

Doc. Estudio de mercado: MATA-Critics

Realizado por: Grupo 2.1

David Muñoz Sánchez,

Antonio José Muriel Gálvez,

Bruno Otero Galadí

Fecha: 16/10/2024

Versión: 0.0.1.b

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
16-10-2024	0.0.1.b	Planteamiento inicial de MATA-Critics	David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez, Bruno Otero Galadí
19-10-2024	0.0.1.c	Pre-Análisis y primera parte DAFO	David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez, Bruno Otero Galadí
20-10-2024	0.0.1.d	Finalización	David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez, Bruno Otero Galadí

Índice

1. Objetivos del estudio	4
1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?	4
2. Pre-Análisis	4
2.1. Descripción inicial del problema	4
2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia	5
3. Análisis DAFO	9
3.1. Debilidades	9
3.2. Amenazas	9
3.3. Fortalezas	10
3.4. Oportunidades	10
4. Resultado de la Investigación	11
5. Definición de Objetivos	12

1. Objetivos del estudio

1.1. ¿Qué queremos obtener con el estudio?

Deseamos estudiar nuestro nicho de mercado. Buscaremos herramientas y aplicaciones similares a la nuestra para inspirarnos y determinar las flaquezas y fortalezas de nuestro planteamiento. El objetivo final del estudio es concluir la viabilidad del proyecto, si tiene potencial real sobre nuestros competidores y si puede darnos beneficios en el futuro.

2. Pre-Análisis

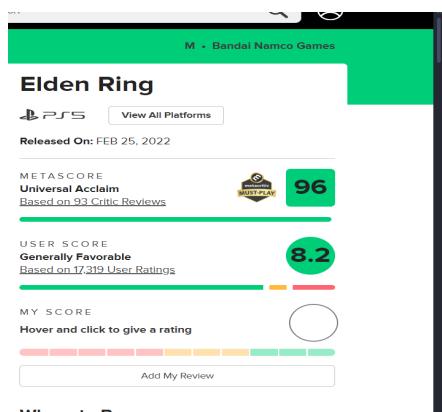
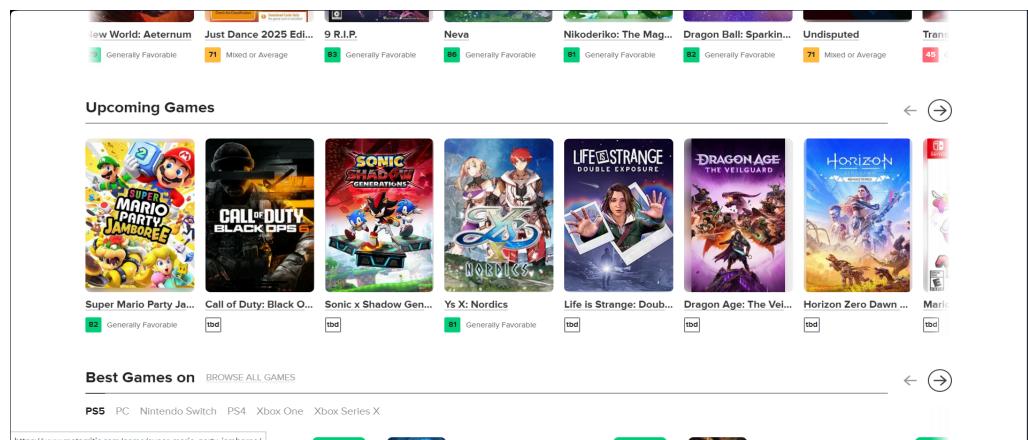
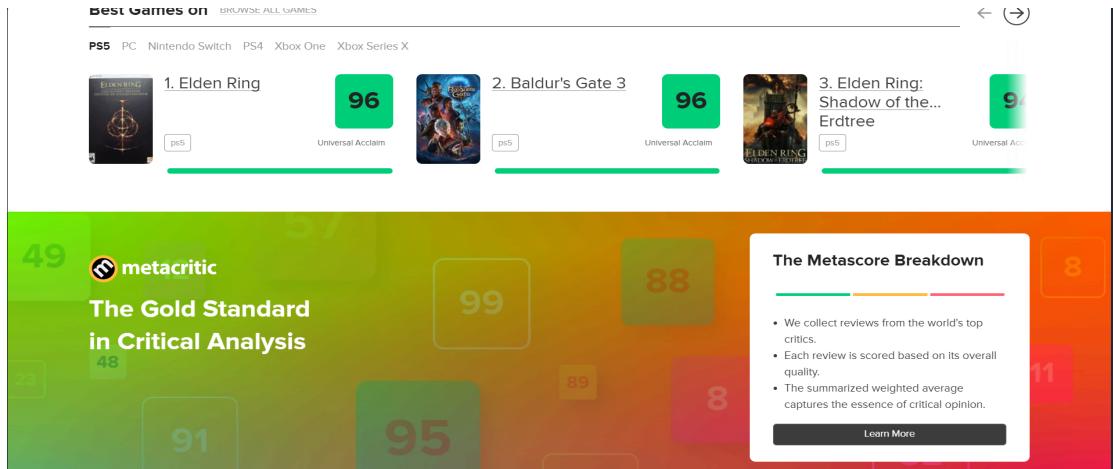
2.1. Descripción inicial del problema

Hoy en día, los videojuegos son la industria del entretenimiento que más dinero genera. Existen multitud de usuarios con bibliotecas de juegos virtuales en múltiples plataformas, por ejemplo, en Steam, Epic, PlayStation o Nintendo. Todos estos usuarios tienen opiniones sobre los juegos que han jugado, y en muchos casos desean compartirlas con otra gente. De igual forma, antes de adquirir un nuevo título, a menudo desean disponer de reseñas previas de otros jugadores para valorar si merece la pena comprarlo o no.

El problema es que esta necesidad aún no está satisfecha. Actualmente, la falta de un espacio centralizado que permita recopilar y consultar opiniones sobre los distintos aspectos de los videojuegos de interés, sumada a la ausencia de una plataforma que garantice reseñas confiables, dificulta el acceso a valoraciones objetivas. Esto se debe a que muchas reseñas provienen de usuarios que no han jugado el título o de medios especializados cuya imparcialidad puede estar comprometida. Además, la imposibilidad de compartir estas opiniones automáticamente en otros canales de difusión y la falta de acceso directo a las valoraciones de amigos o contactos cercanos agrava el problema, limitando la calidad y la accesibilidad de la información disponible.

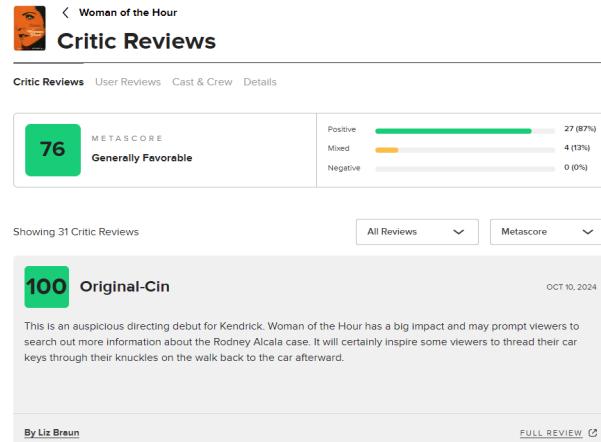
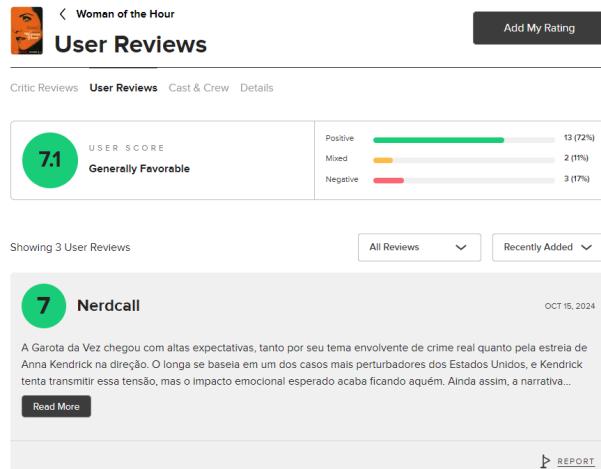
2.2. Aplicaciones/Sistemas/Servicios de referencia

- **Metacritic:** es una plataforma para recopilar reseñas tanto de críticos profesionales como de usuarios. Ofrece una visión general del consenso sobre un juego. Las opiniones de los usuarios se pueden leer y también se puede ver una puntuación agregada.



The screenshot shows the "Add My Review" form for "Shiren the Wanderer: The Mystery Dungeon of Serpentcoil Island" on Nintendo Switch. The form includes:

- Game Info:** Shiren the Wanderer: The Mystery Dungeon of Serpentcoil Island
- Platform:** Nintendo Switch
- My Score:** Hover and click to give a rating (Circular slider)
- Review Text:** Write a review for *Shiren the Wanderer: The Mystery Dungeon of Serpent...*
- Character Limit:** Minimum 75 characters



En Metacritic, nos encontramos con una plataforma donde se agrupan por un lado las reseñas de los perfiles profesionales pertenecientes a revistas y medios especializados y por otro las de los usuarios. Aquí es donde viene uno de los principales inconvenientes, y es que no hay ningún tipo de filtro para publicar una reseña sobre un juego. Además, no hay un sistema para tener amigos y ver sus reseñas.

- **Steam:** es una plataforma de distribución de videojuegos que además ofrece una gran cantidad de reseñas de usuarios para cada título. Las reseñas están clasificadas como "Positivas", "Mixtas" o "Negativas" en función del feedback de la comunidad. También se puede ver cuántas horas ha jugado el usuario al momento de publicar la reseña sobre un título.

The image shows two screenshots from the Steam platform. The left screenshot is the product page for 'Assassin's Creed Mirage'. It features a large image of a character in traditional Middle Eastern clothing, a smaller image of the game's cover art, and a summary text: 'Vive la historia de Basim, un astuto ladrón callejero que sufre visiones temibles y busca respuestas y justicia mientras recorre las bulliciosas calles del Bajío del siglo IX.' Below this are details like 'RESERVA GENERAL: Mayamente positivas (508)' and 'FECHA DE LANZAMIENTO: 17 OCT 2024'. The right screenshot shows the user reviews page for the same game, titled 'RESEÑAS DE USUARIOS PARA «ASSASSIN'S CREED MIRAGE»'. It displays a list of 14 reviews, all of which are positive ('Mayamente positivas'). The reviews are filtered by language ('Tus idiomas') and show various user comments and ratings.

Steam es sin duda una de las plataformas por excelencia para el juego en PC. Además de administrar tu biblioteca de juegos y jugarlos, existen foros y comunidades de diversos propósitos. Además, en la tienda, el sistema de reseñas permite numerosos filtros.

Un hecho recalcable es que la reseña queda marcada con el número de horas que tenga un usuario jugadas a dicho juego, por lo que se cuenta con un indicador que podría indicar lo confiable o no que es esta reseña.

No obstante, una de las principales limitaciones de Steam es que compite con otras tiendas de juegos en PC y puede ser que algún exclusivo de otra tienda no tenga reseñas disponibles en Steam, ni siquiera una página en la tienda. Por no hablar de que es una plataforma pensada para la interacción entre miembros de comunidades de juegos, y no está centrada en las reseñas y análisis de estos.

- **Reddit:** es una plataforma donde se puede discutir sobre diversos temas organizados en comunidades de usuarios. También existen comunidades específicas sobre videojuegos donde los jugadores discuten y dejan reseñas de forma detallada en hilos específicos. De hecho, cada juego suele tener su propia comunidad donde puedes encontrar debates y opiniones de usuarios reales.



El objetivo principal de la página no es el análisis de videojuegos, que queda relegado a subforos dentro del foro principal del juego, lo que vuelve las reseñas una información difícil de consultar. No obstante, el sistema de amigos y foros en Reddit es muy bueno y servirá como inspiración para nuestro sistema.

- **Google Play Store y la App Store (iOS)**: siendo ambas apps para juegos móviles, son al igual que Steam una buena fuente para leer reseñas de usuarios. Cada juego tiene un sistema de valoración con opiniones y comentarios de personas que lo han descargado.

En cuanto a estas dos aplicaciones, ambas cuentan con sistemas de reseñas que ofrecen de forma inmediata una media numérica calificando la aplicación. Si se expanden todas las reseñas, ambas poseen filtros para ordenación y búsqueda.

No obstante, ambas están limitadas, puesto que ni se pueden hacer amigos ni se pueden consultar reseñas de juegos que no sean de móviles. Además, una vez más queda patente lo sencillo que es poner una reseña sin tener que haber jugado al título.

3. Análisis DAFO

3.1. Debilidades

- **Restricción en el acceso:** El requisito de registrarse con una cuenta de una plataforma específica puede disuadir a potenciales usuarios que solo quieren leer o dejar una reseña de manera rápida sin crear una cuenta. Esto podría limitar la adopción inicial de la plataforma.
- **Limitación en el alcance:** Los usuarios que no tengan cuentas en las plataformas exigidas (Steam, Epic, PlayStation, etc.) o que jueguen juegos que no estén vinculados a estas plataformas (como juegos de PC de descarga directa o juegos indie distribuidos en otros formatos), no podrán dejar reseñas, lo que podría reducir la diversidad de la comunidad.
- **Preocupación por la privacidad:** Algunos usuarios podrían no estar dispuestos a vincular sus cuentas de juego, especialmente si se preocupan por la privacidad de sus datos, como sus bibliotecas de juegos, horas jugadas o historial de compras. Esto podría reducir el número de usuarios que se registran y participan en la plataforma.
- **Menor volumen de reseñas:** Al limitar las reseñas solo a quienes poseen el juego en una plataforma específica, podría haber menos reseñas disponibles en comparación con sitios que permiten a cualquiera dejar su opinión. Esto puede ser un problema en títulos menos populares o más de nicho, donde quizás haya pocos usuarios registrados.
- **Exclusión de reseñas indirectas:** Algunos usuarios disfrutan de juegos a través de amigos, en eventos o mediante otras formas indirectas, y pueden querer compartir sus impresiones. Al limitar las reseñas solo a quienes han comprado el juego, se excluirían esas opiniones, que también pueden ser valiosas.

3.2. Amenazas

- **Competencia establecida:** Plataformas como Metacritic, IGN y Steam ya tienen una base de usuarios sólida y ofrecen reseñas tanto de críticos profesionales como de usuarios. Será difícil competir contra plataformas que ya son bien conocidas.

- **Cambio de políticas de integración:** Las plataformas de videojuegos podrían cambiar sus políticas de acceso a datos y APIs, lo que podría limitar o incluso eliminar nuestra capacidad para importar datos y opiniones de usuarios desde esas fuentes.

3.3. Fortalezas

- **Centralización de opiniones:** Una de las mayores fortalezas es la posibilidad de ofrecer un espacio unificado donde los usuarios puedan consultar reseñas auténticas de múltiples plataformas en un solo lugar.
- **Verificación de reseñas:** Implementar un sistema que garantice que los usuarios han jugado el juego antes de dejar una reseña le dará a nuestra plataforma un alto nivel de confiabilidad que otras plataformas no tienen.
- **Personalización:** Posibilidad de ofrecer recomendaciones personalizadas basadas en las valoraciones de amigos y contactos cercanos, lo cual mejorará la experiencia del usuario en comparación con las reseñas generales.
- **Interacción social:** Incorporación de características sociales como seguir a amigos, comentar reseñas y compartir opiniones en redes sociales, lo que hará que los usuarios se sientan más conectados e involucrados.
- **Estadísticas sobre tiempo jugado:** Se pueden usar datos adicionales como el tiempo jugado en un título para complementar las reseñas, permitiendo que las opiniones se clasifiquen en función de la experiencia del usuario (por ejemplo, una reseña de alguien que ha jugado 100 horas puede ser vista como más relevante que una de alguien que solo ha jugado 1 hora).

3.4. Oportunidades

- **Desconfianza en las reseñas actuales:** Muchos usuarios buscan una fuente de reseñas genuinas y confiables debido a la percepción de manipulación en las opiniones de otras plataformas.
- **Necesidad de una comunidad gamer consolidada:** Crear una comunidad donde los usuarios puedan confiar en las opiniones y reseñas de sus amigos y contactos cercanos, en lugar de depender únicamente de reseñas anónimas o de críticos profesionales.
- **Crecimiento del mercado de videojuegos:** Con el continuo crecimiento de la industria del gaming, existe una gran oportunidad para captar a jugadores que buscan un espacio confiable y centralizado para encontrar opiniones sobre juegos.

4. Resultado de la Investigación

El análisis presentado aborda la falta de una plataforma centralizada que permita a los jugadores compartir y consultar reseñas confiables de videojuegos de distintas plataformas como Steam, Epic, PlayStation o Nintendo. Actualmente, los usuarios enfrentan dificultades para acceder a valoraciones objetivas debido a la falta de un sistema que verifique la legitimidad de las reseñas, ya que muchas provienen de usuarios que no han jugado el título o de medios especializados con potencial sesgo.

Diversas plataformas como **Metacritic**, **Steam**, **Reddit**, y **Google Play Store** ofrecen reseñas de videojuegos, pero cada una tiene limitaciones. **Metacritic** no cuenta con filtros que aseguren que quienes dejan reseñas hayan jugado realmente el juego, y no permite ver las reseñas de amigos. **Steam**, aunque permite ver el tiempo jugado por los usuarios, no cubre juegos de otras plataformas, y su enfoque es más amplio que las reseñas. **Reddit** es muy descentralizado, y aunque fomenta la interacción social, encontrar reseñas relevantes puede ser complicado. Finalmente, las tiendas móviles (Google Play y App Store) permiten reseñas rápidas, pero están limitadas a juegos móviles y no cuentan con un sistema social robusto.

El análisis DAFO resalta las siguientes características de una plataforma potencial:

- **Fortalezas:** Centralización de opiniones verificadas, personalización de reseñas basadas en amigos, y la integración de datos adicionales como tiempo jugado.
- **Debilidades:** Limitación de usuarios que no desean crear cuentas o compartir datos, y un volumen reducido de reseñas debido a la verificación de haber jugado.
- **Oportunidades:** Aprovechar la desconfianza en las reseñas de otras plataformas y la necesidad de una comunidad gamer confiable.
- **Amenazas:** Competencia de plataformas consolidadas y posibles cambios en las políticas de integración de APIs.

El análisis revela una clara oportunidad para crear una plataforma de reseñas de videojuegos que centralice opiniones verificadas de distintas plataformas, ofreciendo una experiencia personalizada y confiable. Al implementar un sistema que asegure que los usuarios han jugado los títulos antes de reseñarlos, se podría llenar un vacío importante en la industria actual, donde la confiabilidad y accesibilidad de las reseñas están comprometidas. Aunque existen desafíos como la competencia con grandes plataformas y la necesidad de convencer a los usuarios de registrarse y compartir sus datos, el crecimiento de la industria del gaming y la creciente demanda de reseñas confiables proporcionan un contexto favorable para el éxito de este proyecto.

5. Definición de Objetivos

Con base en el análisis realizado y las conclusiones obtenidas, hemos definido una serie de objetivos claros para el desarrollo de nuestra plataforma de reseñas de videojuegos. Estos objetivos guiarán nuestro enfoque para proporcionar una solución efectiva y diferenciada que responda a las necesidades identificadas en el mercado:

1. **Centralización de Reseñas:** Crear una plataforma que reúna todas las reseñas de videojuegos en un solo lugar, ofreciendo una visión completa y objetiva que abarque las opiniones de usuarios de distintas plataformas.
2. **Verificación de Usuarios:** Implementar un sistema de verificación que asegure que los usuarios han jugado el título antes de dejar una reseña, incrementando la confianza y la fiabilidad de las opiniones publicadas.
3. **Interacción Social:** Fomentar una comunidad gamer sólida y activa mediante la integración de características sociales, como la posibilidad de seguir a amigos, comentar en sus reseñas, compartir opiniones y recibir recomendaciones personalizadas.
4. **Personalización de Contenidos:** Ofrecer a los usuarios recomendaciones personalizadas basadas en las opiniones y valoraciones de sus amigos y contactos cercanos, mejorando la experiencia de usuario y ayudándoles a descubrir nuevos títulos que se ajusten a sus intereses.
5. **Integración Multiplataforma:** Facilitar la conectividad con diversas plataformas de videojuegos (como Steam, Epic, PlayStation y Nintendo) para extraer datos relevantes sobre el tiempo de juego y permitir que los usuarios dejen opiniones basadas en su experiencia real.
6. **Garantizar la Privacidad de los Usuarios:** Diseñar políticas de privacidad claras y seguras para proteger los datos de los usuarios, asegurando que la información sensible no se comparta sin su consentimiento.
7. **Adaptabilidad y Escalabilidad:** Desarrollar la plataforma con una arquitectura que permita adaptarse a nuevas tendencias y tecnologías del mercado de videojuegos, garantizando su evolución y crecimiento a largo plazo.
8. **Facilidad de Uso y Accesibilidad:** Crear una interfaz intuitiva y fácil de usar para que los usuarios puedan consultar y dejar reseñas de manera rápida y sencilla, sin complicaciones innecesarias.

Estos objetivos nos permitirán desarrollar una plataforma que no solo solucione los problemas identificados en el análisis, sino que también aporte un valor añadido real a los usuarios, diferenciándose de la competencia y estableciendo una base sólida para el crecimiento y el éxito futuro del proyecto.