

J O B S H I

# **Curso de Experto en Diseño y Usabilidad Web UX/UI (MALD T-57/A-18)**

**Alumno:** Xabier Pérez Del Val

**Tutor de proyecto:** José Balaguer

2018/2019

# 1.- PRESENTACIÓN

## Contexto

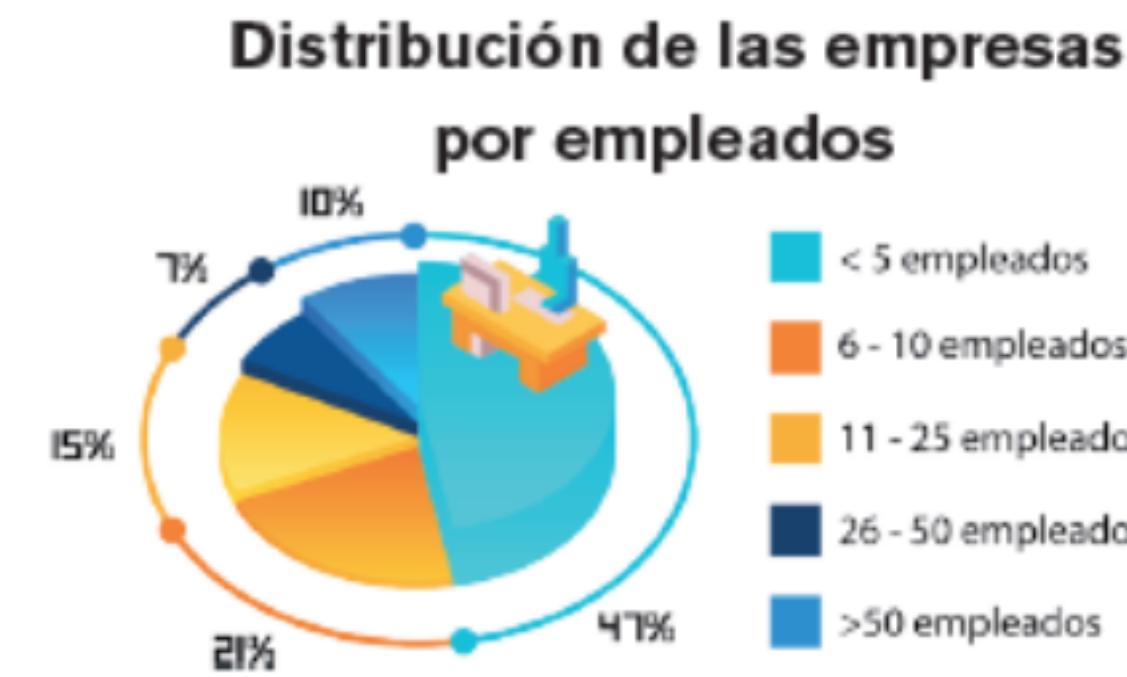
El videojuego ha sido, desde sus inicios hace más de 40 años, **una industria a tener en cuenta en nuestro país**. A pesar de que, tras salir de la conocida como Edad de Oro del software español a principios de los 90 —época en la que España fue el segundo país con mayor producción de software de entretenimiento en Europa, superada únicamente por Reino Unido— la industria nacional atravesó un futuro incierto, en los últimos años **el sector del entretenimiento digital ha experimentado de nuevo un revival en nuestras tierras**.

Estamos hablando de que, según datos de AEVI, **solo el videojuego supera ampliamente en ingresos (1359 millones de euros) al cine y la música juntos**. El montante de jugadores asciende a 15'8 millones, y dedican una media de 6'6 horas a la semana a los videojuegos. España es, además, **uno de los países que más impulsa los deportes electrónicos (eSports)**, contando con empresas, organizaciones y eventos dedicados única y exclusivamente a esta modalidad, como **LVP, Gamergy o incluso Movistar**.



## Punto de partida

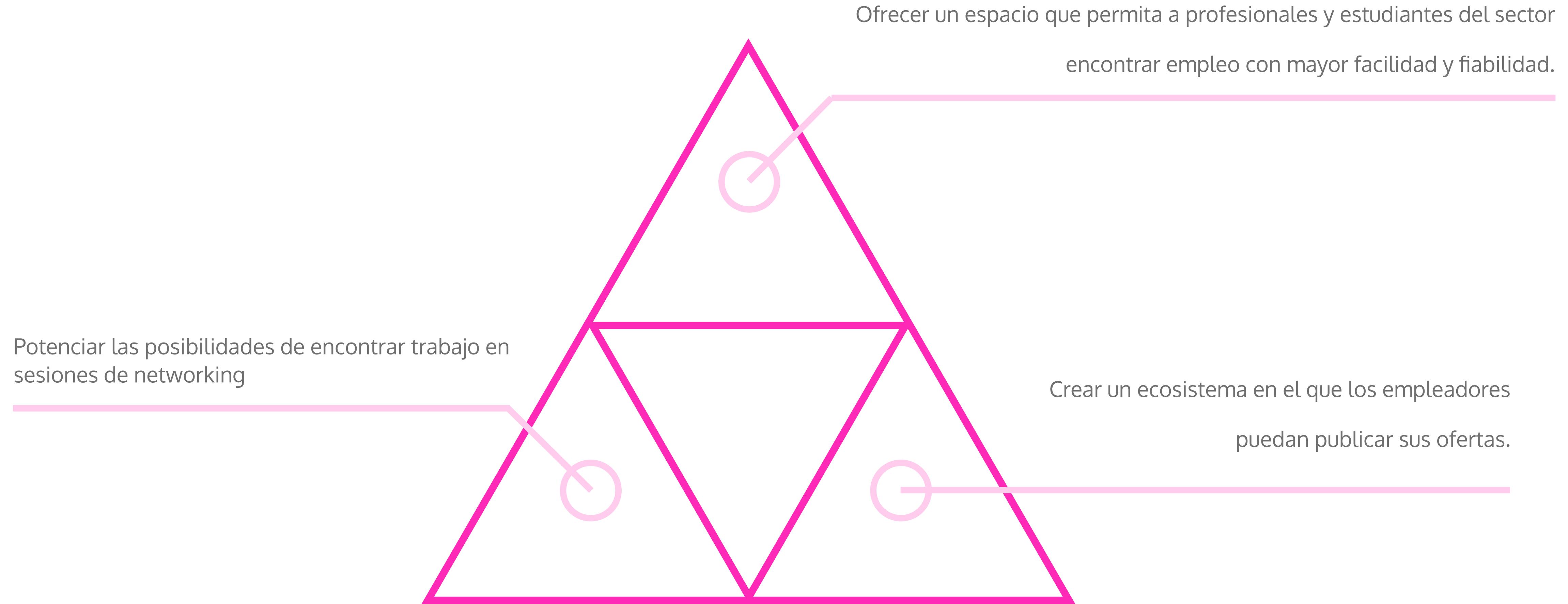
Con estos precedentes, la **generación de puestos de trabajo interseccionales** y la **demandade perfiles muy específicos** es inevitable. Sin embargo, y aunque se estima una existencia de aproximadamente 8000 empleos directos, lo cierto es que la industria del desarrollo de videojuegos nacional todavía necesita un impulso por varios frentes para establecerse en condiciones —por cada puesto generado se generan 2,6 en otros sectores—.



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV 2017

Consulta el informe de la investigación completo en el documento anexo «2.- Investigación»

## Propuesta de valor



# Grupos de interés (stakeholders)

- ▶ Estudiantes de alguna especialización/formación en videojuegos)
- ▶ Estudiantes de otros sectores: programación, diseño, marketing, publicidad...
- ▶ Empleados y desempleados de empresas de videojuegos
- ▶ Empleados y desempleados de empresas de otros sectores
- ▶ Empresas desarrolladoras y editoras (publishers) de videojuegos
- ▶ Empresas de contratación de trabajo temporal
- ▶ Agencias de publicidad



# 3.- PERSONAS



# Leyre

24, Estudiante de Desarrollo  
de Videojuegos

PROACTIVA

VOCACIONAL

SOCIAL

“  
Nos enseñan a vender humo.

“  
Se piden perfiles poco realistas.

## SOBRE ELLA

Leyre estudia el Grado de Desarrollo de Videojuegos en CICE. Lo compagina trabajando como diseñadora y artista 2D freelance para pequeñas empresas de publicidad y también de videojuegos.

Su experiencia buscando trabajo en el sector está siendo complicada ya que hay una barrera de entrada enorme. "Se trata de una no-industria en la que el amiguismo y las subvenciones son la única forma de poder encontrar un empleo mal pagado y precario".

## METAS

- Encontrar un empleo estable en España
- Liderar un equipo de diseño

## FRUSTRACIONES

- No puede permitirse una 'vida' más allá de su trabajo precario
- Ve que dedicarse a lo que le gusta le impide desarrollarse



# Arturo

37, CEO de una empresa  
de desarrollo de videojuegos

NEGOCIADOR

DIPLOMÁTICO

ORÍGEN TECHIE

“

No hay una industria real del videojuego y la culpa se nos echa a nosotros.

## SOBRE ÉL

Arturo formó su empresa con 34 años tras salir del sector de la consultoría. Actualmente trabajan para él 12 personas.

De origen fundamentalmente técnico, se empapó de las necesidades de la industria, una que considera "no existente" y en la que "falta mucho apoyo institucional para que se consolide". Se encarga personalmente de las contrataciones de personal, algo que considera "una odisea", ya que las herramientas e información de la que disponen es confusa y escasa.

---

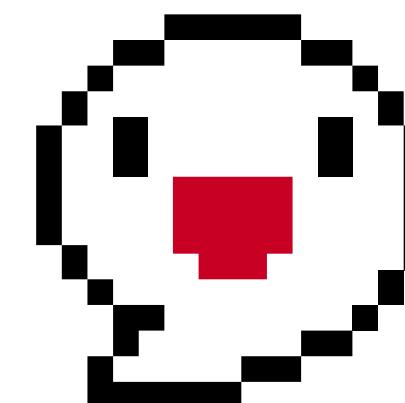
## METAS

- Seguir desarrollando su pasión junto a cada vez más personas.
- Tener un horario estable en el que poder conciliar su vida personal con la profesional.

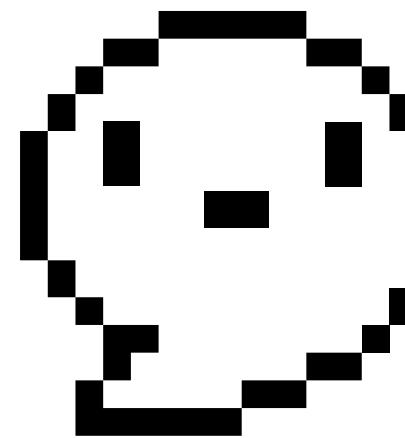
## FRUSTRACIONES

- Encontrar perfiles que se ajusten a sus necesidades.
- Tener que hacer malabares para poder mantenerse a flote.

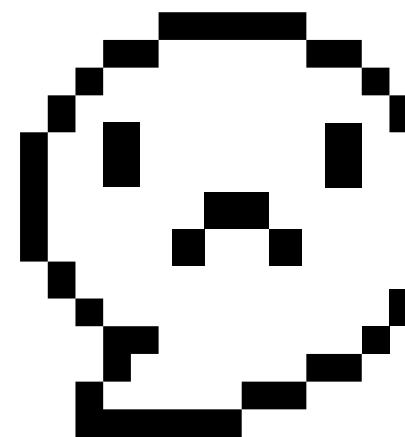
## 4.- USER JOURNEY



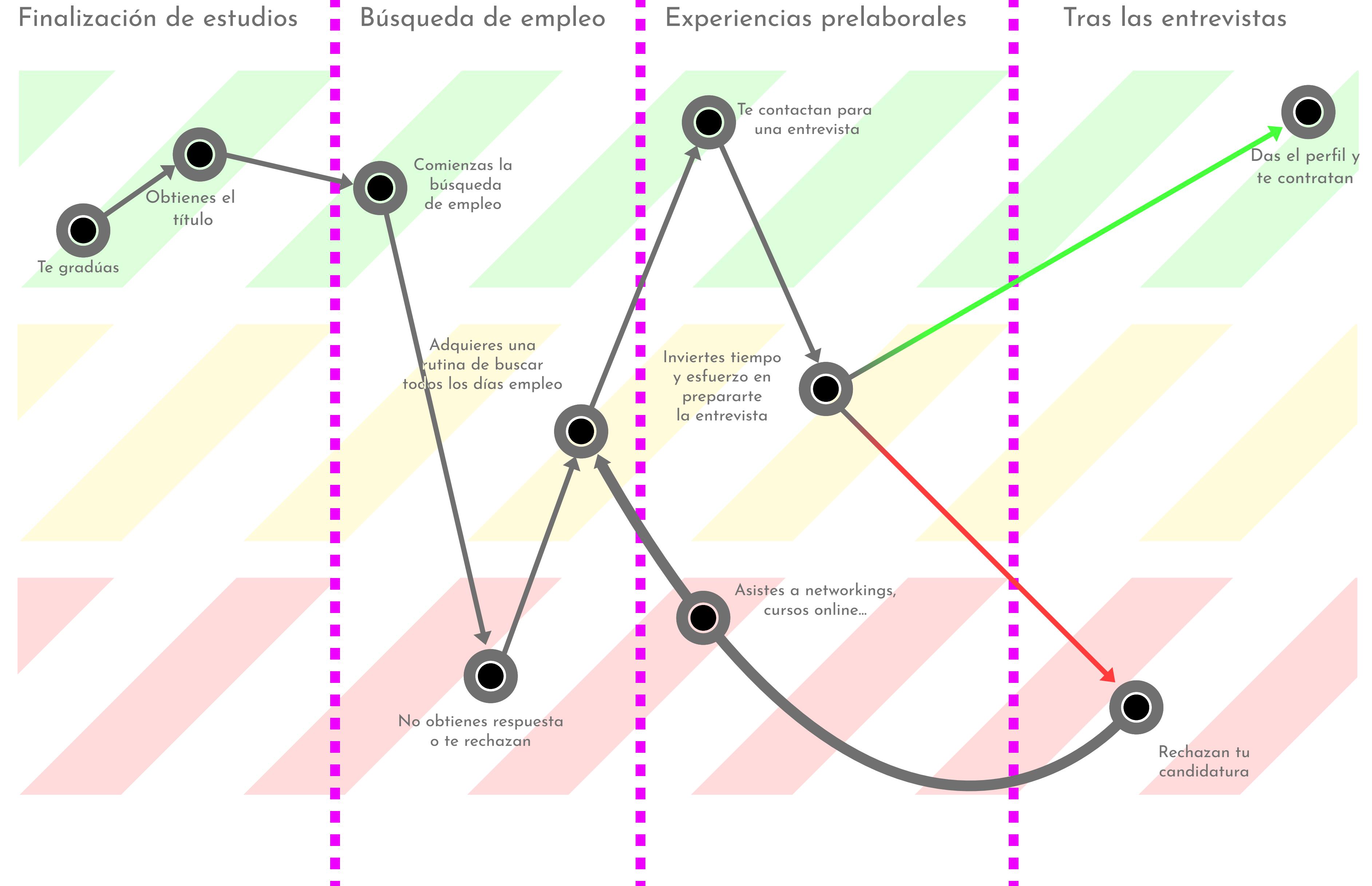
POSITIVA



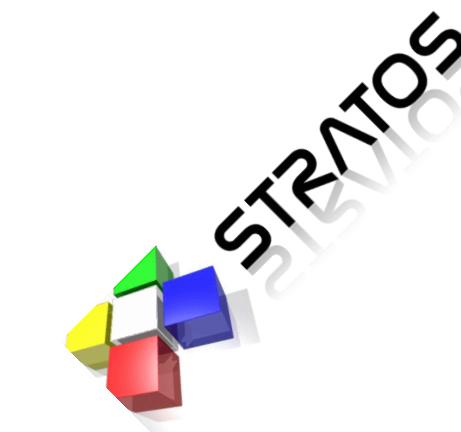
NEUTRAL



NEGATIVA

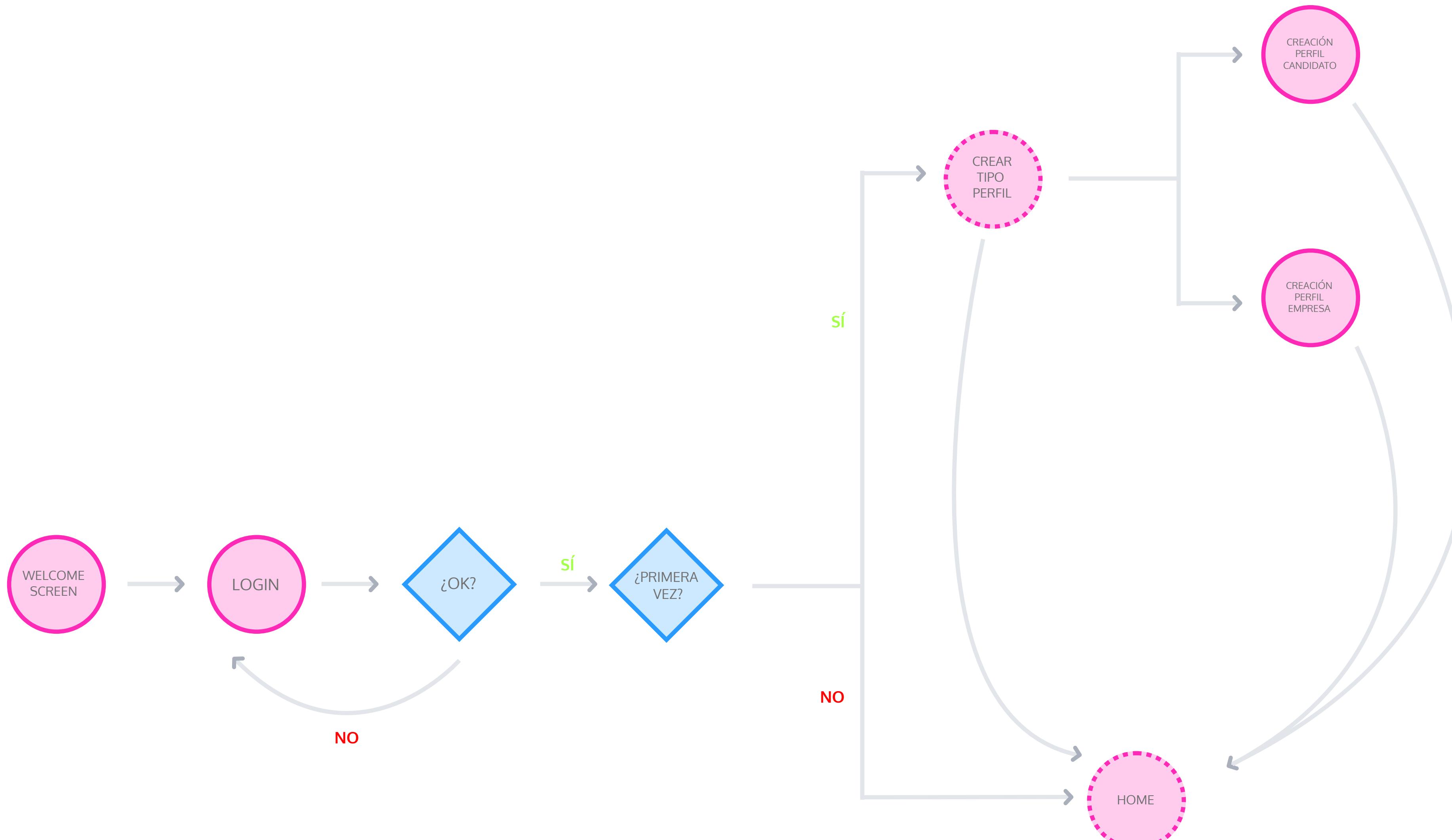


## 5.- BENCHMARKING

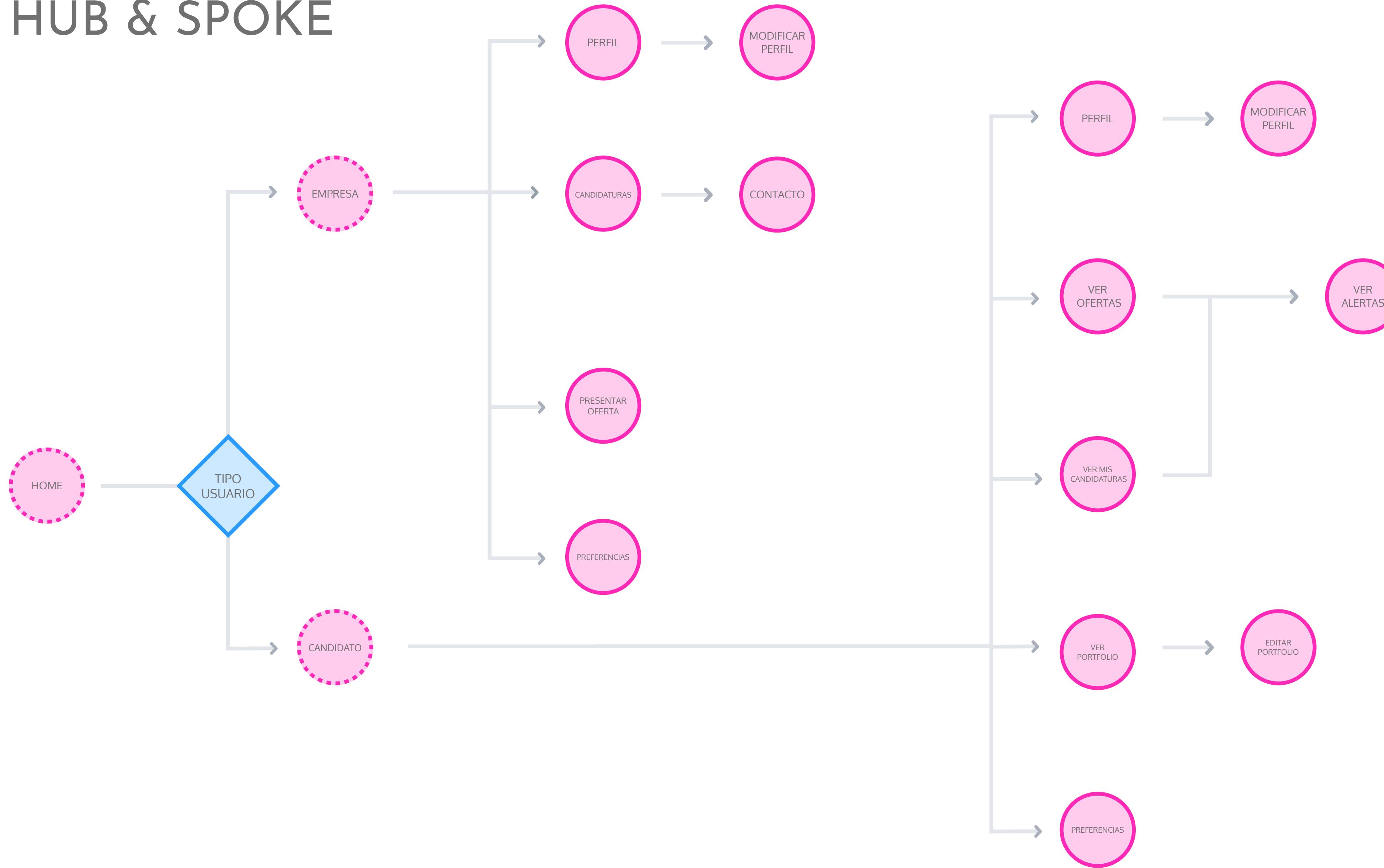
|  |  LinkedIn |  Infojobs |  STRATOS Jobs |  DOMESTIKA |  GAMASUTRA |   |
|--|--|--|--|---|---|---|
| Guardar y compartir perfil desde la propia plataforma  | ✓  | ✓  | ✗  | ✗   | ✓   | ✗ |
| Aplicación a puestos automática  | ✓  | ✓  | ✗  | ✗   | ✗   | ✗ |
| Diseño de portfolio interno  | ✓  | ✗  | ✗  | ✗   | ✓   | ✗ |
| Perfil en base de datos<br>(las empresas pueden contactar a perfiles en búsqueda activa de empleo) | ✓  | ✓  | ✗  | ✗   | ✗   | ✓ |
| Centrado en el sector videojuegos  | ✗  | ✗  | ✓  | ✓   | ✗   | ✓ |

## 6.- FLUJO DE NAVEGACIÓN

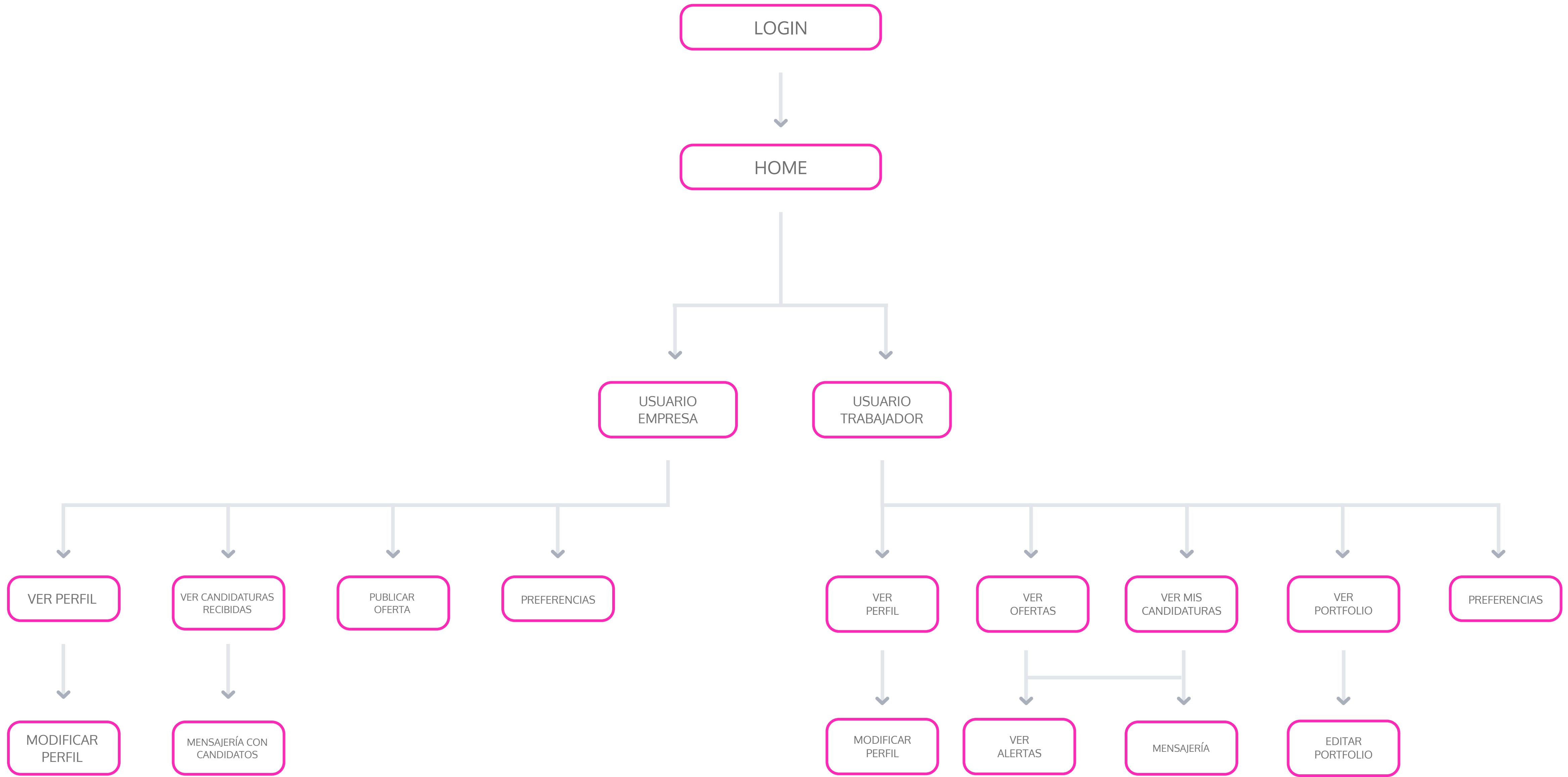
# PRIMEROS PASOS



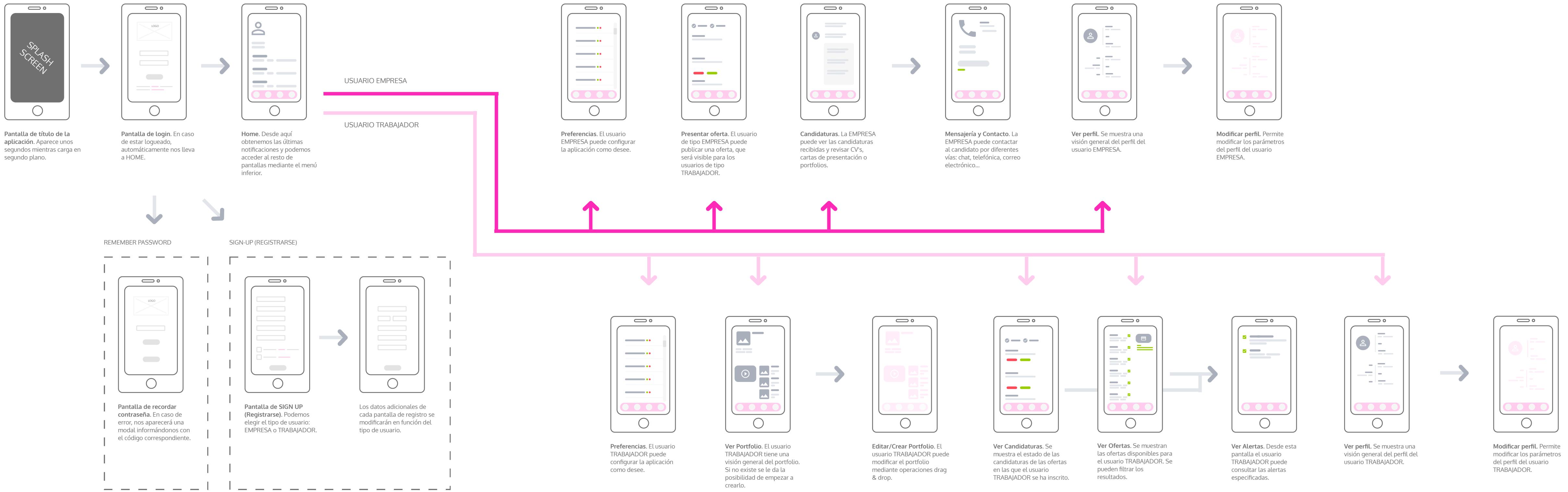
# HUB & SPOKE



## 7.- ÁRBOL DE NAVEGACIÓN



# 8.- WIREFRAMES



## 9.- LÍNEA VISUAL

Aa Josefin Sans

Aa Noto Sans

Aa Oxygen

## Encabezado primario 30pt Bold

## Encabezado secundario 24pt Bold

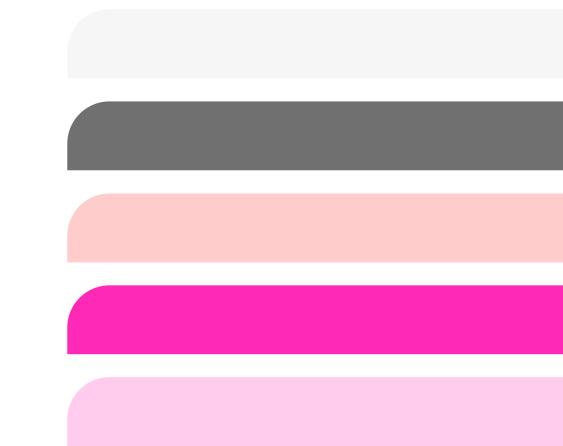
## Encabezado de sección 18pt Bold

Subtítulo 18pt Regular

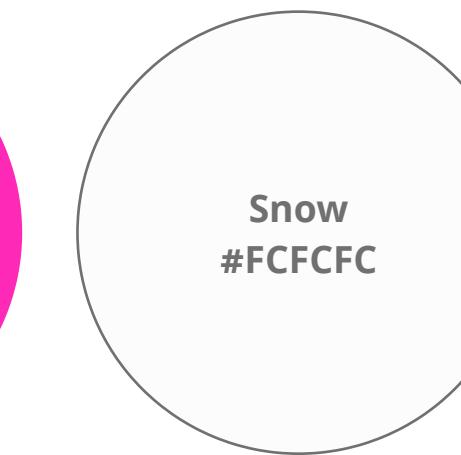
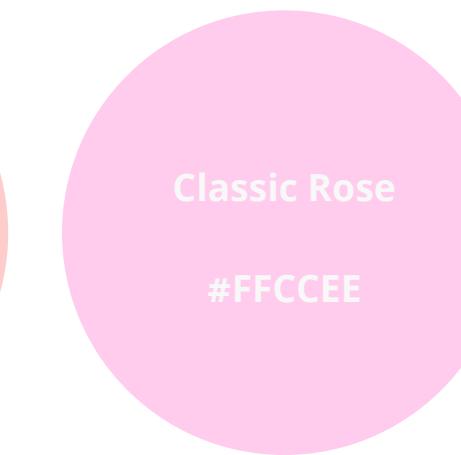
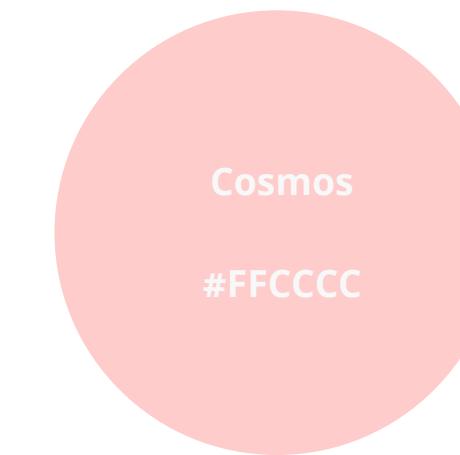
Copy de texto 14pt Light

BUTTON LABEL DARK 14 PX REGULAR

BUTTON LABEL LIGHT 14 PX REGULAR



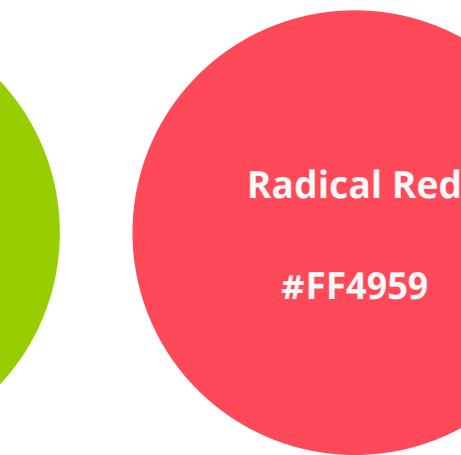
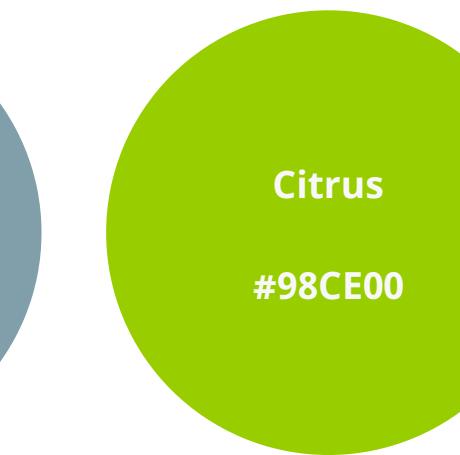
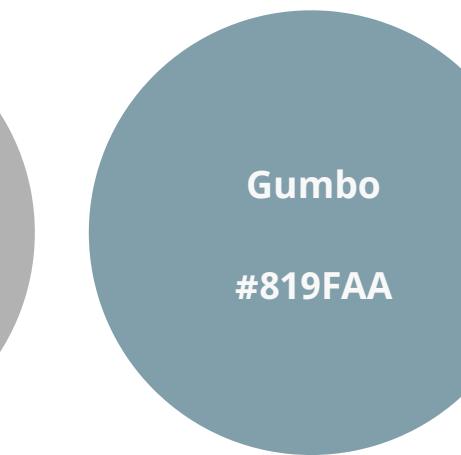
## Colores primarios



## Colores de texto



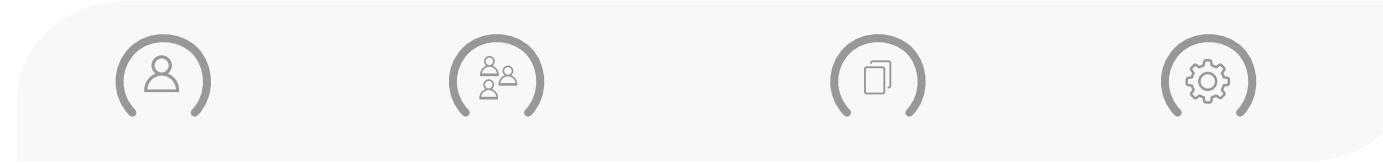
## Colores secundarios



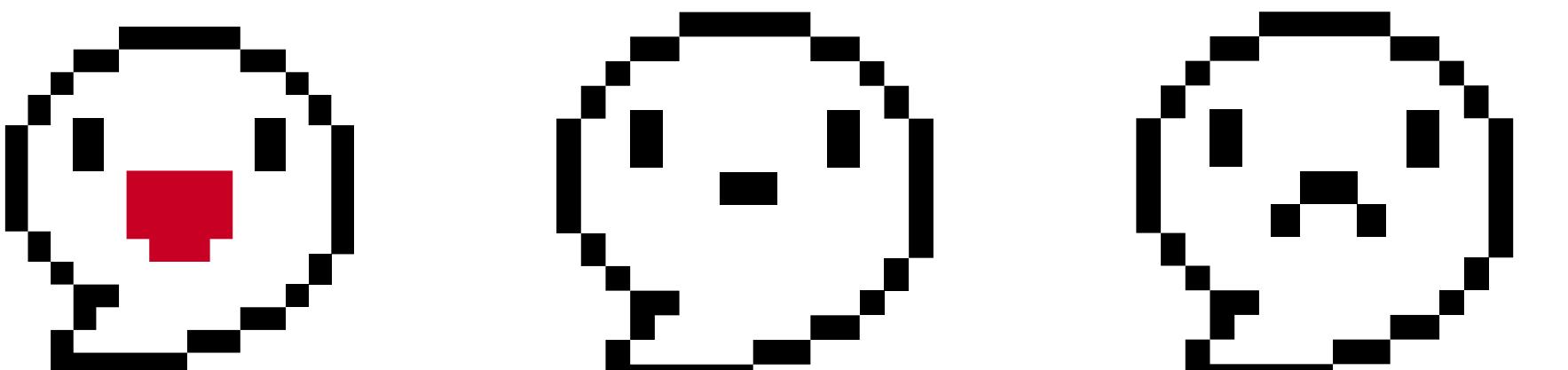
## Menú inferior



TRABAJADOR

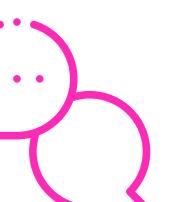


EMPRESA



BOTÓN  
SECUNDARIO

BOTÓN  
PRIMARIO



J O B S H I



# 10.- DISEÑO VISUAL

