

Comenzando. Preguntas básicas de análisis

Caso de estudio – Deportes y Medios de comunicación en medio de la pandemia

1. ¿Cuáles son las tres principales razones por las cuales hacer este juego, ludificación o simulación?
 - Lograr el “entretenimiento” de las personas mientras están aislados cada uno en su hogar.
 - Que tanto periodistas como deportistas puedan seguir trabajando sin perder el día a día que acostumbraban a manejar.

2. ¿Existe una alternativa? ¿Cuál?

A mi parecer no hay otra alternativa mas que la virtual debido a la pandemia que nos preocupa hoy en día. Se podría variar en el tipo de entrevistas, ludificar cada una de ellas pero en si la alternativa es la entrevista virtual.

3. ¿Hace más énfasis en la diversión del juego o en el aprendizaje?

Hace énfasis en la diversión y el entretenimiento de quien lee, escucha o ve las divertidas anécdotas de las entrevistas hechas.

4. ¿Esperarían las personas interactuar que este juego, ludificación o simulación, funcione solo sin ningún otro material o experiencia de soporte?

5. ¿Esta experiencia está creada porque a todo el mundo le gustan los videojuegos?

No, particularmente es una experiencia creada debido a la necesidad que nos aísla de ciertas funcionalidades o costumbres de las que estábamos acostumbrados. Es una metodología de entrevistas para incentivar el uso de medios de comunicación por parte de los oyentes.

6. ¿Estarían los elementos de diseño y desarrollo estructurados con las expectativas específicas?

7. ¿ Hay una gran cantidad de interactividad en la experiencia?

La experiencia es 100% interactiva.

8. ¿Puede el diseño ser demotivational?

En este caso, el diseño de una entrevista dinamica e interactiva sería fundamental para evitar la desmotivacion de el entrevistado y el lector oyente

9. ¿Puede en algún punto este diseño generar una reflexión sobre lo aprendido ?

Es el principal objetivo de la metodología que cada persona pueda reflexiona acerca de la situación que nos ocupa hoy en día, además de entretener.

10. ¿A través de esta experiencia se está intentando cambiar el comportamiento del usuario? ¿ Cual es el comportamiento que se desea cambiar?

No necesariamente cambiar comportamiento, sino adaptar el comportamiento de las personas.

11. ¿A través de esta experiencia se mejora alguna práctica? ¿Cual?

Se mejora la práctica que las personas puedan informarse sin moverse de sus hogares.