1. ¿Los conocimientos de la universidad te han ayudado en alguna partida en algún momento? ¿Por qué?

1. No, ya que no he aplicado ningún conocimiento adquirido en la universidad dentro de algún videojuego.
2. Mas que un conocimiento en específico, diría que me ha ayudado a obtener cierto tipo de razonamiento lógico necesario para algunos juegos.
3. Si, los conocimientos en física básica me han servido para sacar ventaja de algunos juegos.

2. ¿Qué significa para ti jugar videojuegos?

1. Una afición, un escape de las obligaciones o responsabilidades, relajarme.
2. Una forma de relajamiento o distracción.
3. Significa libertad a la hora de ser yo, ya que puedo ser desde una sobreviviente fe un apocalipsis zombi hasta un asesino a sueldo sin afectar a nadie.

3. ¿Qué aspectos positivos y negativos te han enseñado los videojuegos?

1. Positivos: Relajarme, distracción, aprender a controlar la frustración, aprender a controlar la adicción a los juegos, que finalmente es un juego y nada más. Negativos: Un tiempo me llevo a perder mucho tiempo jugando, llegaba a frustrarme por lo más mínimo.
2. Me han enseñado a colaborar con gente desconocida y controlar mi ira. A no invertir bien mi dinero.
3. Dentro de los positivos el trabajo en equipo y las amistades que se forman en las comunidades, ... dentro de los negativos, la toxicidad de algunas personas y lo adictivo que pueden llegar a ser.

4. En tu posición de Gamer ¿crees que la adicción a los videojuegos es posible? ¿Por qué?

1. Si es posible, ya que como muchas cosas en exceso es negativo y cuando no puedes controlarte terminas jugando demasiado tiempo dejando de lado las responsabilidades y hasta acciones básicas para vivir como lo es comer, dormir, etc.
2. Creo que es posible. Hay distintos modelos de juegos los cuales pueden generar distintos tipos de adicción, como algunos juegos competitivos, o juegos gacha.
3. Si, ya que hay gente que se ensimisma en un videojuego y pasan horas y horas y pierden noción de la realidad.

5. ¿Cuál es el mayor satisfacción o sueño que puede tener un gamer?

1. Para mí un tiempo relacionado al LOL era ser un jugador profesional. Pero como gamer en general para mí sería la realización de algún juego espectacular que lo juegue demasiadas personas y que sea muy exitoso o llegar a ser conocido dentro del mundo de los videojuegos y que las grandes empresas de videojuegos me inviten a las grandes exposiciones de videojuegos que dan.
2. Llegar a cumplir alguna meta difícil de alcanzar, por ejemplo, pasar un jefe difícil o alcanzar un alto rango.
3. Creo yo que jugar un juego que les otorgue una satisfacción perfecta tanto en su historia como en su jugabilidad... también puede ser volverse gamer.

6. ¿Crees que, en los videojuegos de multijugadores online, se ven muchas veces las personas apagadas por la toxicidad? (Insultos, racismo, etc.) ¿Por qué?

1. Si lo creo, que en varios videojuegos se ve en exceso el acoso o situaciones toxicas por otros jugadores y yo creo que esto es debido a que finalmente no quieres que te insulten por lo que sea, hasta por errores de los otros.
2. Si, y especialmente en los juegos competitivos, cuando el trabajo en equipo no se logra la gente se frustra fácilmente, llevando a desquitase con insultos etc.
3. Encuentro que las comunidades son un reflejo de la sociedad actual, tal como en las calles hay racismo y violencia sexista, en los videojuegos también llegan estos males de la sociedad.

7. ¿Qué opinas respecto al deterioro visual provocado por las pantallas? ¿Haces algo para protegerte?

1. Es un hecho el deterioro visual por las pantallas o por la luz azul que estas emiten, lo que opino con respecto a estas es que como tal estamos en una era en que prácticamente todo tiene pantallas (Celulares, relojes, teles, monitores, refrigeradores, etc.) por lo que nos queda tratar de corregir eso en los aparatos tecnológicos o cuidarse con lentes con filtros especiales para pantallas. Los lentes que uso por mi Astigmatismo poseen filtro de luz azul.
2. Creo que es un problema que se va a acentuar ahora en pandemia debido a la alta cantidad de horas que pasa la gente frente a estas, ya sea trabajando o jugando. Para combatir esto personalmente trato de estar en una habitación con buena luz y tengo lentes de filtro de luz azul.
3. Que es terrible, ocupo anteojos con filtro azul y activo el filtro azul digital del dispositivo que esté usando.

**¿Qué piensa?, ¿qué siente?**

**Deben identificar qué es lo que realmente le importa al público objetivo, sus preocupaciones, aspiraciones, sueños y metas, etc.**

Qué le importa y aspiraciones: escape de las obligaciones o responsabilidades, relajamiento o distracción, libertad a la hora de escoger un personaje, aprender a controlar la frustración, la ira y la adicción a los juegos, colaborar con gente desconocida, el trabajo en equipo y las amistades que se forman en las comunidades

Preocupaciones. perder mucho tiempo jugando, frustración por lo más mínimo, no invertir bien mi dinero, la toxicidad de algunas personas y lo adictivo que pueden llegar a ser los videojuegos.

Metas y sueños: ser un jugador profesional, realización de algún juego espectacular que lo juegue demasiadas personas y que sea muy exitoso o llegar a ser conocido dentro del mundo de los videojuegos y que las grandes empresas de videojuegos inviten a las grandes exposiciones de videojuegos que dan. Llegar a cumplir alguna meta difícil de alcanzar, por ejemplo, pasar un jefe difícil o alcanzar un alto rango. Jugar un juego que otorgue una satisfacción perfecta tanto en su historia como en su jugabilidad

**¿Qué ve?**

**El objetivo es identificar el contexto social del individuo y los estímulos visuales que percibe, de quiénes se rodea, quiénes son sus amigos y familia.**

Los individuos reciben una gran cantidad de estímulos visuales que son transmitidos por una o mas pantallas, además de percibir el mando o control. Se rodea de una gran comunidad de jugadores dependiendo de qué juega, también puede jugar solo o en línea con amigos y familiares. En los juegos online puede interactuar con los demás de forma oral o escrita, así que también recibe el estimulo visual de los chats, que a veces pueden ser insultos, amenazas, etc. Y otras pueden ser felicitaciones, halagos, conversaciones, etc.

**¿QUÉ ESCUCHA?**

**Deben identificar qué es lo que le dicen las personas, qué ideas escucha, quiénes son sus influencias, quiénes son sus ídolos**

Lo que escucha puede variar entre la música o sonidos que producen cada juego, y también las voces de otros gamers con los cuales juega. Si juega en línea con un grupo de amigos es posible que se conecten a un canal de audio para poder comunicarse mejor y conversar, además de idear estrategias para lo que estén jugando. Algunos deben tener ídolos a jugadores profesionales de sus juegos favoritos, creadores de videojuegos, diseñadores, compositores, entre otros.

**¿QUÉ DICE Y HACE?**

**Deben identificar qué y cómo habla la persona, cómo es que actúa y se expresa**