

### INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS

**PROYECTO: SOULS WEAPONS**

**INTEGRANTES:**

**KAROL NATALIA OSORIO POVEDA**

**ANIBAL ALVARADO**

**ANDRES FELIPE TRESPALACIOS**

**INSTRUCTORES:**

**LÍNEA ADSO**

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE – 2900177**

#### 2025

Tabla de contenido

1. [Introducción 4](#_heading=h.cr6u0vm9dq1s)
   1. Objetivos del documento  [6](#_heading=h.4qmlm1cdj0cb)
2. [Descripción General 7](#_heading=h.xhr606x3rs54)
   1. [Contexto del problema 7](#_heading=h.tocfi52of93b)
   2. Justificación de la recolección de datos
3. [Población y Muestra 8](#_heading=h.ruoxtncvcoce)
   1. [Perfil de los participantes 9](#_heading=h.oh49k1gj436j)
   2. Distribución de la muestra según técnicas
4. Instrumentos de recolección de información
   1. Workgroup
   2. Evaluación Heurística
   3. Encuesta
   4. Entrevista
   5. Historias de Usuario

# Introducción.

## Objetivo del documento

Este documento lo elaboramos como parte de uno de los retos del bootcamp en el que estamos participando, enfocado al desarrollo de software. El objetivo principal es registrar el proceso que seguimos para recopilar información necesaria para el diseño de un juego de cartas con temática RPG, tomando decisiones basadas en los gustos y necesidades de los jugadores.

Queremos que este documento refleje los métodos que aplicamos para investigar y entender mejor al usuario final, y cómo esa información nos sirvió para definir las mecánicas del juego. Además, nos permite justificar el proceso de investigación que realizamos como equipo, aplicando los conocimientos adquiridos durante el bootcamp

## 

# Descripción General.

## Contexto del problema

Existen usuarios que le gustan los juegos RPG como dark souls y algunos juegos de Cartas con los que los usuarios pasan su tiempo libre o hobby y que pueden interactuar con otras personas, ya que existen pocos juegos que tengan este tipo de temática por lo que decidimos elaborar un juego de cartas que pueda satisfacer con su entretenimiento

## Justificación de la recolección de datos.

Para poder desarrollar el juego de cartas RPG como parte del reto del bootcamp, era necesario tener una base sólida de información que nos ayudara a entender mejor al usuario. La recolección de datos nos permitió conocer los gustos, comportamientos y expectativas de los jugadores que suelen disfrutar este tipo de juegos, lo cual fue clave para tomar decisiones en el diseño del sistema.

La justificación principal es que sin esa información, el desarrollo se hubiera basado solo en suposiciones. Queríamos que el juego tuviera sentido para el público objetivo y que las mecánicas realmente conectaran con lo que los jugadores buscan en un juego estratégico. Además, la recolección nos ayudó a validar ideas y ajustar funcionalidades antes de comenzar el desarrollo, evitando retrabajos y aumentando la calidad del producto final.

# Población y Muestra.

## Perfil de los participantes

La población que consideramos para este reto del bootcamp está compuesta por personas interesadas en videojuegos RPG, especialmente aquellos con temáticas oscuras y mecánicas complejas, tipo Dark Souls. También incluimos jugadores que disfrutan los juegos de cartas y dinámicas competitivas en grupo.

Los participantes que consultamos o tomamos como referencia tienen las siguientes características generales:

* Son aficionados a los videojuegos, con preferencia por los géneros estratégicos y de combate.
* Buscan juegos que les permitan tomar decisiones tácticas y planear sus movimientos.
* Disfrutan jugar en grupo, ya sea en línea o presencial, compartiendo con amigos o con otros usuarios.

# Instrumentos de recolección de información

## Workgroup

Como parte del proceso inicial del proyecto, realizamos una dinámica tipo WorkGroup con los compañeros del salón, actuando como equipo de desarrollo. Contamos también con la guía de nuestros instructores, quienes orientaron el ejercicio para asegurar que los hallazgos fueran pertinentes y útiles al diseño del juego.

**Objetivos del WorkGroup:**

* **Karol Natalia Osorio Poveda**Encargada del desarrollo frontend. Se ocupa de integrar elementos visuales como animaciones, efectos de sonido y aspectos que enriquecen la jugabilidad y la interacción del usuario.
* **Aníbal Alvarado Andrade**Responsable del backend. Se encarga de implementar la lógica del videojuego, incluyendo la gestión del jugador y el almacenamiento de datos relacionados con cada partida y los puntajes obtenidos.
* **Andrés Felipe Trespalacios Pérez**Encargado del diseño de la interfaz de usuario. Su objetivo es ofrecer una experiencia visual atractiva y funcional, asegurando una interacción intuitiva y fluida con el aplicativo.

**Resultados esperados del WorkGroup:**

* Obtener insumos concretos que nos permitan definir con mayor precisión las características del juego.
* Recoger comentarios que orienten el diseño de la interfaz, atributos de las cartas y lógica de combate por turnos.
* Validar qué elementos aportan a una experiencia de juego dinámica y entretenida.

## Evaluación Heurística

1. YU-GI-OH:

Es un juego de cartas de estrategia en el que dos jugadores se enfrentan utilizando mazos compuestos por cartas con diferentes efectos y atributos. Basado en el anime del mismo nombre, las cartas pueden representar monstruos, hechizos o trampas, y se distinguen por sus diseños únicos según su tipo de daño (físico o mágico) y sus características especiales.

Como inspiración para nuestro proyecto, se puede tomar como referencia el diseño visual de las cartas, adaptándolo a una estética más oscura y madura, similar al estilo de Dark Souls, permitiendo que cada carta sea fácilmente identificable por su categoría y rareza mediante su diseño.

2. Final Fantasy TCG:

Es un juego de cartas coleccionables que combina elementos de rol y estrategia, basado en el universo de los videojuegos Final Fantasy. Los jugadores deben construir mazos estratégicamente con cartas que permiten atacar, defender, invocar criaturas o generar recursos.

De este juego se puede tomar como referencia la mecánica de construcción y enfrentamiento, adaptándola para que el jugador que gane una partida conserve la carta con la que venció, mientras que dicha carta queda bloqueada para su uso en futuras rondas. Esta dinámica agrega una capa táctica adicional y fomenta la gestión estratégica de recursos dentro del juego.

3. Legends of Runeterra:

Juego de cartas basado en League of Legends. Cada carta tiene efectos activables y sinergias entre personajes, con habilidades que evolucionan en la partida. Es útil como inspiración para introducir mecánicas como cartas que suben de nivel o cambian de estado al usarse varias veces, además de la claridad visual de los atributos de combate.

## Encuesta

Objetivo de la encuesta: Recolectar información cuantitativa y cualitativa que nos permita entender mejor los gustos, preferencias y expectativas de los usuarios potenciales sobre juegos de cartas con temática RPG. La encuesta busca validar aspectos de diseño, mecánicas de juego y elementos visuales antes de avanzar en la fase de desarrollo.

Diseño del cuestionario: Se creó un cuestionario estructurado de tipo mixto, incluyendo preguntas cerradas de opción múltiple y algunas abiertas para profundizar en percepciones y sugerencias. El enfoque fue amigable, directo y dirigido a estudiantes con afinidad por videojuegos.

**Encuesta: "Preferencias sobre juegos de cartas RPG"**

1. ¿Qué tanto te gustan los videojuegos de cartas?
   * Nada
   * Poco
   * Regular
   * Mucho
   * Me encantan
2. ¿Qué tipo de estética prefieres en un juego de cartas? (puedes seleccionar más de una)
   * Oscura y misteriosa
   * Fantasía épica
   * Estilo caricaturesco
   * Minimalista
   * No tengo preferencia
3. ¿Te gustaría que el juego tenga sistema de combate por turnos?
   * Sí
   * No
   * Me da igual
4. ¿Qué elementos te parecen esenciales en un juego RPG de cartas? (marca los que apliquen)
   * Atributos únicos en cada carta
   * Habilidades especiales
   * Interacción entre personajes
   * Historia narrativa
   * Sistema de progresión o niveles
5. ¿Prefieres que el juego sea para competir contra otros jugadores o para jugar en modo historia individual?
   * Competencia PvP
   * Modo historia RPG
   * Ambos
   * No tengo preferencia
6. ¿Qué nivel de complejidad te parece ideal?
   * Fácil y directo
   * Intermedio, con estrategia básica
   * Avanzado, con estrategia profunda
   * Depende del tipo de juego
7. ¿Hay algún juego de cartas que te haya gustado mucho? ¿Por qué?
8. ¿Qué esperarías encontrar en la interfaz visual de este tipo de juego?
9. ¿Alguna sugerencia o idea que creas que podría hacer el juego más interesante?

**Resultados esperados:**

* Obtener datos que ayuden a validar y ajustar las decisiones sobre mecánicas, estilo visual e interacción.
* Identificar patrones de preferencia entre los usuarios objetivo para diseñar una experiencia atractiva.
* Incorporar directamente las ideas y sugerencias de los encuestados en la propuesta final.

## Entrevista

**Objetivo de la Entrevista**

Recolectar información valiosa de usuarios potenciales sobre sus preferencias, hábitos, expectativas y sugerencias respecto a juegos de cartas con temática RPG, con el fin de orientar el desarrollo del juego propuesto.

**Estructura del Guion de Entrevista**

1. Introducción:

-Presentación del entrevistador y el propósito de la entrevista.

-Breve explicación del proyecto de juego RPG de cartas.

-Solicitud de consentimiento para usar la información recolectada.

2. Preguntas Generales:

¿Qué tipo de videojuegos juegas con mayor frecuencia?

¿Con qué frecuencia juegas juegos de cartas digitales?

¿Qué características valoras más en un juego tipo RPG?

3. Experiencia con Juegos de Cartas:

¿Has jugado juegos de cartas con mecánicas por turnos? ¿Cuáles?

¿Qué aspectos te parecen más entretenidos o frustrantes de ese tipo de juegos?

¿Prefieres jugar solo o en modo multijugador? ¿Por qué?

4. Interacción y Estrategia:

¿Qué tan importante es para ti la interacción con otros jugadores en un juego?

¿Te gustan los juegos donde debes tomar decisiones tácticas? ¿Puedes dar algún ejemplo?

¿Qué opinas sobre un sistema donde un jugador elige el atributo para competir en la ronda?

5. Diseño de Cartas y Temática:

¿Qué atributos te parecen más interesantes en cartas RPG (veneno, daño crítico, magia, etc.)?

¿Qué estética prefieres en un juego de este estilo? ¿Oscura, medieval, fantasía épica?

¿Qué te haría sentir que el juego está inspirado en la saga Dark Souls?

6. Interfaz y Usabilidad:

¿Qué esperas de la interfaz de un juego de cartas digital?

¿Has tenido malas experiencias con interfaces poco intuitivas? ¿Cuáles?

## Historias de usuario

