juego están seguros dentro del sistema?**
- 19) ¿Habrá actualizaciones o mejoras con el tiempo?**
- 20) ¿Me recomiendan usar este sistema como jugador novato o es más para expertos?**