



Perfil de usuario objetivo

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Bldv. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

Persona

Edad: 13–17

Plataforma: Navegador web (PC Windows 10, 16 GB RAM)

Idiomas: EN / ES / PT

Situación de juego: Sesiones cortas (10–20 min) entre clases/tareas, siempre online.

Motivaciones: Ver números crecer y ser creativo acomodando el layout.

Afinidad de género: Idle 4/5, "factory/automation" 3/5, puzzles numéricos 3/5.

Preferencias: Dificultad suave, reglas claras/pocas piezas, estilo visual minimal/clean, música ambiente relajante.

No-gos: Anuncios invasivos, sonidos estridentes, aburrimiento/ritmo lento.

Metajuego: Sin leaderboards; no compartir layouts; sin progreso offline.

Cita: "Quiere desestresarse con algo colorido y bonito mientras descansa de tareas."

Comportamiento y hábitos

- Juega en ráfagas de **10–20 min**; el juego debe "entrar y salir" rápido.
- Prefiere **tutorial instantáneo** con ejemplos visuales (no paredes de texto).
- No busca competir; disfruta **optimizar su propio tablero** y ver progreso claro.

Métricas norte

- **FTUE** (termina tutorial) $\geq 85\%$
- **Tiempo medio de sesión:** 12–18 min
- **Acciones/min** (colocar/rotar/eliminar) ≥ 8
- **% sesiones sin cerrar por anuncio** $\geq 95\%$