

# Quidditch

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# 1 | Equipo de trabajo

## NOMBRE DEL GRUPO

Por favor colocar una imagen o ícono del grupo con su nombre elegido:



**NOMBRE: Quidditch**

# ROLES DEL GRUPO

- **Facilitadores Researchers (2 estudiantes):** lideran la etapa Empatizar. Se encargan de coordinar que haya personas buscando información cuantitativa y cualitativa. Lideran la realización de mapa de actores, las entrevistas y la bajada final de datos a través del clustering y los User Persona. Ayudan a buscar materiales e información necesaria para el proyecto.
- **Facilitadores de Definición (2 estudiantes):** lideran las tareas necesarias para tener Journey Map y escenarios (HMW). Su objetivo es que haya una conexión clara y coherente entre estas dos herramientas y lo que surgió durante Research.
- **Facilitadores de Ideación (2 estudiantes):** coordinan la etapa de ideación encargándose de que se realicen correctamente el brainstorming y el mapa de actores y la propuesta de valor.
- **Facilitadores Productores (2 estudiantes):** se responsabilizan de coordinar actividades y encuentros del equipo por fuera de las clases en vivo y de mantener la bitácora al día y completa.

## ¿Qué es un facilitador?

Es una persona que lidera una instancia específica del proceso del Trabajo Final Integrador. El facilitador no es el único encargado de las tareas, sino que tiene como objetivo velar por la realización de las tareas en tiempo y forma, que haya participación y trabajo equitativo.

## ROLES DEL GRUPO

Por favor dividirse roles dentro del equipo y escribirlos a continuación:

- **Diego Yepes**- RESEARCH
- **Jacobo Gaitan**- RESEARCH
- **Ornella Quarracino** - DEFINICIÓN
- **Luis Torrellas**- DEFINICIÓN
- **Federico Martin**- IDEACIÓN
- **Sora Villa**- IDEACIÓN
- **Berni Pérez Centeno**- PRODUCTOR
- **Lucia Feretti** - PRODUCTOR

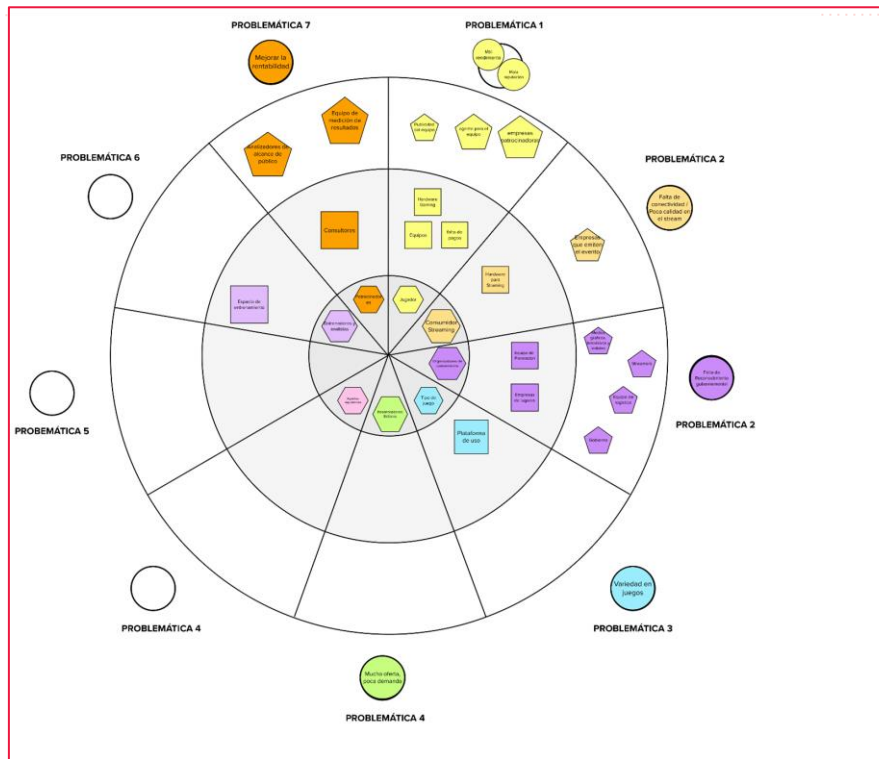
# CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO

Por favor escribir las características de los integrantes del equipo:

- CARACTERÍSTICA 1: Persistente
- CARACTERÍSTICA 2: Recursivo
- CARACTERÍSTICA 3: Detallista
- CARACTERÍSTICA 4: Optimista
- CARACTERÍSTICA 5: Creativo
- CARACTERÍSTICA 6: Ingeniosa
- CARACTERÍSTICA 7: Expeditiva
- CARACTERÍSTICA 8: Organizada

## MAPA DE ACTORES

Por favor poner un print de pantalla de el mapa de actores que realizaron



## ¿CUAL ES EL TEMA/PROBLEMA DEL EQUIPO?

Por favor colocar la imagen o ícono con la descripción del tema/problema que eligió el equipo



**TEMA/PROBLEMA:**

**Consumidor Streaming**

Falta de conectividad /  
Poca calidad en el  
stream



# MAPA DE ACTORES

Responder a las siguientes preguntas según lo trabajado en clase:

**¿Cuáles son los actores principales? (usuarios con los que vamos a empatizar)**

El consumidor de streaming

**¿Cuál es la hipótesis inicial de su trabajo de investigación?**

Entre las 19-00hs hay consumo elevado de internet por la alta demanda, por lo que hay mayor problemas de red para ver streaming

# DATOS CUALI Y CUANTI: QUÉ QUIERO APRENDER DE LA PROBLEMÁTICA

## DATOS CUANTITATIVOS PRE EXISTENTES

- La computadora es el dispositivo más usado para consumir ESports desde el año 2018
- Los ingresos anuales generados por eSports en el 2020 fueron 947 millones de euros
- Para el 2023 se espera que la audiencia global anual sea de 645 millones de personas
- La plataforma mas usada mundialmente para consumir ESports es Twitch
- Tras la pandemia de Covid-19 la plataforma Twitch ha tenido un crecimiento del 83% en número de horas de visualización
- Fibertel ofrece paquetes desde 25megas a 1000megas, Claro ofrece paquetes desde 50megas a 300megas, Telecentro ofrece paquetes desde 5megas a 1000megas, Telered ofrece paquetes desde 20megas a 300megas
- Premio DOTA2 - The International: 34 millones de Euros. Uno de los mayores Eventos de E-Sports

## DATOS CUALITATIVOS A INVESTIGAR

- Se busca conocer las necesidades latentes del usuario
- Entender sus emociones con respecto a los eventos de E-sports
- Comprender su entorno, que lo motiva a sentirse cómodo en este campo
- Saber qué desea el usuario de estas transmisiones
- Indagar sobre sus frustraciones en el tema, que le genera temor o impedimentos cuandos se corta internet.

# DISEÑO DE ENTREVISTA

Por favor colocar las preguntas elegidas para hacerle a los 12 actores que eligieron:

## **Bloque 1- Preguntas generales (edad, estudios, donde trabaja, como está compuesta su familia):**

- Pregunta 1: Nombre y Apellido
- Pregunta 2: Edad?
- Pregunta 3: Género autopercebido?
- Pregunta 4: Cuál es su profesión?
- Pregunta 3: Con cuántas personas conviven?

## **Bloque 2: Preguntas de contexto:**

- Pregunta 1: Porque consumis streaming?
- Pregunta 2: Qué proveedor de Internet utilizas? Qué priorizas al elegirlo?
- Pregunta 3: Qué cantidad de horas dedicas a ver streaming por dia?
- Pregunta 4: Qué dispositivo preferís para ver streaming?

## **Bloque 3: Preguntas abiertas sobre la temática:**

- Pregunta 1: Soles tener problemas con la conexión? A qué atribuíis este problema?
- Pregunta 2: Qué sientes cuando perdes conexión?
- Pregunta 3: En qué momento del dia prefieres ver streaming?
- Pregunta 4: Tenes algún streamer favorito? Cual?

# ENTREVISTA

Creen una carpeta en Drive y guarden allí dentro los audios, videos, anotaciones y todo el material que tengan sobre las entrevistas.

Por favor, dejar acá el link de la carpeta:

Carpeta de entrevistas:

<https://drive.google.com/drive/folders/18JzTo39gsmbU7lcYr6aIUdv1jevupfEr?usp=sharing>

# CLUSTERING

<https://app.mural.co/t/lopaworkspace7627/m/lopaworkspace7627/1635819372816/649dc3e2bbbf93aa9b2c39b8e0185f86eded785e?sender=31549dd2-1cff-40ae-8f80-fa24f8564b72>

Tras el proceso de acercamiento a tus usuarios están en condiciones de sintetizar tu investigación

## Insights cuantitativos

Para el 2023 se espera que la audiencia global anual sea de 645 millones de personas

Los ingresos anuales generados por eSports en el 2020 fueron 947 millones de euros

Fibertel ofrece paquetes desde 25megas a 1000megas

Claro ofrece paquetes desde 50megas a 300megas

Fibertel ofrece paquetes desde 5megas a 1000megas

Telcel ofrece paquetes desde 20megas a 300megas

La computadora es el dispositivo más usado para consumir ESports desde el año 2018

La plataforma más usada mundialmente para consumir ESports es

Netflix es la plataforma con mayor cantidad de

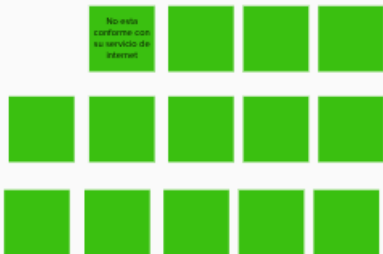
Premio DOTA2 - The International: 34 millones de Euros. Uno de los mayores Eventos de E-Sports

Tras la pandemia de Covid-19 la plataforma Twitch ha tenido un crecimiento del 83% en número de horas de visualización

### Participante 1



### Participante 2



### Participante 3



### Participante 4



# CLUSTERING

Tras el proceso de acercamiento a tus usuarios están en condiciones de sintetizar tu investigación

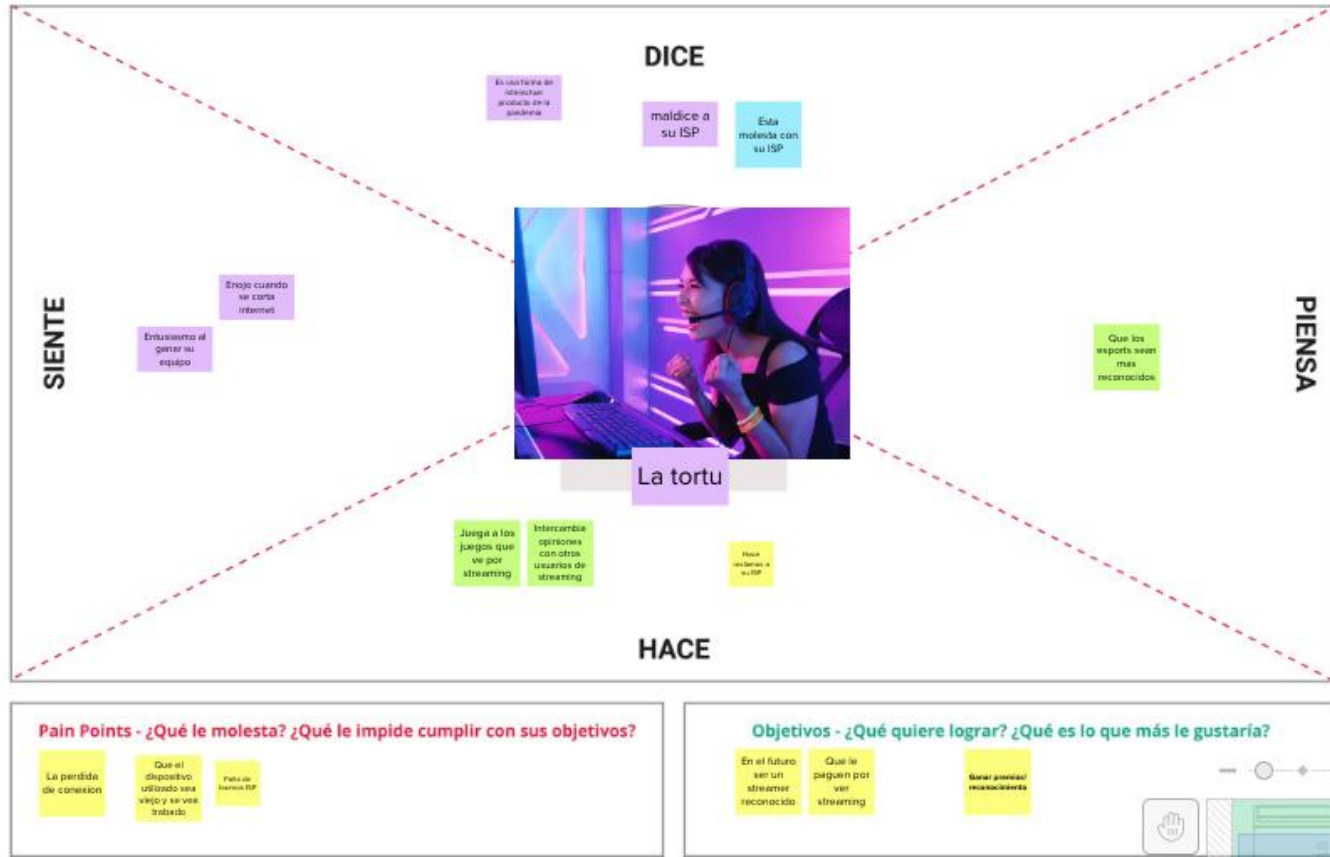
## Clustering de insights y diagrama de afinidad



# Mapa de empatía

<https://app.mural.co/t/lopaworkspace7627/m/lopaworkspace7627/1635819372798/904d2e3320ee9793cf0eb90ca0d3df8e078e1206?sender=a4eb287c-9a8b-4d48-a1a4-f47a590f85c9>

Por favor poner un print de pantalla del mapa de empatía realizado en clase



## PREGUNTAS DEL PARCIAL QUE DEBERÁN RESPONDER INDIVIDUALMENTE (CADA INTEGRANTE RESPONDE SÓLO UNA)

### PREGUNTAS DE PARCIAL:

1. ¿Cuál es la diferencia entre los actores que entrevistaron y el resto de los que aparecen en el mapa? **Diego**
2. ¿Cómo obtuvieron la hipótesis inicial con la que salieron a investigar? **Sora**
3. ¿Qué datos cuantitativos son los que resultaron más interesantes para entender qué le pasa a las Personas respecto a su temática?
4. ¿A quiénes entrevistaron y por qué? **Orne**
5. ¿Qué fue lo más importante que surgió de las entrevistas con usuarios?
6. ¿Qué roles deben estar presentes en una entrevista con usuarios? **Berni**
7. ¿Qué cosas debe hacer y qué no un entrevistador? **Lu**
8. ¿Cuales son las principales características de la protopersona? **Jacobo**
9. ¿Qué nueva o nuevas hipótesis encontraron? ¿Cómo llegaron a esa hipótesis?



## **¿Cuál es la diferencia entre los actores que entrevistaron y el resto de los que aparecen en el mapa?**

El rol de los Consumidores de streaming no están relevante como el de los jugadores u organizadores, aun así es un rol muy importante para los e-sport ya que estos permite crecer a la industria y define el futuro de los deportes electrónicos.

# ENTREGA PARCIAL BITÁCORA - AUTOEVALUACIÓN

Nombre del alumno:

Según las referencias a continuación, selecciona y ubica en el semáforo **la luz que corresponda** a tu desempeño dentro del equipo en el dibujo del semáforo.



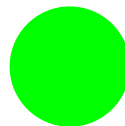
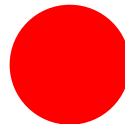
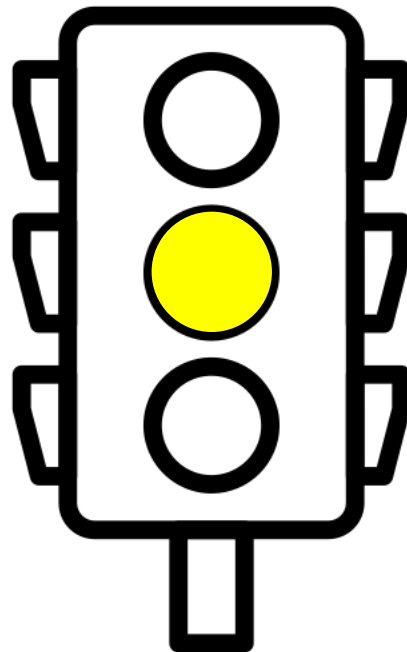
No comprendo las consignas  
y necesito ayuda de mis  
compañeros



Comprendo las consignas y a  
veces ayudo a mis compañeros



Comprendo muy bien las  
consignas y casi siempre puedo  
ayudar a mis compañeros



# 4 | Entrega bitácora