

Documento de Visión: MATA-Critics

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30-10-2024	0.0.2.a	Se ajusta la estructura de este archivo.	David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez, Bruno Otero Galadí
06-11-2024	0.0.2.b	Se termina todo lo que faltaba.	David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez, Bruno Otero Galadí

Índice

- 1. Introducción----- 4**
 - 1.1. Propósito-----4
 - 1.2. Alcance----- 4
 - 1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones----- 5
 - 1.4. Resumen----- 5
- 2. Posicionamiento-----6**
 - 2.1. Oportunidad de Negocio-----6
 - 2.2. Declaración del Problema-----6
 - 2.3. Solución propuesta----- 7
- 3. Descripción de Usuarios y Stakeholders----- 8**
 - 3.1. Resumen de los stakeholders----- 9
 - 3.2. Resumen de los usuarios----- 11
 - 3.3. Perfil de los Stakeholders-----12
 - 3.4. Perfil de los Usuarios----- 15
 - 3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios----- 16
- 4. Resumen del producto----- 17**
 - 4.1. Perspectiva del Producto----- 17
 - 4.2. Resumen de capacidades-----19
 - 4.3. Supuestos y Dependencias-----19

1. Introducción

1.1. Propósito

El presente documento proporciona una visión sobre la herramienta MATA-Critics, desarrollada por un grupo de tres jóvenes visionarios. Somos David Muñoz Sánchez, Antonio José Muriel Gálvez y Bruno Otero Galadí, y esta es nuestra visión.

1.2. Alcance

El alcance de MATA-critics debe poner el foco en la fiabilidad de las experiencias de juego y centralizarse en torno a la función social de las reseñas, logrando así una herramienta única que responda a una demanda real en la industria de reseñas de videojuegos. En este sentido, el alcance abarcaría los siguientes puntos clave:

1. **Sincronización multiplataforma:** En una primera fase, MATA-critics debería enfocarse en integrar plataformas populares como Steam, Epic Games, PlayStation y Nintendo, asegurando que los usuarios puedan vincular sus cuentas para verificar la propiedad y tiempo de juego de los títulos.
2. **Sistema de filtrado personalizado:** Una característica distintiva debería ser la capacidad de filtrar reseñas en función de factores como el tiempo jugado, los intereses del usuario o querer ver opiniones únicamente de amigos o de personas con gustos similares.
3. **Red social integrada para jugadores:** El alcance incluiría un sistema social donde los usuarios pueden agregar amigos, crear grupos y ver recomendaciones de jugadores afines, similar a una red de confianza.
4. **Aplicación de móvil y web:** Para abarcar la mayor audiencia posible, es esencial que MATA-critics esté disponible tanto en formato web como en aplicaciones móviles (iOS y Android).
5. **Comentarios y valoraciones sobre las propias reseñas:** Permitir a los usuarios interactuar con las reseñas a través de likes, comentarios, y etiquetas de “útil” o “relevante” sería clave para mejorar la calidad de la plataforma y promover contenido de valor.
6. **Análisis de métricas de uso y retroalimentación:** Para adaptarse a las necesidades de los usuarios, sería importante implementar un sistema de análisis de métricas y retroalimentación. Con esta función, MATA-critics podrá ajustar sus filtros, personalización y comunidad de acuerdo con la forma en que los usuarios usan la plataforma y los comentarios que proporcionen.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

MATA-Critics: Media Analysis and Titles Archive Critics, nombre oficial de la aplicación.

1.4. Resumen

MATA-Critics es una plataforma centralizada que permite 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. MATA-Critics resuelve el problema a través de la sincronización de cuentas.

Diversas plataformas como Metacritic, Steam, Reddit, y Google Play Store también ofrecen reseñas de videojuegos, pero cada una tiene limitaciones. Metacritic no cuenta con filtros que aseguren que quienes dejan reseñas hayan jugado realmente al juego, y no permite ver las reseñas de amigos/usuarios seguidos. 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 en él 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. MATA-Critics es, por tanto, única.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

En el sector de las reseñas de videojuegos, los jugadores suelen consultar varias plataformas como Steam, Metacritic, y Reddit para obtener opiniones sobre los títulos que les interesan. Sin embargo, estas plataformas presentan limitaciones significativas: Steam muestra reseñas solo para juegos dentro de su tienda; Metacritic carece de filtros para verificar que los usuarios hayan jugado los títulos reseñados; y Reddit organiza las opiniones en subforos, lo que dificulta encontrar reseñas en un solo lugar.

La aplicación propuesta ofrecería una solución que centralice reseñas verificadas de múltiples plataformas, permitiendo a los jugadores acceder a valoraciones confiables de diversos títulos en un solo lugar. Además, integraría funciones sociales que permitirían ver las opiniones de amigos y contactos de confianza, brindando recomendaciones personalizadas y basadas en experiencias reales. La plataforma cubriría así la necesidad de una fuente unificada y confiable para tomar decisiones de compra, mejorando el entorno de trabajo de los usuarios finales al facilitarles el acceso a información relevante y confiable.

2.2. Declaración del Problema

El siguiente cuadro detalla el problema así como los afectados por este.

El problema de	<i>Falta de una plataforma centralizada y verificada para consultar reseñas de videojuegos.</i>
Afecta	<i>Usuarios interesados en obtener y compartir reseñas confiables sobre videojuegos.</i>
El impacto del problema es	<i>Dificultad para acceder a opiniones objetivas y fiables, lo que conlleva a decisiones de compra menos informadas y a frustración en la búsqueda de recomendaciones relevantes.</i>
Una solución exitosa sería	<i>Crear una plataforma centralizada que reúna reseñas verificadas de usuarios con experiencia en los juegos, integrando funcionalidades de interacción social y personalización de contenidos.</i>

2.3. Solución propuesta

Alternativa 1: Plataforma de reseñas centralizadas y verificadas:

- Fortalezas: Facilita el acceso a reseñas en un solo lugar, mejorando la confiabilidad al verificar que los usuarios hayan jugado el título reseñado. Esto crea una base de datos de reseñas auténticas y objetivas.
- Debilidades: Requiere permisos de integración y posibles acuerdos con plataformas externas para acceder a datos de verificación, lo que podría limitar la escalabilidad.

Alternativa 2: Implementación de funciones sociales:

- Fortalezas: Permite a los usuarios seguir y consultar las opiniones de amigos y contactos, mejorando la experiencia de usuario al basarse en recomendaciones de confianza. Esta funcionalidad también fortalece el sentido de comunidad dentro de la plataforma.
- Debilidades: Complejidad en el desarrollo de una infraestructura social completa, lo que podría requerir más tiempo y recursos para su implementación y mantenimiento.

Alternativa 3: Incorporación de datos adicionales como horas jugadas:

- Fortalezas: Agregar datos como horas jugadas a las reseñas proporciona una medida adicional de confianza, permitiendo a los usuarios clasificar las opiniones en función del tiempo de experiencia con el juego.
- Debilidades: Podría ser un desafío de privacidad, ya que algunos usuarios pueden mostrarse reacios a vincular sus cuentas o compartir datos específicos de sus actividades.

3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

Usuarios:

1. **Jugadores casuales:** Buscan recomendaciones rápidas y confiables antes de decidir en qué juego invertir su tiempo y dinero.
2. **Gamers hardcore:** Quieren reseñas detalladas, con información sobre el rendimiento del juego en diferentes plataformas y profundidad en la jugabilidad, gráficos, y características técnicas.
3. **Streamers y creadores de contenido:** Necesitan conocer tanto la jugabilidad como el interés del público sobre ciertos juegos, además de buscar tendencias para elegir contenido relevante.
4. **Padres y tutores de menores:** Quieren controlar y supervisar los juegos de los cuales sus hijos hacen uso.

Stakeholders:

1. Reguladores y Organizaciones de Ética Digital:
 - a. **Organismos de regulación de contenidos y privacidad:** Es importante para la app cumplir con regulaciones como GDPR y COPPA, y garantizar que el contenido y los datos de los usuarios se gestionen éticamente.
 - b. **Defensores de la protección al consumidor:** Pueden interesarse en garantizar que las reseñas sean imparciales y transparentes, evitando fraudes o manipulación de opiniones.
2. Medios de Comunicación y Críticos de Videojuegos:
 - a. **Sitios especializados en videojuegos:** IGN, Kotaku, GamesRadar, etc. podrían ver en esta app una oportunidad de expansión y podrían colaborar proporcionando contenido o reseñas.
 - b. **Revistas y blogs de videojuegos independientes:** Muchos pequeños creadores de contenido podrían interesarse en la visibilidad que la plataforma les brinda para sus reseñas.
3. Desarrolladores de Videojuegos:
 - a. **Estudios de desarrollo de videojuegos (AAA y estudios independientes):** Están interesados en recibir retroalimentación del usuario y pueden buscar colaborar o conocer reseñas en tiempo real.
 - b. **Equipos de marketing y relaciones públicas:** Los encargados de promocionar juegos podrían colaborar proporcionando contenido adicional y accediendo a métricas y reseñas para analizar la percepción del mercado.
4. Plataformas de Distribución de Videojuegos:
 - a. **Tiendas digitales (Steam, Epic Games, PlayStation Store, etc.):** Podrían colaborar proporcionando APIs o integraciones para que los usuarios puedan ver reseñas de juegos en sus plataformas.

- b. **Tiendas físicas:** Aunque menos relevante, tiendas físicas que también tengan presencia digital pueden estar interesadas en colaborar o utilizar la app para promocionar sus productos.
- 5. Empresas de Consolas y Hardware:
 - a. **Fabricantes de consolas (Sony, Microsoft, Nintendo):** Están interesados en ver cómo se desempeñan los juegos en sus plataformas y en recibir métricas y retroalimentación que puedan mejorar la experiencia del usuario.
 - b. **Fabricantes de hardware para PC (NVIDIA, AMD):** Buscan comprender cómo los jugadores perciben el rendimiento de los juegos en diferentes configuraciones de hardware.
- 6. Inversionistas y Patrocinadores:
 - a. **Empresas de tecnología o inversión en el sector de videojuegos:** Podrían ver el proyecto como una oportunidad de negocio y financiamiento, interesados en conocer el potencial de la app y sus métricas de crecimiento.
 - b. **Marcas de tecnología y periféricos:** Pueden estar interesadas en patrocinar la plataforma si ven un beneficio en términos de visibilidad de marca entre los jugadores.

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Organismos de regulación de contenido	Entidades gubernamentales o asociaciones que regulan la privacidad, seguridad y veracidad del contenido digital.	Asegurarse de que la app cumpla con las normativas de privacidad y seguridad; auditar el contenido de reseñas para evitar fraudes o manipulaciones.
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.	Revisar que las reseñas sean imparciales y confiables; colaborar en la creación de políticas de transparencia y ética; monitorear que no haya conflictos de interés en las reseñas.
Sitios especializados en videojuegos	Medios de comunicación enfocados en videojuegos como IGN, Kotaku, GamesRadar, entre otros.	Colaborar proporcionando contenido y reseñas; apoyar con la integración de APIs o feeds de sus reseñas para tener visibilidad en la app.

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Blogs y críticos independientes	Creadores de contenido que publican reseñas de manera independiente, a menudo en blogs o redes sociales.	Generar contenido y reseñas originales; participar como colaboradores de la app; ayudar a diversificar las perspectivas en las opiniones de juegos.
Estudios de desarrollo de videojuegos	Empresas responsables de crear videojuegos, desde estudios grandes (AAA) hasta independientes.	Proveer información adicional de sus juegos; monitorear reseñas y comentarios para mejorar sus productos; colaborar con el equipo de la app para eventos o contenido especial.
Equipos de marketing de videojuegos	Equipos encargados de promocionar juegos y controlar su percepción en el mercado.	Proveer información y actualizaciones sobre lanzamientos; ofrecer promociones o colaboraciones para mejorar la visibilidad del juego en la app.
Tiendas digitales (Steam, Epic, PlayStation Store, etc.)	Plataformas de distribución de videojuegos en formato digital que permiten la compra y descarga de juegos.	Colaborar proporcionando APIs o feeds de reseñas; permitir integraciones que mejoren la experiencia del usuario en la app; evaluar asociaciones estratégicas.
Tiendas físicas	Minoristas que venden videojuegos en formato físico y pueden tener presencia digital.	Ofrecer descuentos o promociones a través de la app; colaborar en iniciativas para promocionar juegos o eventos en la comunidad de usuarios.
Fabricantes de consolas	Empresas como Sony, Microsoft y Nintendo que producen las principales consolas de videojuegos.	Proveer información de compatibilidad y rendimiento de juegos en sus consolas; colaborar con el equipo para integrar características específicas de sus plataformas.

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Fabricantes de hardware para PC (NVIDIA, AMD, etc.)	Empresas que producen componentes de hardware para mejorar la experiencia de juego en computadoras.	Aportar datos sobre el rendimiento de juegos en sus componentes; proporcionar información de compatibilidad; colaborar en eventos de lanzamiento de juegos y hardware.
Inversionistas y patrocinadores	Empresas de inversión en el sector tecnológico y marcas de hardware/periféricos que buscan apoyar el desarrollo de la app.	Proporcionar financiación y recursos para el desarrollo; colaborar en estrategias de monetización y publicidad; promover el crecimiento de la app y su comunidad.

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Jugadores casuales	Jugador que accede a la plataforma para leer y consultar reseñas de videojuegos.	Consultar reseñas y valoraciones de otros usuarios; dar feedback sobre juegos; personalizar su perfil para recibir recomendaciones personalizadas.
Gamers hardcore	Jugadores intensivos que desean reseñas detalladas sobre aspectos técnicos como rendimiento, jugabilidad, gráficos y características del juego.	Leer y publicar reseñas extensas y técnicas; participar en foros y discusiones sobre detalles específicos; compartir experiencias y clasificar reseñas relevantes.
Streamers y creadores de contenido	Streamers y creadores de contenido que buscan conocer tanto la jugabilidad como el interés público para producir contenido relevante.	Consultar tendencias de popularidad de juegos; analizar reseñas y opiniones para entender el interés del público; compartir su propia experiencia y recomendaciones.
Padres y tutores de menores	Usuarios que buscan controlar y supervisar los juegos que utilizan	Revisar reseñas enfocadas en la idoneidad para menores; acceder a

	sus hijos para asegurarse de su idoneidad y seguridad.	información sobre clasificación por edades; monitorear juegos populares entre niños y adolescentes.
--	--	---

3.3. Perfil de los Stakeholders

Perfil de Usuario	Descripción	Responsabilidades	Criterios de Éxito
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.	<ul style="list-style-type: none">- Revisar que las reseñas sean imparciales y confiables.- Colaborar en la creación de políticas de transparencia y ética.- Monitorear que no haya conflictos de interés en las reseñas.	Éxito cuando las reseñas del sistema son reconocidas como imparciales y de confianza, contribuyendo a decisiones informadas por parte del consumidor.
Organismos de regulación de contenido	Entidades gubernamentales o asociaciones que regulan la privacidad, seguridad y veracidad del contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">- Asegurarse de que la app cumpla con las normativas de privacidad y seguridad.- Auditar el contenido de reseñas para evitar fraudes o manipulaciones.	Éxito cuando el sistema cumple con todas las normativas de privacidad, seguridad y veracidad exigidas y no se detectan infracciones en auditorías externas.
Sitios especializados en videojuegos	Medios de comunicación enfocados en videojuegos como IGN, Kotaku, GamesRadar, entre otros.	<ul style="list-style-type: none">- Colaborar proporcionando contenido y reseñas.- Apoyar con la integración de APIs o feeds de sus reseñas para tener visibilidad en la app.	Éxito cuando las reseñas de estos sitios están bien integradas y tienen visibilidad en la app, ampliando la base de usuarios y fomentando la participación de la comunidad de jugadores.

Blogs y críticos independientes	Creadores de contenido que publican reseñas de manera independiente, a menudo en blogs o redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"> - Generar contenido y reseñas originales. - Participar como colaboradores de la app. - Ayudar a diversificar las perspectivas en las opiniones de juegos. 	Éxito cuando se mantiene una variedad de opiniones y reseñas independientes en el sistema, ofreciendo una visión amplia y diversa de los productos disponibles.
Estudios de desarrollo de videojuegos	Empresas responsables de crear videojuegos, desde estudios grandes (AAA) hasta independientes.	<ul style="list-style-type: none"> - Proveer información adicional de sus juegos. - Monitorear reseñas y comentarios para mejorar sus productos. - Colaborar con el equipo de la app para eventos o contenido especial. 	Éxito cuando la app es una fuente útil de feedback y promoción para los estudios, generando un canal de comunicación directo con los usuarios.
Equipos de marketing de videojuegos	Equipos encargados de promocionar juegos y controlar su percepción en el mercado.	<ul style="list-style-type: none"> - Proveer información y actualizaciones sobre lanzamientos. - Ofrecer promociones o colaboraciones para mejorar la visibilidad del juego en la app. 	Éxito cuando el sistema permite lanzar campañas y promociones efectivas que aumenten el alcance y las ventas de sus juegos en los usuarios de la app.
Tiendas digitales (Steam, Epic, PlayStation Store, etc.)	Plataformas de distribución de videojuegos en formato digital que permiten la compra y descarga de juegos.	<ul style="list-style-type: none"> - Colaborar proporcionando APIs o feeds de reseñas. - Permitir integraciones que mejoren la experiencia del usuario en la app. - Evaluar asociaciones estratégicas. 	Éxito cuando las integraciones con las tiendas digitales mejoran la experiencia de usuario y facilitan las compras, aumentando las conversiones dentro de la app.

Tiendas físicas	Minoristas que venden videojuegos en formato físico y pueden tener presencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer descuentos o promociones a través de la app. - Colaborar en iniciativas para promocionar juegos o eventos en la comunidad de usuarios. 	Éxito cuando los usuarios utilizan la app para acceder a descuentos y promociones, aumentando el tráfico y las ventas en las tiendas físicas.
Fabricantes de consolas	Empresas como Sony, Microsoft y Nintendo que producen las principales consolas de videojuegos.	<ul style="list-style-type: none"> - Proveer información de compatibilidad y rendimiento de juegos en sus consolas. - Colaborar con el equipo para integrar características específicas de sus plataformas. 	Éxito cuando los usuarios encuentran la app útil para evaluar la compatibilidad y rendimiento de juegos en consolas, impulsando una mejor experiencia de uso para cada plataforma.
Fabricantes de hardware para PC (NVIDIA, AMD, etc.)	Empresas que producen componentes de hardware para mejorar la experiencia de juego en computadoras.	<ul style="list-style-type: none"> - Aportar datos sobre el rendimiento de juegos en sus componentes. - Proporcionar información de compatibilidad. - Colaborar en eventos de lanzamiento de juegos y hardware. 	Éxito cuando la app ofrece información relevante sobre el rendimiento y compatibilidad, ayudando a los usuarios a tomar decisiones informadas sobre el hardware para juegos de PC.
Inversionistas y patrocinadores	Empresas de inversión en el sector tecnológico y marcas de hardware/periféricos que buscan apoyar el desarrollo de la app.	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar financiación y recursos para el desarrollo. - Colaborar en estrategias de monetización y publicidad. - Promover el crecimiento de la app y su comunidad. 	Éxito cuando el proyecto demuestra un crecimiento estable, una base de usuarios activa, y oportunidades de monetización sostenibles que resulten en retornos para los inversionistas.

3.4. Perfil de los Usuarios

Perfil de Usuario	Descripción	Responsabilidades	Criterios de Éxito
Jugadores casuales	Usuarios que buscan recomendaciones rápidas y confiables para elegir juegos que se ajusten a sus intereses y disponibilidad de tiempo.	Consultar reseñas y valoraciones rápidas; interactuar de manera básica con la plataforma, marcando juegos de interés y utilizando recomendaciones personalizadas.	Encuentran recomendaciones útiles y confiables rápidamente; mejoran la eficiencia de sus decisiones sobre compras o descargas de juegos.
Gamers hardcore	Jugadores intensivos que buscan reseñas detalladas sobre jugabilidad, gráficos, rendimiento, y otros aspectos técnicos avanzados.	Publicar y consultar reseñas profundas y técnicas; interactuar en foros y discusiones; evaluar y clasificar reseñas por relevancia y utilidad.	Acceden a información técnica detallada; reciben recomendaciones basadas en preferencias complejas; participan activamente en la comunidad.
Streamers y creadores de contenido	Creadores de contenido que necesitan información tanto sobre jugabilidad como sobre el interés del público en ciertos juegos.	Consultar tendencias en juegos; analizar reseñas y opiniones para evaluar la popularidad y el interés del público; compartir sus propias recomendaciones.	Identifican juegos con potencial para su contenido; acceden a tendencias y datos de popularidad; aumentan el engagement de su audiencia.
Padres y tutores de menores	Usuarios que buscan supervisar y controlar el tipo de contenido y juegos a los que acceden sus hijos para asegurar su adecuación.	Revisar información sobre clasificación por edades; acceder a reseñas enfocadas en la idoneidad y seguridad de los juegos; supervisar tendencias de juegos para menores.	Obtienen fácilmente información relevante para la seguridad de sus hijos; acceden a recomendaciones personalizadas según la edad de los niños.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Información rápida y confiable de juegos	Alta	Jugadores casuales, padres y tutores	Buscan en múltiples sitios o reseñas individuales en tiendas digitales	Unificar todas las reseñas en un solo lugar, proporcionando calificaciones y comentarios resumidos
Reseñas especializadas y detalladas	Alta	Gamers hardcore	Consultan foros y sitios especializados	Integración de reseñas detalladas de fuentes confiables, con filtros por tipo de juego, plataforma y nivel de análisis
Identificación de tendencias y popularidad de juegos	Alta	Streamers, creadores de contenido	Uso de redes sociales, tendencias de streaming	Integrar métricas de popularidad en la app, destacando juegos con alta actividad y discusión
Calificaciones y seguridad para contenido infantil	Muy Alta	Padres y tutores	Consulta de etiquetas de edad en tiendas digitales	Mostrar calificaciones de contenido y reseñas enfocadas en seguridad infantil y calidad educativa
Variedad de opiniones, incluyendo reseñas de críticos	Alta	Usuarios finales, medios de comunicación	Navegan entre múltiples sitios de reseñas, que no siempre tienen diversidad de opiniones	Integrar opiniones de medios y blogs independientes, ofreciendo distintas perspectivas
Accesibilidad y opciones inclusivas	Media	Usuarios de accesibilidad, desarrolladores	Búsqueda limitada de etiquetas de accesibilidad en plataformas individuales	Agregar una sección para opciones de accesibilidad y reseñas de usuarios sobre experiencia inclusiva

4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

MATA-critics se relaciona con otros sistemas de manera que facilite la sincronización de cuentas de diferentes plataformas para autenticar la propiedad y el tiempo de juego de los títulos reseñados por los usuarios. De igual forma, interactúa con las APIs de otras redes sociales para permitir compartir las reseñas a través de ellas.

1. Relación con los Servidores de Steam/PlayStation/Nintendo/Epic Games/... :

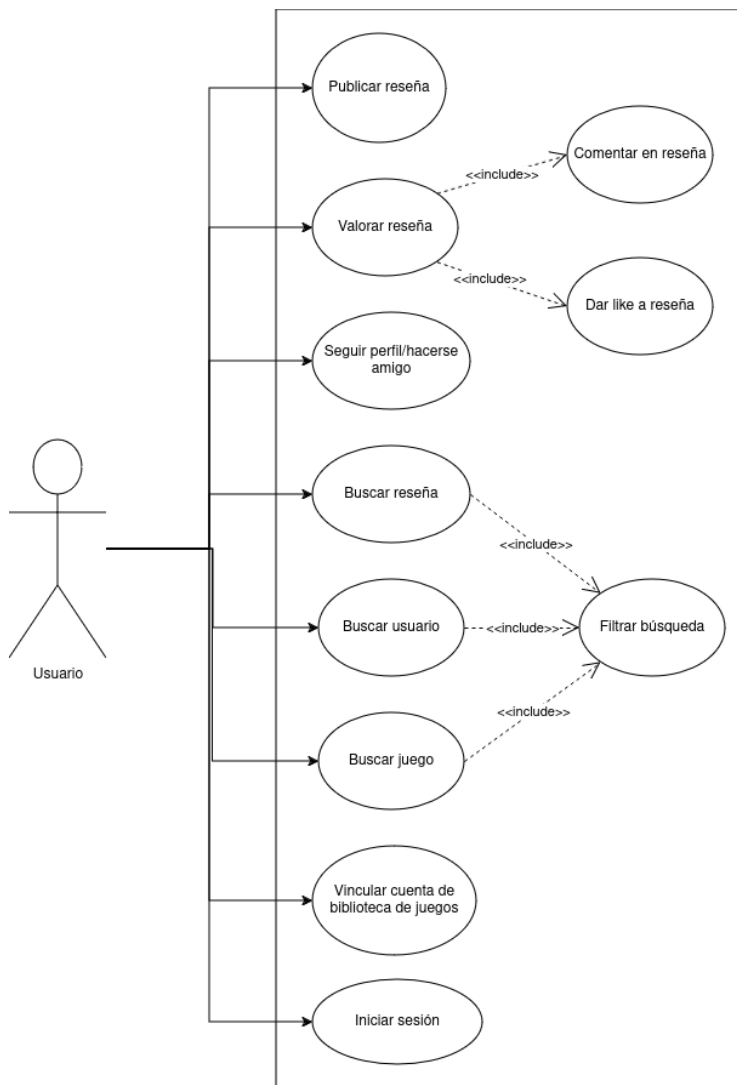
- **Objetivo:** La integración con estos servidores es fundamental para autenticar que los usuarios posean los juegos que desean reseñar en MATA-critics.
- **Proceso de Sincronización:**
 - **Usuario** → inicia sesión en MATA-critics y vincula su cuenta de juegos (Steam, PlayStation, etc.).
 - **MATA-critics** → solicita a los servidores de la plataforma acceso a la biblioteca del usuario y sus estadísticas de juego.
 - **Plataforma de Juegos** → responde a la solicitud de MATA-critics proporcionando información verificada de los juegos.
 - **Servidor de MATA-critics** → almacena y procesa la información recibida, gestionando la visualización de los datos de sincronización y las reseñas en la cuenta del usuario.
 - **Almacenamiento de Datos:** Los servidores de MATA-critics registran las bibliotecas de juegos sincronizadas y el tiempo de juego. Sin embargo, para proteger la privacidad del usuario, solo se almacenan los datos estrictamente necesarios (como el título, horas jugadas, y fecha de última sincronización).
 - **Actualización de Datos:** Los servidores de MATA-critics se sincronizan periódicamente con las cuentas vinculadas en las plataformas externas para mantener la información de la biblioteca y tiempo de juego actualizada. Esto se hace, por ejemplo, cada vez que el usuario accede a su cuenta o cuando realiza una nueva reseña.

2. Relación con API de Redes Sociales:

- **Objetivo:** Esta integración es de interés secundario, pero proporciona una mejor experiencia de usuario.
- Funciones destacadas:

- 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. Esta integración sería opcional y basada en permisos específicos para garantizar la seguridad y privacidad de los usuarios.
- De igual forma, se habilitaría la opción de poder publicar las reseñas realizadas en otras redes sociales usando un simple botón de compartir.

4.2. Resumen de capacidades



4.3. Supuestos y Dependencias

Se proporciona una lista de **requisitos no funcionales** fundamentales para MATA-Critics, que aseguran su rendimiento, seguridad y usabilidad óptimos:

1. Rendimiento:

- **Capacidad de respuesta:** La aplicación debe cargar las reseñas y el contenido en un tiempo menor a un cierto margen bajo condiciones normales de red.
- **Escalabilidad:** El sistema debe incorporar una arquitectura escalable en la nube para

poder soportar incrementos en la cantidad de usuarios mensuales sin que el rendimiento se vea afectado.

- **Actualización de datos:** La sincronización con las bibliotecas de juegos debe realizarse automáticamente al menos una vez al día para mantener los datos actualizados sin sobrecargar los servidores.

2. Seguridad:

- **Autenticación segura:** Integración de métodos de autenticación seguros para la vinculación de cuentas externas (Steam, PlayStation, etc.).
- **Protección de datos:** Cumplimiento con regulaciones de protección de datos para garantizar que los datos necesarios sean gestionados con políticas de privacidad claras.
- **Encriptación de datos:** Los datos sensibles deben estar cifrados.

3. Disponibilidad:

- **Tiempo de actividad:** La plataforma debe tener un tiempo de disponibilidad de casi el 100%, con soporte para recuperación ante fallos críticos en un plazo de 30 minutos.
- **Soporte multiplataforma:** La aplicación debe estar disponible tanto en web como en escritorio (Mac, Windows, Ubuntu y Mint) y dispositivos móviles (iOS y Android).

4. Mantenibilidad:

- **Actualizaciones periódicas:** Se debe permitir la implementación de actualizaciones sin afectar la experiencia del usuario, idealmente mediante un sistema de microservicios o despliegues continuos.
- **Registro de errores:** Implementación de un sistema de logeo para capturar errores y eventos críticos, permitiendo la detección y solución rápida de problemas.

5. Usabilidad:

- **Interfaz intuitiva:** La navegación en la plataforma debe ser simple y accesible, con una curva de aprendizaje pequeña.
- **Compatibilidad de idiomas:** MATA-critics debe estar disponible en varios idiomas para adaptarse a una audiencia global, como mínimo, en inglés y español.
- **Accesibilidad:** Cumplimiento con estándares de accesibilidad (como WCAG 2.1 AA) para asegurar que la plataforma sea utilizable por personas con discapacidades visuales y motoras.

6. Confiabilidad:

- **Integridad de datos:** Los datos de juegos y reseñas deben mantenerse precisos y libres de duplicados o pérdidas de información, incluso en caso de errores de sincronización.
- **Backups:** Realizar copias de seguridad de la base de datos diariamente para minimizar la pérdida de información en caso de fallos graves.