

# MATA-Critics: descripción inicial del sistema. Modelado y escenarios

David Muñoz Sánchez,  
Antonio José Muriel Gálvez,  
Bruno Otero Galadí



# ÍNDICE

## 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

- 1.1. Luis Fernando Morales Pacheco
- 1.2. Juan Alberto García Gámez
- 1.3. Julia Beltrán Casadó
- 1.4. CJ García Gómez
- 1.5. Carla Martínez Gutiérrez
- 1.6. Juan Carlos “Juanca” Pérez López

## 2. VISIÓN DEL PRODUCTO

- 2.1. Descripción de Usuarios y Stakeholders
  - 2.1.1. Resumen de los stakeholders
  - 2.1.2. Resumen de los usuarios
- 2.2. Resumen del producto
  - 2.2.1. Perspectiva del Producto
  - 2.2.2. Resumen de capacidades
  - 2.2.3. Supuestos y dependencias

# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

Luis Fernando Morales Pacheco.

«Me considero, ante todo, una persona meticulosa. Siempre busco optimizar mi tiempo, sin descuidar los detalles».

Educación: carrera de medicina.

Perfeccionista y apasionado de la tecnología.

Luís tiene 35 años y es médico. Dedicar parte de su tiempo libre a los videojuegos, especialmente a títulos que ofrecen desafíos intelectuales, como los juegos de estrategia y puzzles.



# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

Juan Alberto García Gámez.

«Lo que más me gusta es reírme y hacer reír, sobre todo con cosas de videojuegos».

Educación: Carrera de Derecho y Máster en Derecho Penal.

Le gustan los videojuegos clásicos y antiguos.

Juan alberto, más conocido como "Illo Juan" en el mundo del gaming, tiene 30 años y es famoso por sus bromas y comentarios divertidos. Empezó grabando montajes de sus mejores (y peores) momentos en juegos de disparos y ha ganado seguidores por su humor natural y su carisma.



# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

Julia Beltrán Casadó.

«Cuando vuelvo a casa después de un duro día de trabajo, lo último que quiero es que me llamen. Necesito relajarme y tener tiempo para mí misma y mis juegos».

Educación: grado en gestión de recursos humanos. Máster en prevención de riesgos y desastres laborales.

Alegre, ahorradora y sencilla.

Es una persona que, ante todo, prefiere involucrarse en narrativas atractivas y atmósferas que la hagan disfrutar antes que liberar dopamina en entornos competitivos. No tiene mucho tiempo para jugar, por ello, para ella es crucial elegir siempre títulos que sepa de antemano que le van a encantar.



# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

CJ García Gómez.

«Cuando dejes de tener miedo, empezarás a disfrutar».

Educación: Bachillerato de ciencias sociales y oposiciones a policía nacional.

Callado, golfillo y disfrutón.

Le toca cuidar de sus hijos uno de cada dos fines de semana. Entre tanto, su pasatiempo favorito son los videojuegos, en especial los shooters en primera persona, pero también otros títulos como GTA V o sagas de conducción y deportes. Se enfada cada vez que alguien opina mal sobre alguno de sus juegos favoritos.



# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

Carla Martínez Gutiérrez.

«Los videojuegos son como la vida: más divertido cuando entiendes las reglas».

Educación: Licenciatura en Psicología

Curiosa, intuitiva y un poco perfeccionista.

Carla siempre ha sentido fascinación por el lado emocional de los videojuegos. Para ella, cada historia es una ventana a nuevas perspectivas y formas de entender al ser humano. Le gustan los títulos de narrativa compleja y decisiones morales como Life is Strange, The Last of Us, y Heavy Rain, donde explora no solo su mente, sino también sus emociones. Su dedicación a la psicología la llevó a valorar cada historia y personajes en los videojuegos, con un enfoque profesional y personal en cada partida.



# 1. PERSONAS Y ESCENARIOS

Juan Carlos "Juanca" Pérez López

«No se trata de ganar, se trata de pasarla bien».

Educación: Técnico en Electrónica y Electricidad.

Relajado, sociable, y algo bromista.

Juanca es un jugador de la vieja escuela, que empezó en las máquinas recreativas y ha seguido el mundo de los videojuegos a través de los años. Actualmente, disfruta de shooters tácticos y juegos de rol ligeros, prefiriendo experiencias cooperativas en títulos como Fortnite, Apex Legends, y World of Warcraft, donde puede pasar el tiempo sin preocuparse demasiado por ganar. Para él, el videojuego es una forma de socializar y desconectar del día a día, y busca amigos que compartan ese enfoque.







## 2.1. VISIÓN: Descripción de Usuarios y Stakeholders



Descripción de  
los stakeholders



Descripción de  
los usuarios



## 2.1.1. Resumen de los stakeholders

- Organismos de regulación de contenido:
  - Entidades gubernamentales o asociaciones que regulan la privacidad, seguridad y veracidad del contenido digital.
- Defensores de la protección al consumidor
  - Organizaciones que abogan por la transparencia y honestidad en el contenido que los consumidores usan para tomar decisiones de compra.
- Sitios especializados en videojuegos
  - Medios de comunicación enfocados en videojuegos como IGN, Kotaku, GamesRadar, entre otros.
- Blogs y críticos independientes
  - Creadores de contenido que publican reseñas de manera independiente, a menudo en blogs o redes sociales.
- Estudios de desarrollo de videojuegos
  - Empresas responsables de crear videojuegos, desde estudios grandes (AAA) hasta independientes.
- Equipos de marketing de videojuegos.
  - Equipos encargados de promocionar juegos y controlar su percepción en el mercado.



## 2.1.1. Resumen de los stakeholders

- Tiendas digitales
  - Plataformas de distribución de videojuegos en formato digital que permiten la compra y descarga de juegos.
- Tiendas físicas
  - Minoristas que venden videojuegos en formato físico y pueden tener presencia digital.
- Fabricantes de consolas
  - Empresas como Sony, Microsoft y Nintendo que producen las principales consolas de videojuegos.
- Fabricantes de hardware para PC
  - Empresas que producen componentes de hardware para mejorar la experiencia de juego en computadoras.
- Inversionistas y patrocinadores
  - Empresas de inversión en el sector tecnológico y marcas de hardware/periféricos que buscan apoyar el desarrollo de la app.



## 2.1.2. Resumen de los usuarios

- Jugadores casuales:
  - Jugador que accede a la plataforma para leer y consultar reseñas de videojuegos.
- Gamers hardcore:
  - Jugadores intensivos que desean reseñas detalladas sobre aspectos técnicos como rendimiento, jugabilidad, gráficos y características del juego.
- Streamers y creadores de contenido:
  - Streamers y creadores de contenido que buscan conocer tanto la jugabilidad como el interés público para producir contenido relevante.
- Padres y tutores de menores:
  - Usuarios que buscan controlar y supervisar los juegos que utilizan sus hijos para asegurarse de su idoneidad y seguridad.

## 2.2. VISIÓN: Resumen del producto



Perspectiva del  
producto



Resumen de  
capacidades



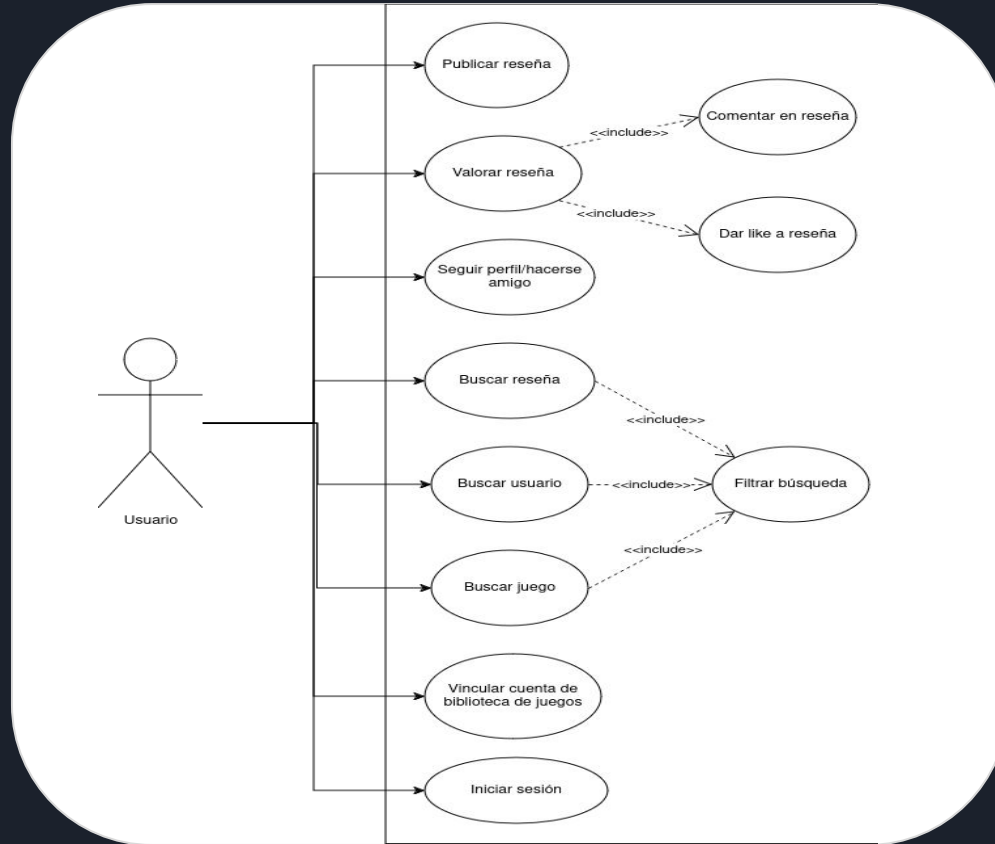
Supuestos y  
dependencias




## 2.2.1. Perspectiva del Producto

1. Relación con los Servidores de Steam/PlayStation/Nintendo/Epic Games/... :
  - Usuario → inicia sesión en MATA-critics y vincula sus cuentas de juegos.
  - MATA-critics → solicita a los servidores de las plataformas acceso a la biblioteca del usuario y sus estadísticas de juego.
  - Plataforma de Juegos → responde a la solicitud de MATA-critics.
  - Servidor de MATA-critics → almacena y procesa la información recibida en los servidores de la aplicación.
  - Actualización de Datos: Los servidores de MATA-critics se sincronizan periódicamente con las cuentas vinculadas en las plataformas externas.
  
2. Relación con API de Redes Sociales:
  - Para el sistema de amigos, MATA-critics podría integrar una opción para que los usuarios busquen amigos basados en sus conexiones en redes sociales o servicios de videojuegos compatibles.
  - De igual forma, se habilitaría la opción de poder publicar las reseñas realizadas en otras redes sociales usando un simple botón de compartir.

## 2.2.2. Resumen de capacidades





## 2.2.3. Supuestos y dependencias (requisitos no funcionales)

1. **Rendimiento:** Capacidad de respuesta, escalabilidad y actualización de datos.
2. **Seguridad:** Autenticación segura, protección y encriptación de datos.
3. **Disponibilidad:** Tiempo de actividad y soporte multiplataforma.
4. **Mantenibilidad:** Actualizaciones periódicas y registro de errores.
5. **Usabilidad:** Interfaz intuitiva, compatibilidad de idiomas y accesibilidad.
6. **Confiableidad:** Integridad de datos y backups.



**GRACIAS POR SU  
ATENCIÓN**

¿DUDAS?  
¿SUGERENCIAS?

