GAMERSGRAM

Proyecto diseñado por:

- **Elena Benítez Castro**

INTRODUCCIÓN

"Lo que hace excepcional a la especie humana, es que estamos diseñados para jugar durante toda la vida" *Stuart Brown.*

¿Cómo surge?

Gamersgram surge de la investigación acerca de cómo podemos seguir en contacto con aquello que desde pequeños ha despertado en nosotros ilusión, diversión, pasión...

Cómo a raíz de hacernos mayores; por falta de tiempo o por obligaciones que asumir, es más complicado estar al día de lo que puede ser el pasatiempo favoritos de much@s.

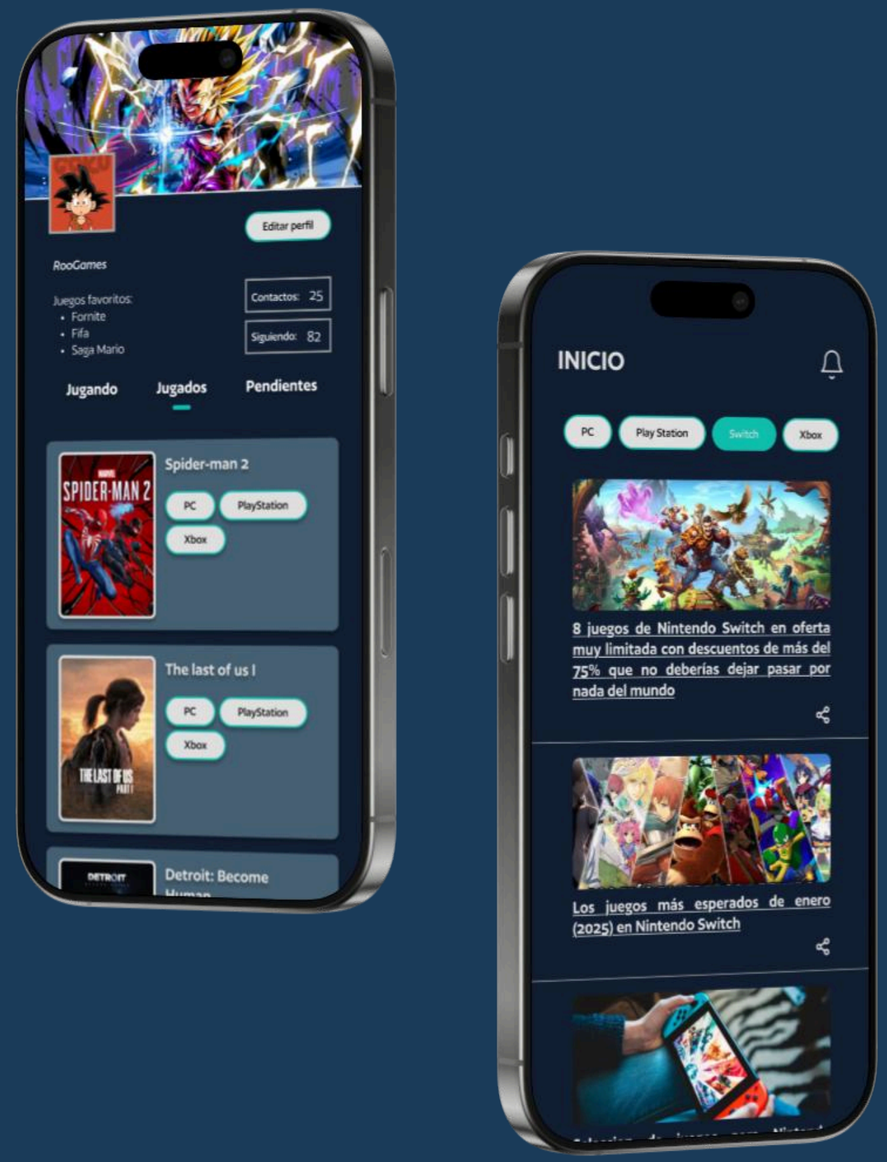
GAMERSGRAM

INTRODUCCIÓN

¿Qué es exactamente?

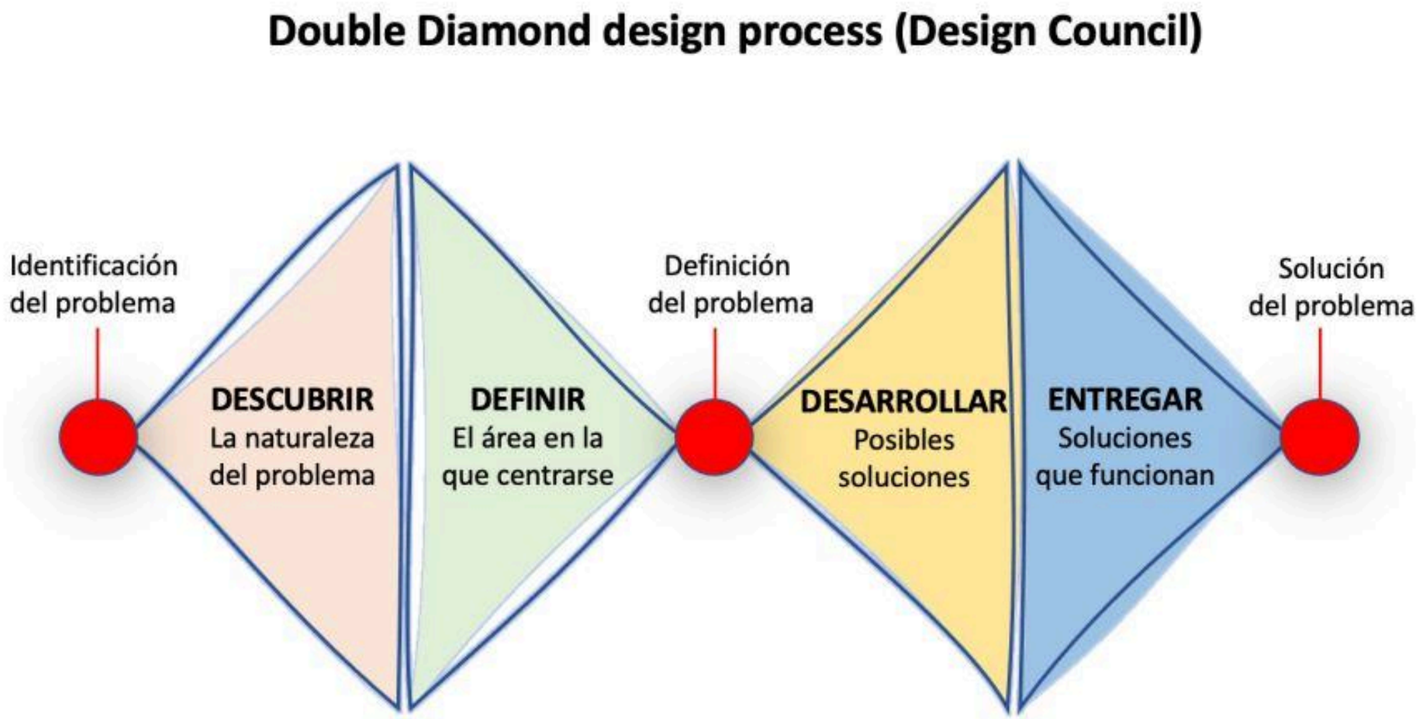
Se trata de una red social exclusivamente de contenido gamer, en la que una comunidad con gustos tan variados pueda encontrar; noticias, juegos a los que jugar en función a sus gustos, personas con las que jugar... entre otras muchas funcionalidades.

‘En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación’ Platón



GAMERSGRAM

INTRODUCCIÓN



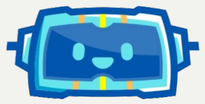
Fuente: Design Council (2015)

Experiencia de usuario

Gamersgram ofrece gran variedad de funcionalidades que hacen que los usuarios disfruten al máximo de este pasatiempo.

Todo esto es posible gracias al proceso de investigación, diseño y análisis en función del Desing Thinking con la metodología del doble diamante, el cual se desarrollará conforme vaya avanzando.

GAMERSGRAM



ÍNDICE

1. Observar

- Desk research
- Netnografía
- Research Questions
- Benchmarking
- DAFO
- Entrevistas
- Encuestas

2. Sintetizar

- User persona
- Mapa de empatía
- Customer Journey
- Matriz de necesidades

3. Idear

- Findings and Insights
- Matriz de utilidad y viabilidad
- In / Out
- Método MoSCoW
- Propuesta de valor
- Business Model Canvas

4. Diseñar

- SiteMap
- Flowchart
- Wireframe
- Fundations y UI KIT
- Explicación de pantallas y secciones de Gamersgram
- Testing
- Análisis de accsesibilidad

GAMERSGRAM

1. OBSERVAR

GAMERSGRAM

Desk Research

Los videojuegos, es algo que nunca pasa de moda. Tanto es así, que se conoce que es una de las industrias que más dinero generan y cuyo auge no para de aumentar. De hecho las principales potencias de videojuegos van adaptando sus modelos de juegos en función a los nuevos avances de la tecnología, así como mejoras en la calidad de sus productos.

El boom de los videojuegos: un mercado que no para de crecer

El mercado de juegos es uno de los más rentables y diná...

ciudadano.news

Tras los remasters, la serie Legacy of Kain anuncia dos nue...

Crystal Dynamics anuncia dos nuevos proyectos de la saga Legacy of Kain j...

hobbyconsolas.com

Así es como PlayStation encara el auge de la inteligencia artificial

Una estrategIA clara

es.ign.com

La industria de los videojuegos, un negocio que apunta a...

Según un reciente informe de Bain&Company, la facturación del se...

palco23.com

GAMERSGRAM

Desk Research

A todo lo anterior hay que sumarle que cada vez surgen más plataformas orientadas a que, jóvenes y no tan jóvenes consuman contenido relacionado con los videojuegos, pero como tal no existe un “lugar seguro” en los que los gamers puedan tenerlo todo bajo su alcance, siendo insatisfactoria para los usuarios cuando se acaba el “boom” de dicha apliación.

El auge de los videojuegos en la sociedad actual convierte una p...

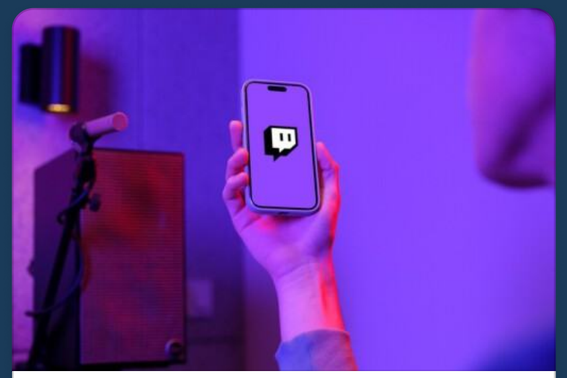
Arena Gaming reúne a amantes y expertos del sector, de todas las eda...

granadadigital.es

La cultura de Discord se agrieta

La plataforma de mensajería instantánea y chat Discord, que tuvo...

enriquedans.com



Del boom pandémico al declive silencioso: el crecimiento de Tw...

Kai Cenat ha conseguido generar 3,6 millones de dólares en 30 días de stre...

xataka.com

El programa de aceleración de 'startups' de Madrid suma 58 e...

Madrid presiona el botón de start para convertirse en la capital del videojue...

20minutos.es

GAMERSGRAM

Netnografía

> Diferentes experiencias, mismo objetivo: disfrutar como queramos de los videojuegos.
>
> 2 4 131 62,7k

Mr Borji
@MrBorji

Seguir

Esa frase final resume lo que debería ser la comunidad de videojuegos y, lamentablemente, no es así :/

josepaa
@bakuug4y

Seguir

podré tener amigos con quiénes jugar alguna vez???

18:29 · 14/12/24 · **246** visualizaciones

🐶Isma
@gato__panda

Seguir

No pasa nada por reconocer que twitch va cuesta abajo, sin frenos.

21:52 · 18/12/24 · **8** visualizaciones

Alexelcapo
@EvilAFM

Seguir

La nueva aplicación de Twitch para móvil es la mayor putísima mierda que se les ha ocurrido.

Que manía de hacer todo como si fuera Tiktok. No entras a ambas apps con las mismas intenciones, el diseño de Tiktok está hecho porque su core como aplicación es ir pasando y viendo que te recomienda el algoritmo.

A twitch entras, miras quien de los que sigues está en directo y si no hay nadie o no te interesa ya exploras. Ahora directamente te pone a alguien que puede o puede que no sea de los que sigues. Y si swapeas hacia abajo lo mismo aunque tengas 4 o 5 que SI sigues en directo.

En resumen un putísimo horror. Ya la usaba poco pero es que estoy por desinstalarla directamente.

9:42 · 6/8/24 · **379k** visualizaciones

Xexu
@xexu_fernandez

Seguir

la vida era mas guay cuando llegabas de clase y te ponías a jugar a la play con tus amigos ahora solo hay amsieda y tristeza

WiiU Dante
6 opiniones · MX

5 ago 2024

DISCORD UNA PLATAFORMA INACCESIBLE

mi problema que yo tengo con discord, yo ya llevo muchas veces intentando iniciar sesión en esa plataforma para esa pnch mald estup plataforma siempre me ponga "no es válida o incorrecta" esa plataforma no reconociendo para nada mi correo electrónico cuando eso es la plataforma/app que esta mal, y para criticar un poco más las cosas, como esos pnchs moderadores de discord ellos en lugar de hacer su trabajo ellos ayudarnos a iniciar sesión ellos corrigiendo esas pnch fallas, ellos lo que hacen es solo ponernos "reinicia tu dispositivo y reinstala la app" (sin ellos pidiendo nos las especificaciones de nuestro dispositivo móvil para así facilitar un poco más las cosas) para de todos modos aún sin reconocer nuestro correo electrónico (fallando), y que todo eso allá sido un desperdicio de tiempo.

por eso en la playstore ustedes se pueden encontrar muchas reseñas negativas muchos quejándose del mismo problema que discord no reconozca para nada su correo electrónico, los servidores de discord ellos solo poniendo les lo mismo, y para fa9arla más esa plataforma aún sigue sin ofrecer la pnch opción de poder continuar con tu cuenta de Google (para así entrar más fácil) como eso ya lo tienen otras plataformas como twitter, reddit, deviantart, kick, asta lo incluso instagram, que por eso discord aún deja mucho más que desear, y que por eso discord es una plataforma inaccesible

Fecha de la experiencia: 04 de agosto de 2024

GAMERSGRAM

Netnografía

Las personas gamers entienden este mundo como un tipo de arte/hobby en el que se sienten arropados, pero como se puede observar, no siempre es así, puesto que, al ser un mundillo tan amplio, cada uno se siente mejor en distintas categorías o lugares por así decirlo.

Muchos de ellos no tienen con quien jugar, otros anhelan hacerlo, otros fantasean con la comunidad perfecta y otros no toleran el estigma que existe hacia los videojuegos por algunas personas a día de hoy.

Yura Fern
@Helliongamer
Seguir

Yo he vivido hasta los 36 años sin que nadie de mi entorno haya entendido que para mí , los videojuegos son mi hobby y mi pasión. Gente para la que el videojuego es para niños y símbolo de inmadurez.cuando era más joven me afectaba.Con la edad me compadezco 1/2

23:56 · 30/9/20

1 1

Yura Fern @Helliongamer · 1/10/20
De la gente que es emocionalmente incapaz de disfrutar de un arte como son los videojuegos .A día de hoy , con 41 años, ya tengo la independencia emocional y económica para disfrutar 100% de lo que me gusta.Y me río de los que piensan que la palabra "friki" es un insulto 😄

REV
@rubenaka
Seguir

Hay gente que no entiende que a ciertas personas las experiencias online, multijugador o cooperativo en los videojuegos no nos interesa ni nos gusta. Vemos los videojuegos como una experiencia single player, una experiencia individual, no concibo un videojuego de otra manera.

Javier AV
@JaviMGS3
Seguir

Yo estoy harto de esto, sinceramente... Hay un estigma brutal hacia los videojuegos. El otro día mismamente se me echaban encima por decir que los videojuegos son mucho más interactivos y beneficiosos que otras aficiones mucho más pasivas

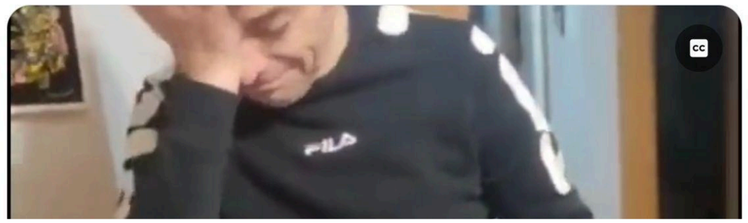
Claudia 🌙
@Clawser_
Seguir

✨Reacción de mi padre al recibir la PlayStation 5✨

Él compraba todas las consolas de PlayStation y Nintendo el día de salida, no pudo hacerlo con la 5 así que se la envié por su 55 cumpleaños.

Este hobby significa mucho para él.

Esto son los videojuegos.



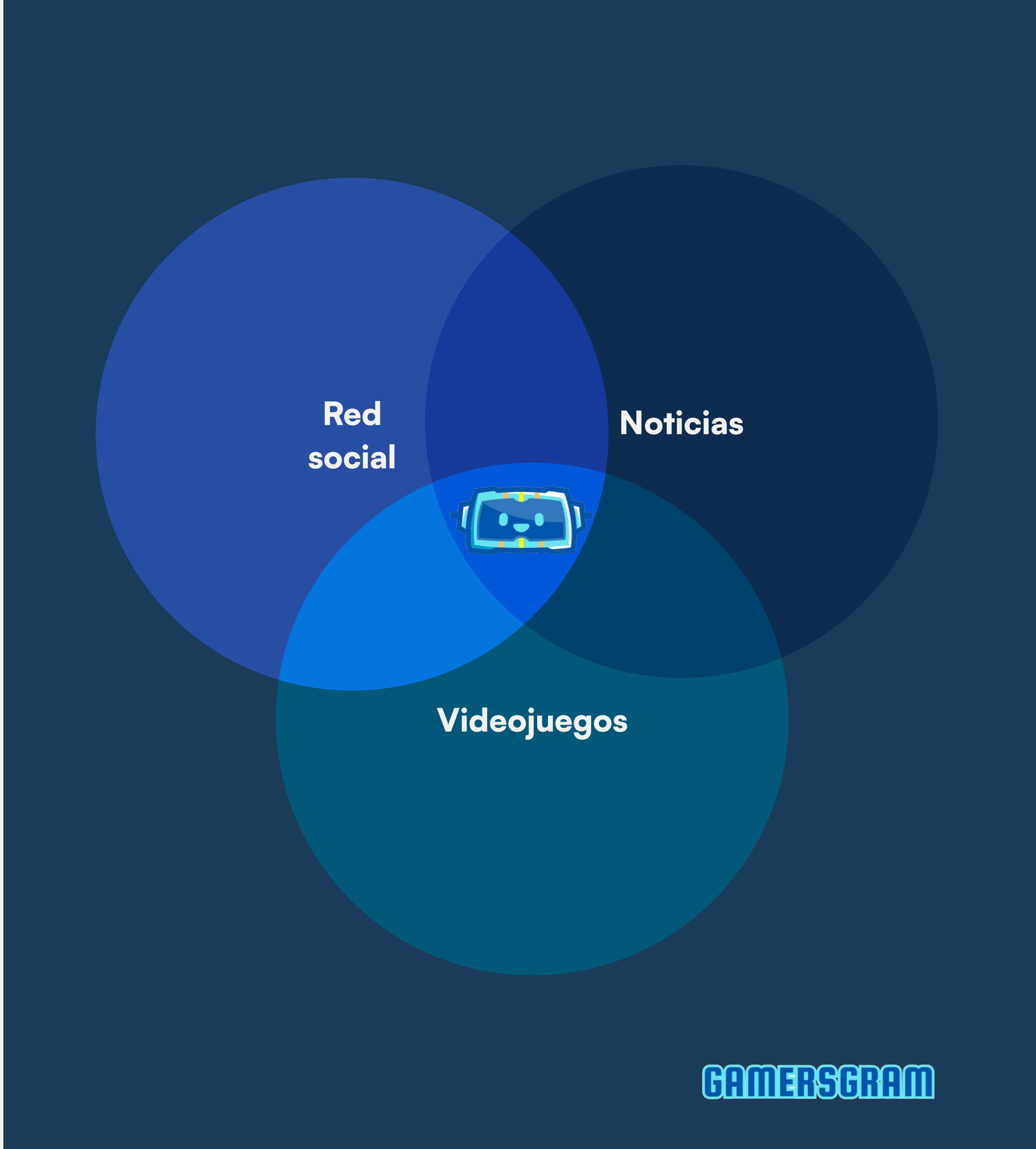
GAMERSGRAM

Research Questions

El objetivo fundamental de Gamersgram es fundar una red social característica de esta comunidad, en la que los usuarios puedan consumir noticias, hablar con sus amigos o personas con gustos similares, y que por supuesto esté relacionado con los videojuegos.

Para ello Gamersgram se ha guiado por el diagrama de Venn el cual ha sido una herramienta muy útil para representar y analizar las relaciones entre los grupos:

- Red social.
- Noticias.
- Videojuegos.



Research Questions

Red social

- ¿Subir fotos?
- ¿Compartir estados?
- ¿Relacionarse unos con otros?
- ¿Ver qué hacen otros usuarios?
- ¿Seguir amigos/personas de interés?

Noticias

- ¿Noticias de la industria?
- ¿Por donde las consumen?
- ¿Información sobre avances?

Videojuegos

- ¿Con que frecuencia juegan?
- ¿Tienen con quién jugar?
- ¿Les gustaría jugar más de lo que lo hacen?
- ¿Qué tipos de juegos consumen?
- ¿Conocen los juegos que salen en función a sus gustos?

GAMERSGRAM

Research Questions

Red social - Noticias

- Los usuarios pueden ver noticias y compartirlas con sus amigos o en comunidades.
- Al seguir a los usuarios puedes ver a qué juegos está jugando y enterarte de posibles nuevos lanzamientos.

Noticias - Videojuegos

- Información en base a los gustos predefinidos de noticias.
- Información de juegos nuevos que salen al mercado, nuevas actualizaciones o DLCs.

Videojuegos - Red social

- Los usuarios pueden compartir a qué están jugando, buscar compañeros de equipo y organizar partidas mediante funcionalidad de calendario.

GAMERSGRAM

Research Questions

GAMERSGRAM

Intersección de categorías

Un espacio donde los usuarios puedan interactuar, compartir y mantenerse informados sobre sus juegos favoritos en tiempo real.

Benchmarking

En este apartado, lo que se busca es comprobar si Gamersgram tiene cavidad en la sociedad actual, comparando las diferentes aplicaciones/webs en las que según nuestros encuestados buscan información relacionada con la idea del proyecto.

GAMERSGRAM

Benchmarking

	Twitch	Xataka	Discord	3D juegos	Gamersgram
Red social relacionada a los videojuegos	✓	✗	✓	✗	✓
Poder hablar en chats privados	✗	✗	✓	✗	✓
Buscar personas de interés	✓	✗	✓	✗	✓
Seguir a amigos	✓	✗	✓	✗	✓
Ver información sobre los juegos	✓	✓	✗	✓	✓
Ver noticias	✗	✓	✗	✓	✓

Análisis DAFO

Factores internos	Factores externos
Debilidades • Aplicación nueva, tiene que darse a conocer. • Limitación de presupuestos. • Alcance limitado. • Falta de experiencia.	**Amenazas** • Alta competencia con nuevas propuestas constantemente. • Altas expectativas de una comunidad exigente. • Innovación de plataformas ya conocidas.
Fortalezas • Ingenieros informáticos interesados en el proyecto. • Conocimiento previo del mercado a través de las encuestas y entrevistas. • Ganas de diseñar y emprender el proyecto.	**Oportunidades** • Nueva red social para una comunidad determinada. • El mercado de los videojuegos crece exponencialmente. • Existencia de numerosos foros gratis en los que publicitar la aplicación.

D A F O

GAMERSGRAM

Entrevistas (Preguntas más destacadas)

Alejandro, 18 años

¿Sueles buscar noticias o información sobre juegos? ¿Dónde?

Sí, me gusta estar al tanto. Normalmente miro cosas en YouTube, TikTok o a veces en Reddit si quiero algo más específico.

¿Utilizas redes sociales relacionadas con videojuegos?

Sí, uso TikTok para ver clips de juegos y a veces YouTube para tutoriales o trucos.

¿Qué tipo de contenido relacionado con videojuegos te interesa más?

Noticias sobre actualizaciones, reseñas de nuevos juegos y tutoriales para mejorar.

¿Te interesaría una función para seleccionar días y horas para jugar con amigos? ¿Cómo crees que debería funcionar?

Sí, eso estaría muy bien. Podría ser algo como un calendario donde todos marquemos las horas en las que estamos disponibles y que avise cuando coincidimos.

Si pudieras diseñar tu red social de videojuegos ideal, ¿Qué incluirías sí o sí?

Tendría un sistema para organizar partidas con amigos, recomendaciones de juegos basadas en lo que juegas, y una sección para compartir clips o momentos divertidos de las partidas.

GAMERSGRAM

Entrevistas (Preguntas más destacadas)

Miguel, 30 años

¿Sueles buscar noticias o información sobre juegos? ¿Dónde?

Sí, aunque no todos los días. Suelo mirar en YouTube, webs como 3D juegos, y a veces en foros especializados.

¿Utilizas redes sociales relacionadas con videojuegos? ¿Y la usarías?

No, no uso redes sociales específicas para videojuegos.
Supongo... creo que si fuera fácil de usar y no requiriera mucho tiempo para estar al día podría usarla.

¿Qué tipo de contenido relacionado con videojuegos te interesa más?

Me interesan las reseñas y los avances de juegos nuevos, así como análisis más técnicos o recomendaciones de juegos que encajen con mis gustos.

¿Te interesaría una función para seleccionar días y horas para jugar con amigos? ¿Cómo crees que debería funcionar?

Sí, me parece una idea práctica. Algo como un calendario compartido donde podamos marcar disponibilidad y recibir notificaciones de las coincidencias sería genial.

Si pudieras diseñar tu red social de videojuegos ideal, ¿Qué incluirías sí o sí?

Tendría recomendaciones de juegos, integración para coordinar partidas con amigos, y una opción para compartir logros. También incluiría algo para encontrar jugadores con intereses similares.

GAMERSGRAM

Resumen entrevistas

Miguel, 30 años

Le encanta jugar desde que era muy pequeño, pero al trabajar 40 horas semanales acaba muy cansado o a veces no le apetece jugar. Suele hacerlo más los fines de semana que es cuando descansa, pero debido a las circunstancias de la vida adulta, la mayoría de sus amigos tiene familia y demás obligaciones por lo que le es complicado jugar con ellos.

Suele buscar noticias acerca de los juegos, no usa redes sociales dedicadas a ello pero afirma que lo haría si la aplicación “le entrara por los ojos y fueras fácil de usar”.

Sus intereses son en las reseñas de avances, análisis más técnicos y recomendaciones de juegos que encajen con sus gustos.

Alejandro, 18 años

Su vida gira en torno a los videojuegos, le encanta jugar desde siempre, de hecho afirma que “es lo primero que hace cuando llega del instituto para despejar un poco la mente”.

Cuando quiere jugar en línea con sus amigos, al ser de institutos diferentes les cuesta ponerse de acuerdo; “Casi nunca coincidimos todos, porque o están dormidos o no miran el móvil a tiempo”

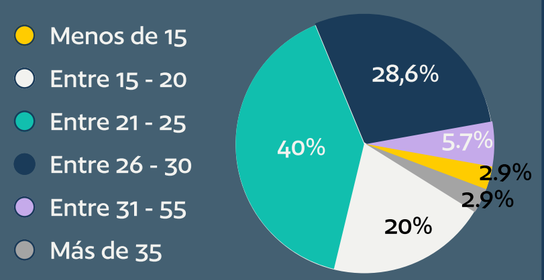
Al ser su pasatiempo favorito, le gusta estar al tanto de los avances, mirando cosas por YouTube, TikTok o Reddit si quiere algo más específico.

Sus intereses son acerca de actualizaciones, reseñas de juegos y tutoriales para mejorar.

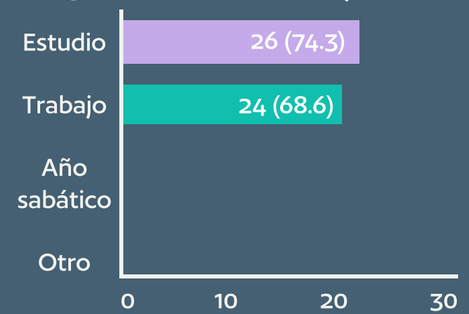
Encuestas

Se han encuestado a 35 personas

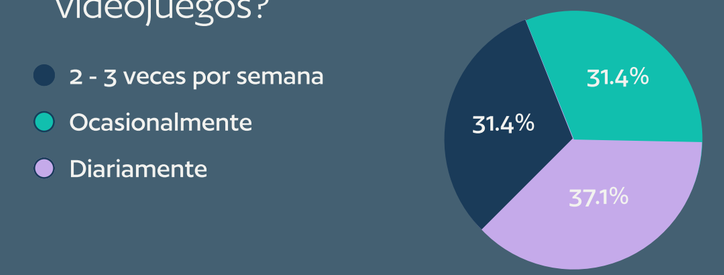
1. Rango de edad



2. ¿Estudias o trabajas?



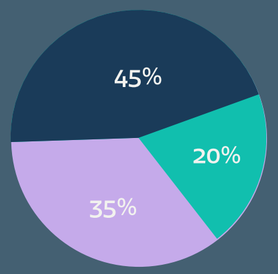
3. ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?



4. ¿Sueles buscar noticias o información sobre videojuegos?

5. ¿Dónde?

- Webs especializadas
  - 3D juegos
  - Xataka
  - Internet
  - Webs especializadas
- Redes sociales
  - Instagram
  - Tiktok
  - Redes sociales
- Plataformas audiovisuales
  - Youtube
  - Twitch
  - Streamers

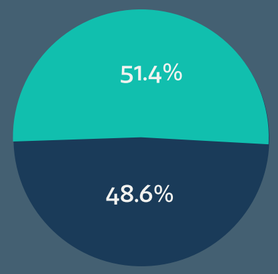


GAMERSGRAM

Encuestas

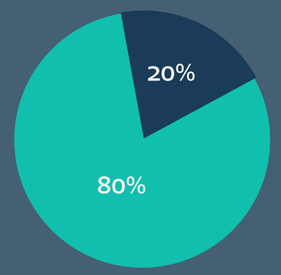
6. ¿Utilizas redes sociales relacionadas con los videojuegos??

- Sí
- No



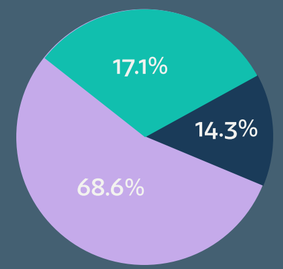
8. ¿Te gustaría una red social de videojuegos?

- Me daría igual
- Estaría bien



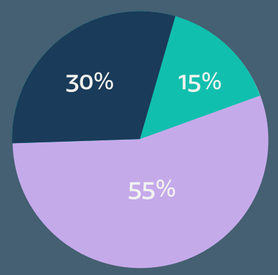
10. ¿Te interesaría una función para seleccionar días y horas para jugar con amigos?

- No
- Me da igual
- Sí

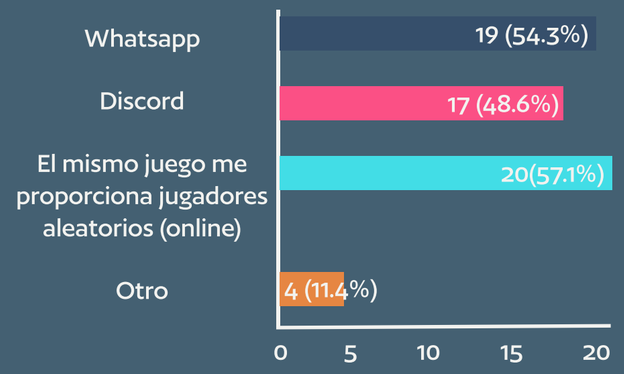


7. Si es sí: ¿Cuál/cuáles?

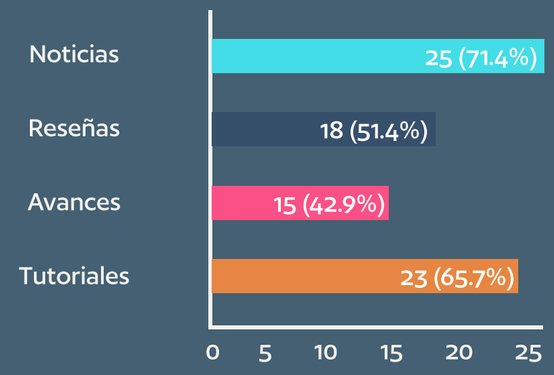
- Plataformas audiovisuales
  - Twitch
  - Discord
  - Stash
- Plataformas de videojuegos
  - Steam
  - Epic Games
- Redes sociales
  - Twitter
  - Instragram
  - Tiktok
  - Facebook



9. ¿Cómo organizas partidas con amigos o encuentras gente con la que jugar?



11. ¿Qué tipo de contenido relacionado con los videojuegos te interesa más?



GAMERSGRAM

Conclusiones encuestas

En este apartado lo que explicaré serán más que nada los datos que más interés y relevancia han tenido en la creación del proyecto:

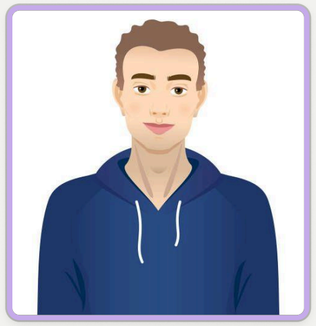
- El 37.1% juegan diariamente.
- El 80% suele buscar información o noticias relacionadas con los videojuegos.
- El 51.4% no utiliza redes sociales de videojuegos pero al 80% de ellos les gustaría tenerla.
- Al 68.6% le interesa la funcionalidad de seleccionar días y horas.
- El 71.4% de los encuestados les interesa más visualizar noticias, seguidos de tutoriales (posible inclusión en próximas actualizaciones)

GAMERSGRAM

2.SINTETIZAR

GAMERSGRAM

User Persona: Manuel



"Me gusta mucho jugar pero hace tiempo que no consigo ponerme de acuerdo con mis amigos"

Demografía

- 24 años
- Ingeniero informático
- Sevilla

Personalidad

- Carácter fuerte
- Práctico
- Trabajador
- Introvertido
- Perezoso

Biografía

Desde pequeño le ha interesado todo lo que tenga que ver con la tecnología, desmontando y montando consolas para ver sus circuitos internos.

Ha tenido casi todas las consolas desde que tiene uso de razón puesto que comparte este hobby con su hermano mayor.

A día de hoy juega a juegos modo historia que no sean muy largos la mayoría de las veces porque desde hace un tiempo le cuesta organizar partidas con sus amigos por tema de estudios/ trabajo.

Anhela sentir lo mismo que sentía al jugar cuando era pequeño, tener tiempo para ver cosas relacionadas a juegos y poder estar al día de lo que ocurre.

Metas y necesidades

- Le gustaría coincidir con sus amigos para jugar.
- Juegos en los que pueda jugar cooperativo con su pareja.
- Encontrar información relacionada a los juegos de forma más fácil.
- Estar al día de nuevos lanzamientos.

Frustraciones

- Le da mucha pereza ponerse a buscar juegos de su interés pues siempre tiene que buscar en muchas páginas para encontrar todo lo que busca.
- Le frustra no encontrar juegos modo historia cortos y acordes a sus gustos.
- Le frustra que los juegos se "enrollen" mucho en las tramas.
- No poder jugar tanto como le gustaría.

Perfil de consumo

Mapa de empatía

Qué ve

Ve que no tiene tiempo de ponerse a indagar en buscar juegos nuevos

Ve que no consigue ponerse de acuerdo con sus amigos para jugar

Ve que las cosas han cambiado y no va a poder estar al día como antes lo estaba

Qué piensa

“Echo de menos jugar y estar al día de lo que pasa en los juegos”

“Quizás esta época ha pasado para mi... ¿Este hobby que tanto me gustaba era pasajero?”

“Quiero encontrar juegos de mi gusto que pueda jugar solo pero no sé dónde encontrarlo”

Qué oye

“Queva tío hoy tampoco puedo, estoy hasta arriba de cosas que hacer”

“Antes era todo mejor... llegabas del colegio y te ponías a jugar y a ver cosas, ojala pudiera hacerlo”

Mientras hace las tareas se pone de fondo streamers para intentar ponerse al día

Qué hace

Buscar en muchísimas paginas noticias, comentarios, información en general y acaba abrumado

Se aburre

Preguntar a amigos si hoy pueden jugar

Customer journey

Antes

Se pasaba el día jugando con sus amigos y hermano a cada rato, estaba al día y disfrutaba mucho con este hobby

Empezaron a crecer y por circunstancias de la vida adulta cada vez podían jugar menos

Al no poder jugar con amigos, empezó a buscar juegos a los que jugar solo pero acababa abrumado al buscar en tantos sitios distintos

Durante

Descubrió Gamersgram, le pareció fácil de usar y probó a ver que tal

Le llamó la atención encontrar noticias y poder seleccionar los filtros en función a sus gustos. Empezó a creer que al menos podría estar al día sin dedicar mucho tiempo

Seguía sin poder disfruta de jugar con sus amigos porque las obligaciones no las suspende una aplicación

Encontraron la funcionalidad de poder organizarse seleccionando día y hora para jugar

Empezaron a intentar hacerlo todas las semanas y se dieron cuenta de que podían coincidir más de lo que creían aunque fuera una hora

Después

Al tener la opción de ver noticias, ver las cosas importantes en el calendario de eventos y poder organizarse con sus amigos sin esfuerzo, volvió a tener la sensación de que este siempre será su hobby favorito

Matriz de necesidades

Necesidades	Dolores	Ganancias
Coincidir con sus amigos para jugar	No consiguen coincidir por las obligaciones de la vida adulta	Con la herramienta de seleccionar días y horas les es más fácil reunirse y no pierden el tiempo organizándose
Encontrar información relacionada con los videojuegos de forma más fácil	No encuentra la información que desea de forma rápida	Información relacionada a juegos, noticias y eventos en una misma aplicación
Estar al día de nuevos lanzamientos	Si no indaga no encuentra ese tipo de información, por lo que no está al día por falta de tiempo para hacerlo	En el calendario de eventos encuentra esa información con solo scrollear y seleccionar los días marcados

3. IDEAR

GAMERSGRAM

Findings and insights

Después de recopilar información sobre los demás apartados desarrollados anteriormente; desk research, netnografía, entrevistas, encuestas, etc. Se ha puesto en común cuáles eran las preocupaciones/ intereses que más se repetían a lo largo de la investigación.

Les interesan las noticias, los tutoriales y las reseñas

Les cuesta ponerse de acuerdo con sus conocidos para organizar partidas

No tienen tiempo de jugar por las circunstancias de la vida

Echan de menos dedicarle el tiempo que le dedicaban antes

Les gusta estar al tanto de las cosas que salen

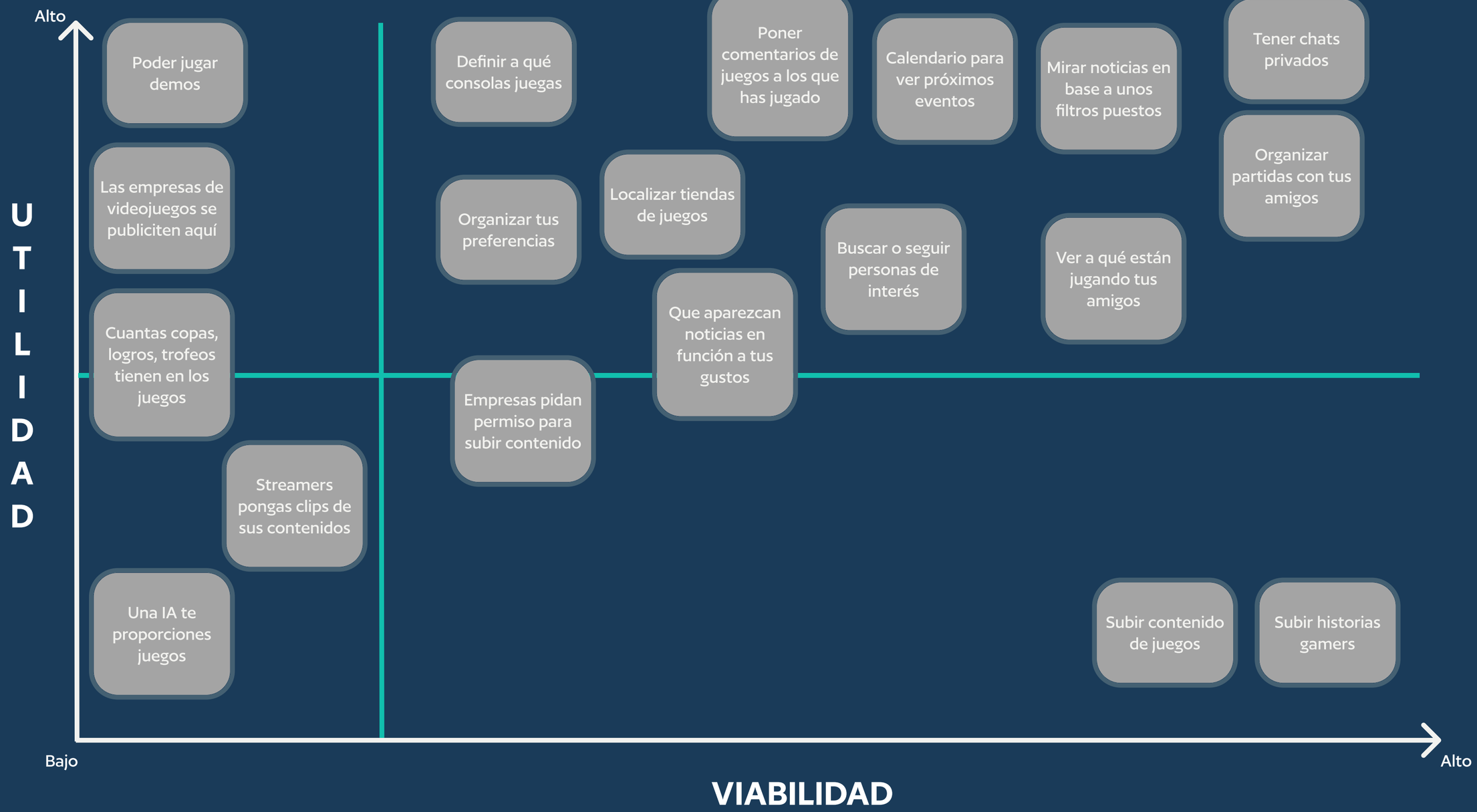
Les interesa jugar con gente con unos gustos parecidos

Les gustaría tener una red social de videojuegos

Tienen muchos lugares distintos en los que buscar pero ninguno recoge todo lo que necesitan por lo que llega a ser abrumador

GAMERSGRAM

Matriz de utilidad y viabilidad



GAMERSGRAM

In/Out

In

- Cuantas copas, logros, trofeos tienen en los juegos
- Empresas pidan permiso para subir contenido
- Subir contenido de juegos
- Subir historias gamers
- Localizar tiendas de juegos
- Buscar o seguir personas de interés
- Organizar partidas con tus amigos
- Tener chats privados
- Organizar tus preferencias
- Calendario para ver próximos eventos
- Poner comentarios de juegos a los que has jugado
- Definir a qué consolas juegas
- Ver a qué están jugando tus amigos
- Mirar noticias en base a unos filtros puestos
- Que aparezcan noticias en función a tus gustos
- Poder jugar demos

Out

- Las empresas de videojuegos se publiciten aquí
- Streamers pongas clips de sus contenidos
- Una IA te proporciones juegos

GAMERSGRAM

Método MoSCoW

Esta técnica de priorización ha sido imprescindible para decidir qué requisitos son más importantes en el proyecto pero en este caso, en la fase de Won’t, en lugar de usarla como requisitos que podrían considerarse en un futuro, se ha usado como “qué es lo que no se añadiría a la aplicación” para dejar clara cuál es la esencia de Gamersgram.

Must

- Ver noticias
- Calendario de eventos
- Ver a qué juegan los demás usuarios

Should

- Seguir personas de interés
- Ver noticias en función a tus gustos
- Tener chats privados
- Tener lista de “jugados”, “jugando”, “pendientes”

Could

- Localizar tiendas de juegos cerca de ti
- Visualizar tutoriales

Won’t

- Usuarios suban contenido (podría perder la esencia de los juegos)
- Acceso a la cámara

GAMERSGRAM

Propuesta de valor

Creadores de valor

Encuentra noticias, cuándo hay eventos importantes en la industria, información sobre juegos en una misma aplicación

Está al día de una manera rápida

Ganancias

Producto

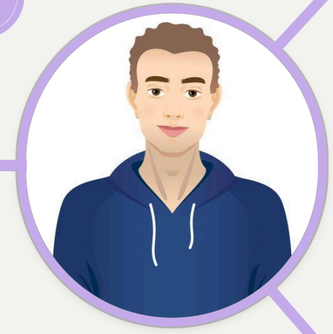
Pluying que simplifica la coordinación en base a seleccionar días y horas

Volver a disfrutar de jugar con sus amigos

Tareas

Gamersgram: Una red social para gamers en la que encuentras noticias, información sobre juegos y eventos importantes en la industria

GAMERSGRAM



Buscar información sobre juegos

Al meterte en perfiles de otros usuarios puede ver a qué juegos juega

Dificultad para encontrar nuevos juegos

Estar al día de las noticias

Pluying que simplifica la coordinación en base a seleccionar días y horas

Perder tiempo intentando organizar partidas con sus amigos

Simplificar acción de organizar partidas

Calendario con días señalizados sobre eventos y lanzamientos.

Olvidar lanzamientos importantes o no estar informado a tiempo

Analgésicos del dolor

Dolores

Business Model Canvas

Alianzas

- Empresas pequeñas que quieran publicitarse
- Alianzas estratégicas con plataformas webs de noticias

Actividades clave

- Mantenimiento y desarrollo
- Marketing

Recursos clave

- Marketing
- Contable
- Diseño
- Desarrolladores

Propuesta de valor

- Conexión fluida con amigos
- Personalización total
- Información confiable
- Organización sin esfuerzo
- Comunidad activa y dinámical

Relación

- Asistencia al cliente
- Proveedor del servicio

Canal

- AppStore
- PlayStore

Clientes

- Cualquier persona Gamer o interesados en adentrarse en este mundillo

Costes

- Servidores
- Mantenimiento
- Programadores
- Mantenimiento
- Marketing
- Marketing

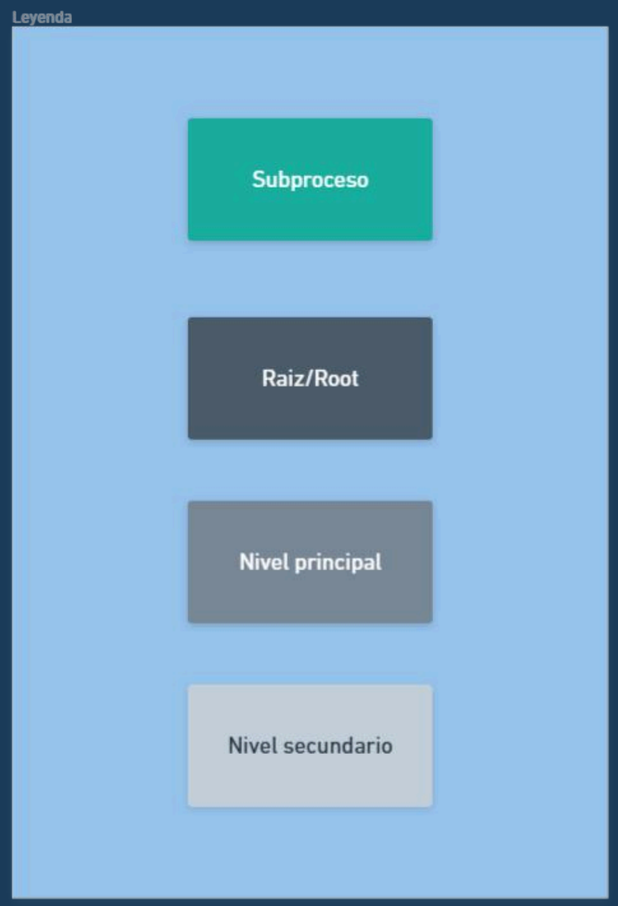
Beneficios

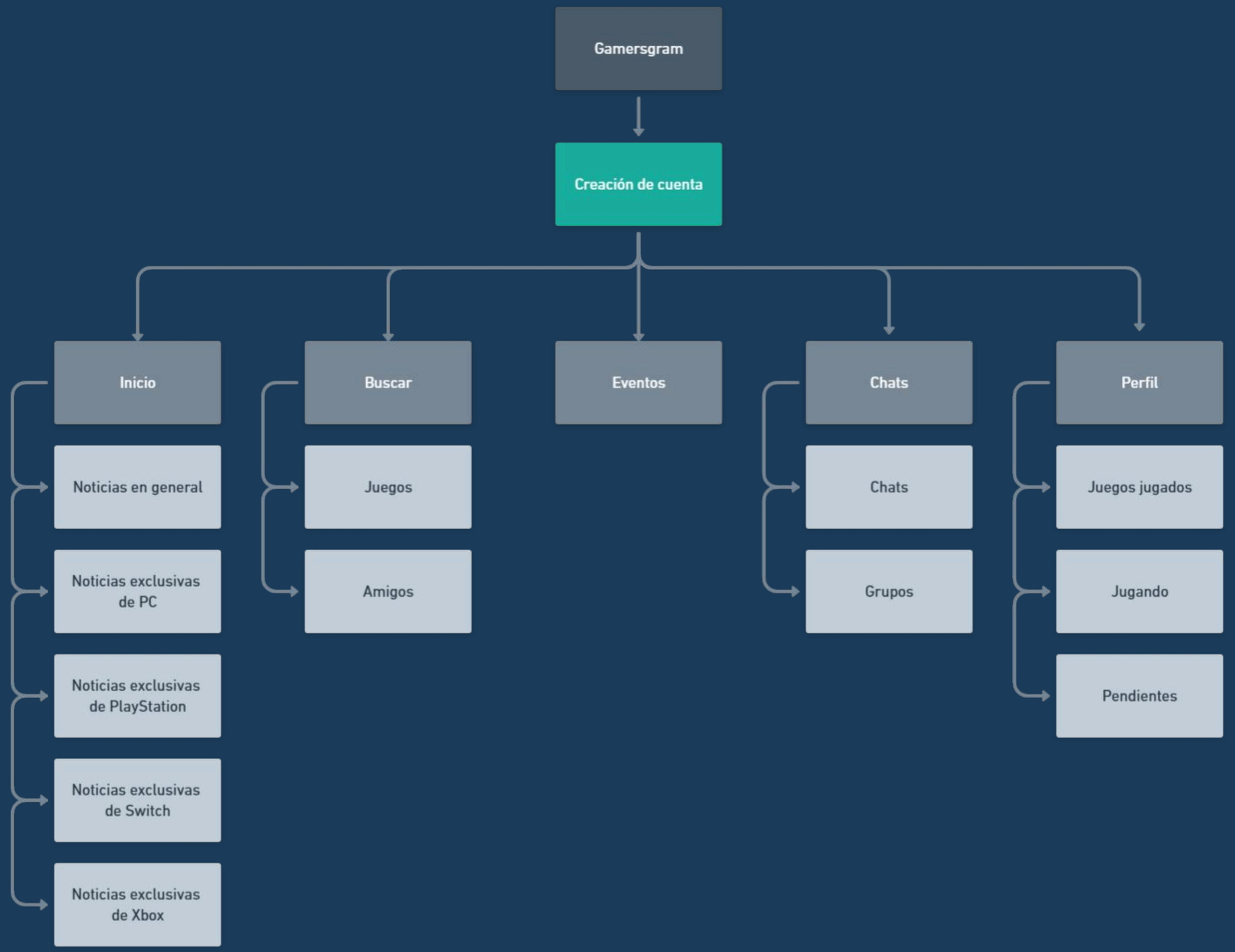
- Publicidad
- Subscripciones premium
- Plugins avanzados
- Compras de avatares exclusivos
- Compras por cambiar la interfaz

4. DISEÑAR

GAMERSGRAM

SiteMap





Made with Whimsical

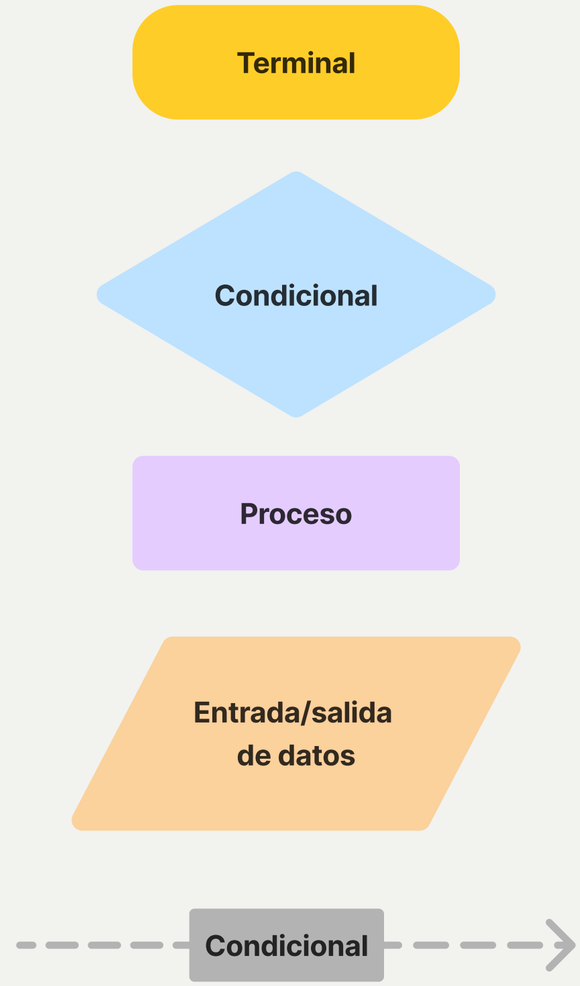
GAMERSGRAM

Flowchart

User Story:

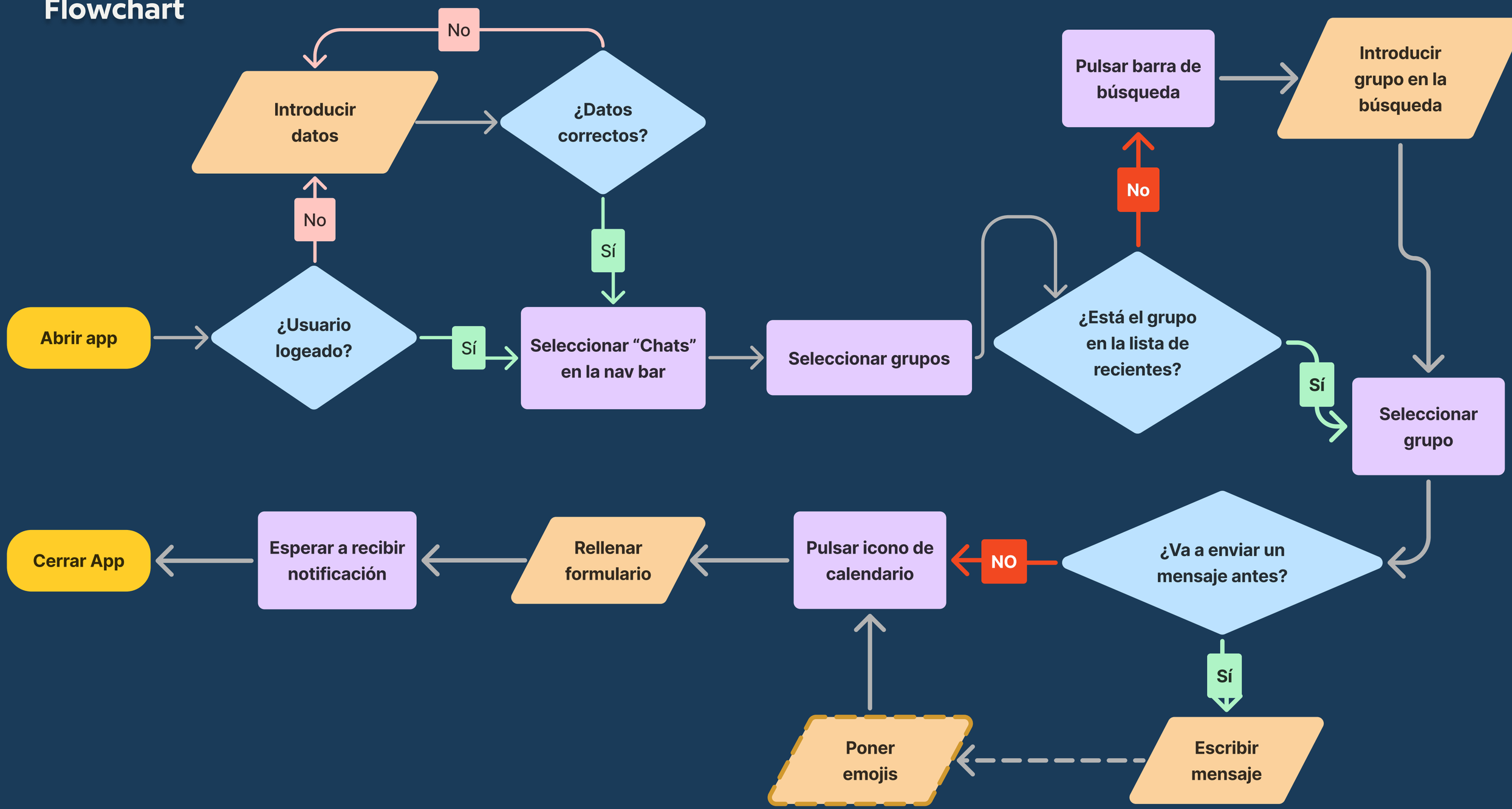
Como gamer, quiero enviar un formulario de seleccionar días y horas a mi grupo de amigos para jugar con ellos.

Leyenda



GAMERSGRAM

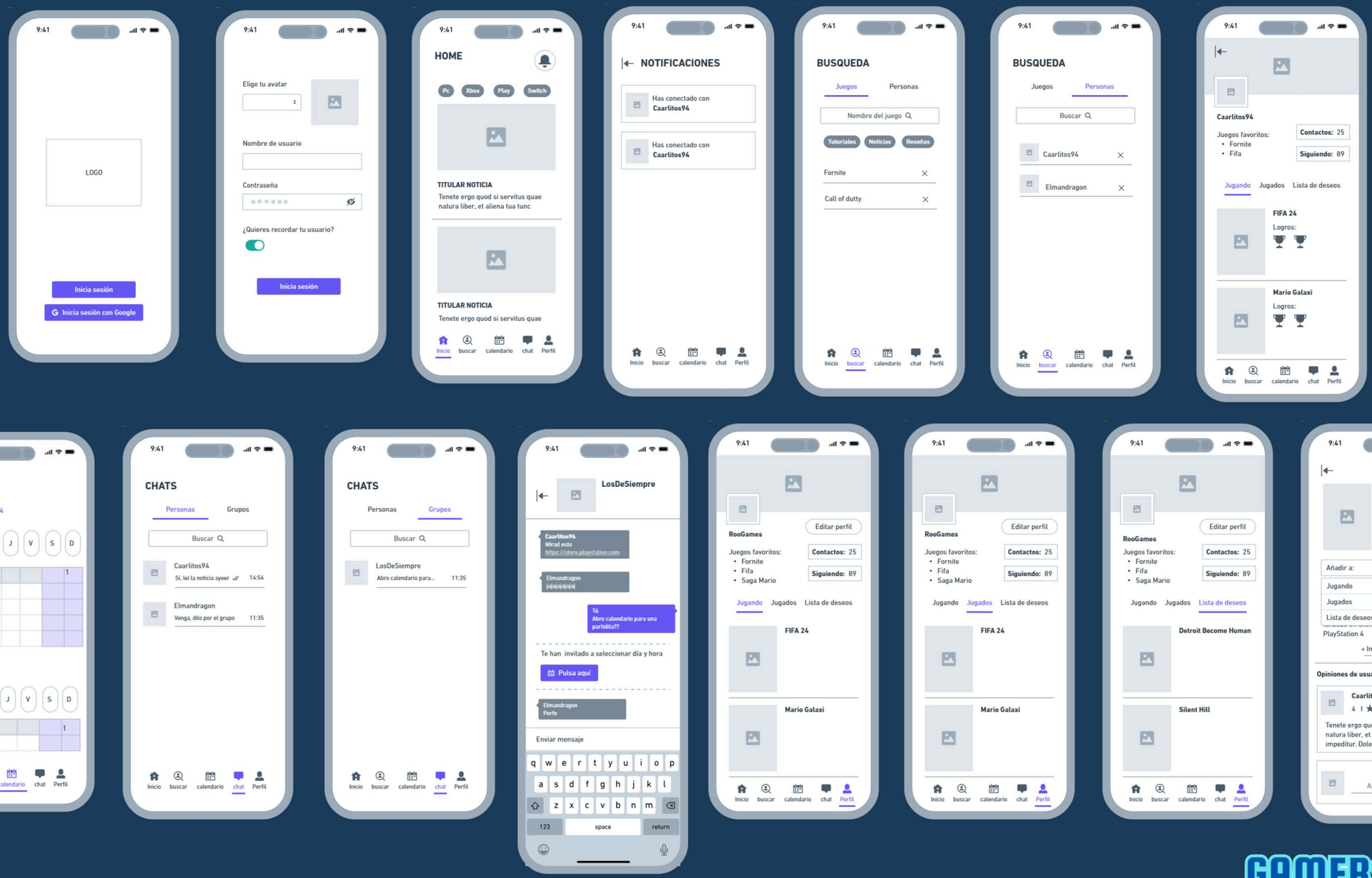
Flowchart



GAMERSGRAM

Wireframes

Link para una mejor visualización



GAMERSGRAM

Made with Whimsical

Fundations and UI Kit

Colores:

En cuanto a la paleta de colores se han dividido en:

- Neutrales: Aquellos que están presente en casi toda la interfaz, ya sea en fondos, cards, tipografía, iconos, etc.

- Colores primarios: Siendo estos utilizado como color de acción.

- Colores secundarios: Utilizados para detalles, bordes o en el calendario para marcar fin de semana y días que no entran en el mes.

- Gradientes: Utilizado para la portada y títulos de eventos del calendario.

Neutrales

000
#F2F2F0
RGB (242, 242, 240)

600
#456173
RGB (69, 97, 115)

800
#1B3C59
RGB (27, 60, 89)

1000
#000000
RGB (0, 0, 0)

Primarios

500
#29C4B5
RGB (41, 196, 181)

Secundarios

500
#C6AAEB
RGB (198, 170, 235)

500
#A5A5A5
RGB (165, 165, 165)

500
#FFCC00
RGB (255, 204, 0)

Gradientes

500
#29C4B5
#1B3C59

GAMERSGRAM

Fundations and UI Kit

Tipografía:

En este proyecto la tipografía elegida ha sido la de Author, la cual se trata de una familia de fuentes humanistisc sans serif, elegida por su gran legibilidad gracias al especio que deja dentro de las letras por encontrarse ligeramente estiradas.

Además se encuentra optimizada para su uso en aplicaciones modernas, siendo perfecta para el estilo que Gamersgram quiere transmitir.

Moderno, legible y estilizante.

Link a la fontshare de author

H1 - 32pt semiblod

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H2 - 20pt semiblod

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H3 - 18pt regular

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H4 - 16pt medium italic

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H5 - 16pt regular

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H6 - 14pt medium

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H7 - 12pt medium

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H8 - 12pt italic

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

H9 - 12pt regular

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. 0123456789

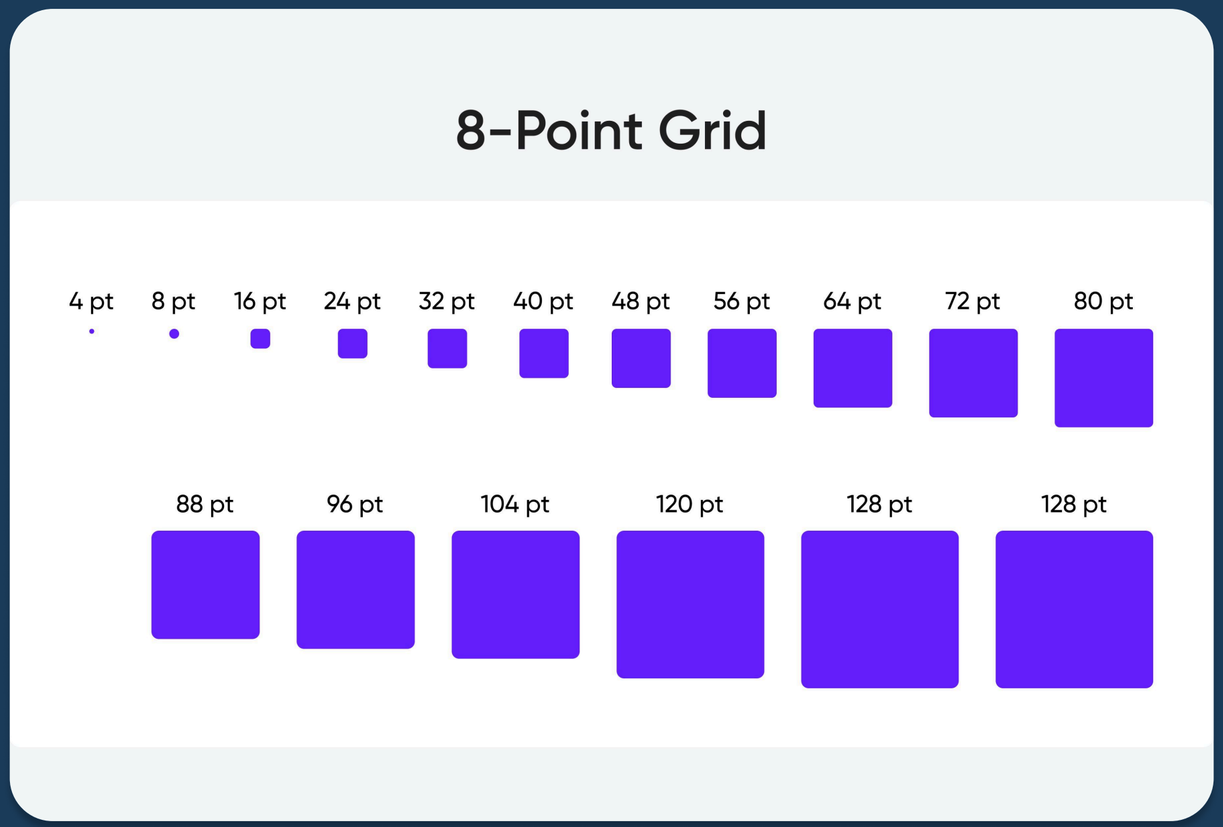
GAMERSGRAM

Fundations and UI Kit

Espaciado:

En cuanto al espaciado se ha usado múltiplos de 8 (8pt, 16pt, 24pt, 32pt... etc), la cual proporciona una estructura bien organizada y alienada, buscando siempre un diseño consistente y con coherencia visual.

Además se trata de un número fácil de multiplicar/ dividir sin que genere medios píxeles, proporciona espacios variados y además tanto IOS como Android recomiendan dibujar con esta grid.



GAMERSGRAM

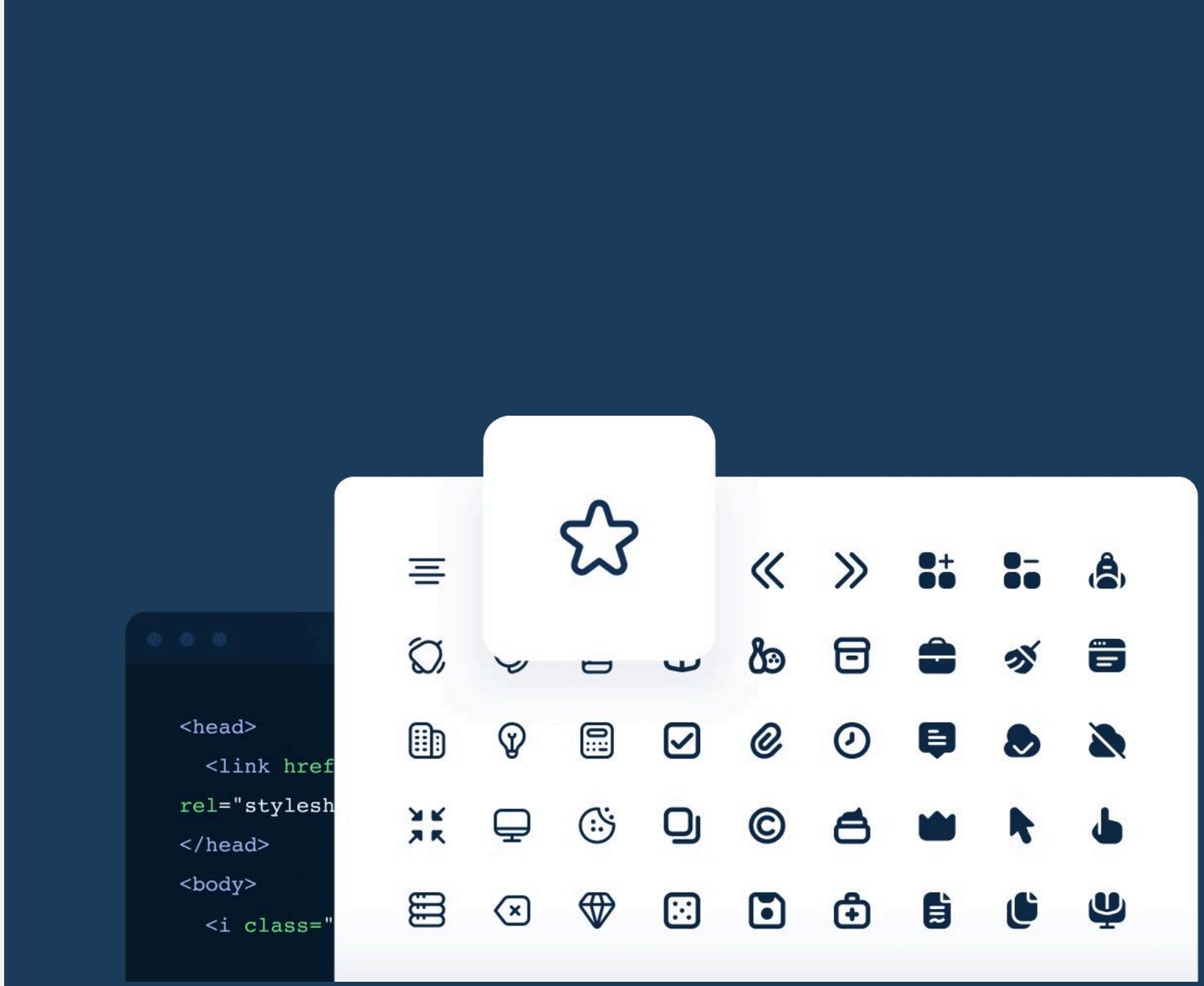
Fundations and UI Kit

Iconografía

Sobre la iconografía utilizada decir que siguiendo el estándar de un diseño moderno, se ha optado por un estilo de iconos outlines para que dichos iconos se vean modernos, ligeros y complementando el diseño minimalista de la aplicación.

Además es bien conocido que el uso de iconos en una aplicación son esenciales para transmitir información de manera visual y reducir la carga cognitiva del usuario.

Un ejemplo de esto último en esta aplicación, sería el icono del calendario, el cual se usa tanto para organizar partidas con los amigos, como para indagar en el calendario de eventos, algo que además están relacionados, pues el primero aparecerá en el segundo una vez realizado.



GAMERSGRAM

Fundations and UI Kit

UI Kit

Nuestro UI Kit se trata de una colección de componentes visuales y funcionales reutilizables diseñados en Atomic Desing para construir las interfaces de una manera eficiente, coherente y rápida. Todo ello almacenado en una sección determinada como componentes “Components”.

En ello encontramos diferentes cards utilizadas para las noticias, los juegos, las opiniones de usuarios, las barras de busqueda, etc.
Y diferentes botones/casillas, en las que podemos cambiar de un estado “seleccionado” a “no seleccionado” con la utilización de variantes y componentes interactivos.

Link para una mejor visualización

GAMERSGRAM

Explicación de pantallas

Onboarding

Nada más entrar en la aplicación, los usuarios tendrán que rellenar un simple cuestionario, en el cual tendrán que:

- Elegir su avatar pulsando el chevron.
- Poner su nombre de usuario deseado, el cuál será visible para los demás usuarios.
- Escribir su Gmail.
- Una contraseña deseada.
- Por último elegir si desean que su usuario sea recordado para no volver a realizar el cuestionario al iniciar de nuevo la App.

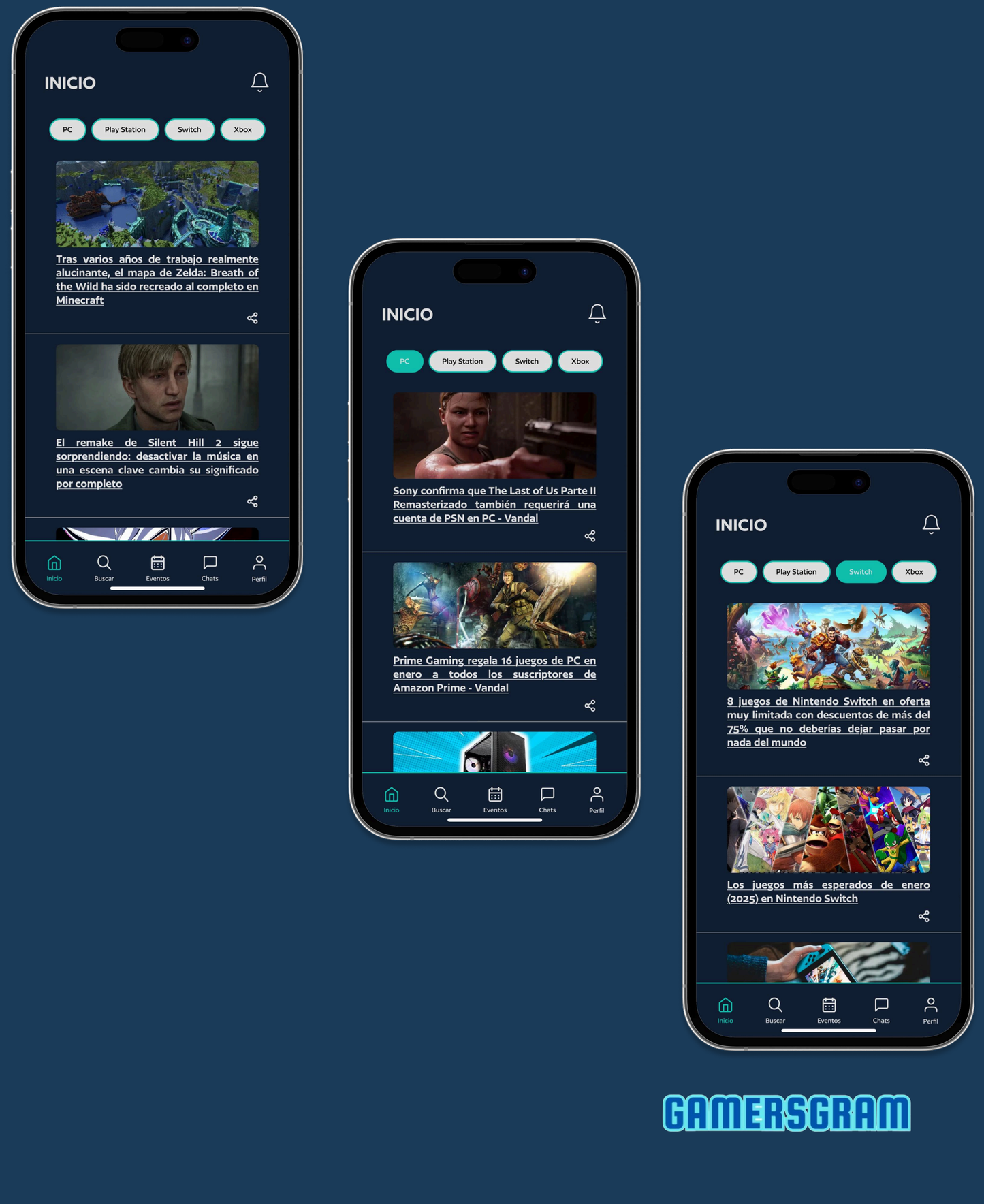
Seguido a esto conocerán a Gamo, nuestro simpático amigo, quien les explicará qué van a encontrar en la aplicación.

Explicación de pantallas

Inicio

En este apartado los usuarios encontrarán noticias infinitas todas relacionadas con el contenido Gamer.

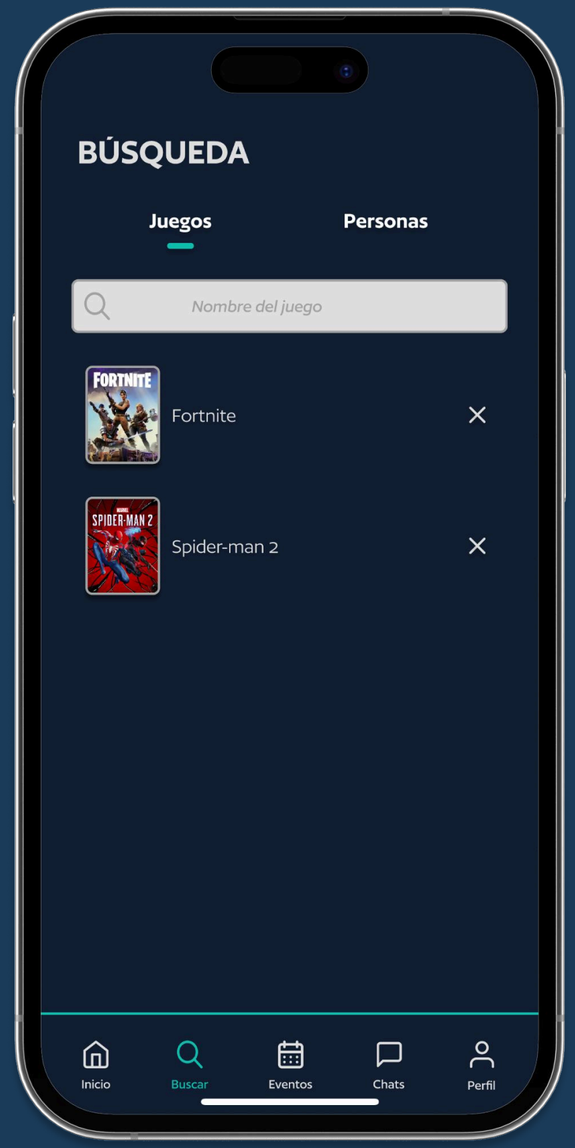
Además si lo desean, podrán seleccionar filtros para hacer una criba de noticias, especificando si desean que solo le aparezcan en el feed noticias relacionadas con sus consolas favoritas, pudiendo elegir entre PC, PlayStation, Switch y Xbox.

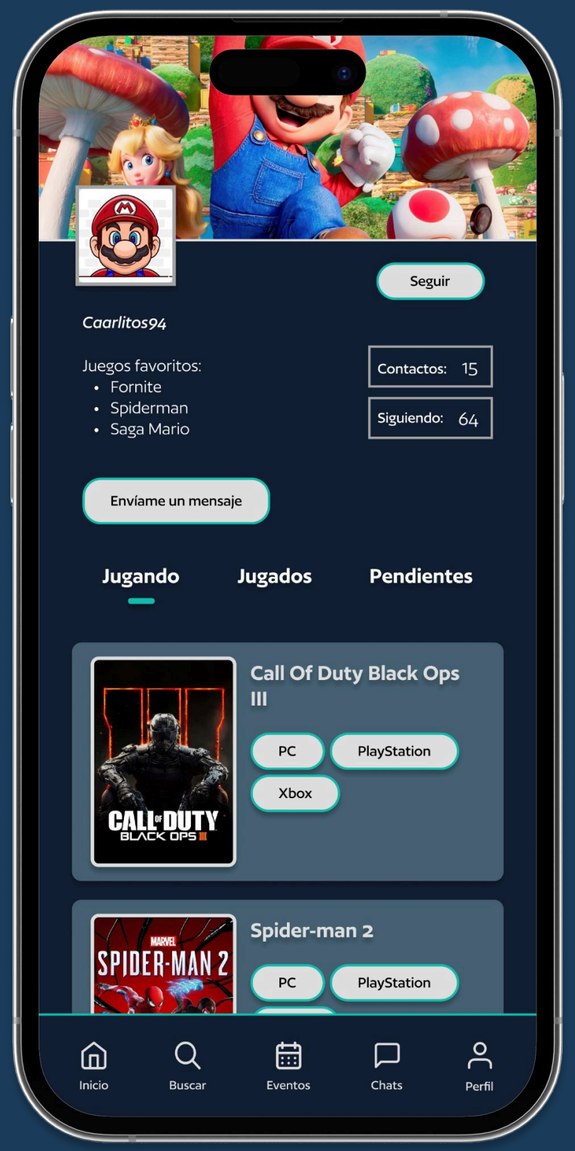


Explicación de pantallas

Buscar

Aquí podrán buscar entre sus juegos favoritos para ver información sobre ellos así como comentarios de otros usuarios, y también buscar a sus amigos para seguirlos y ver a qué juegos están jugando.





GAMERSGRAM

Explicación de pantallas

Eventos

En la sección de eventos los usuarios podrán encontrar todos los eventos importantes que surjan en el mundo Gamer, ya sea una entrega de premios como unos GamesAwards, lanzamientos de nuevas consolas, salidas de juegos, remakes...

En él encontrarán un calendario en el que los días en los que haya algo de este índole saldrá señalizado del color de acción de nuestra aplicación.

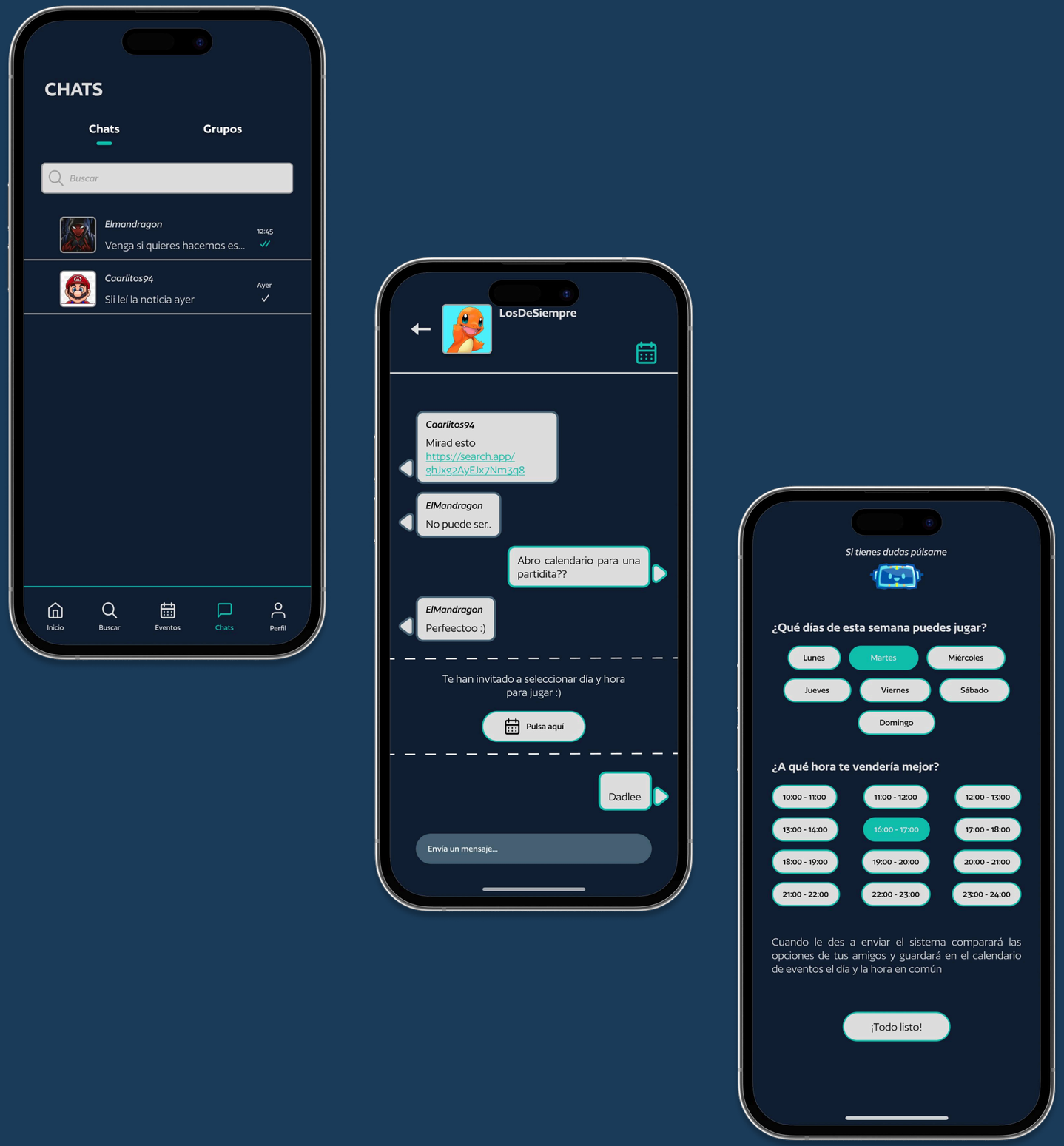
Además en el caso de que seleccionen un día para jugar con sus amigos, también aparecerá en dicho calendario.

GAMERSGRAM

Explicación de pantallas

Chats

En esta sección los usuarios podrán hablar tanto por privado como en grupo, enviarse noticias y organizar partidas para jugar, donde como se ha explicado anteriormente, aparecerá en el calendario de eventos una vez el sistema detecte que han coincidido.

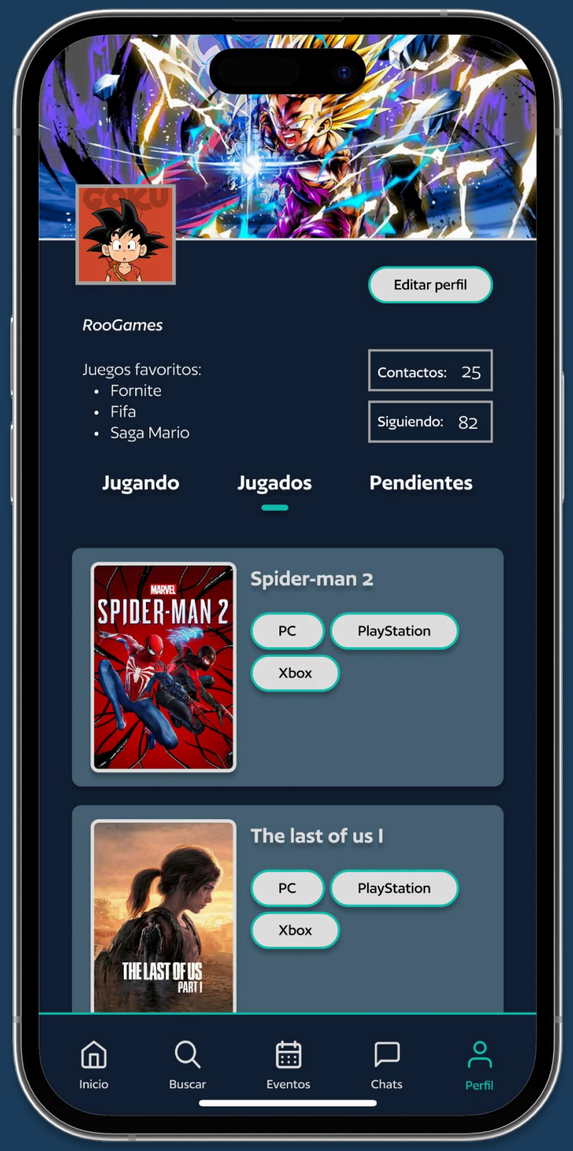


GAMERSGRAM

Explicación de pantallas

Perfil

Por último, en el perfil, los usuarios podrán editar su biografía y añadir los juegos a “jugando”, “jugados” y “pendientes”, para que los demás usuarios puedan conocer sus gustos y quien sabe... igual surge una bonita amistad.



GAMERSGRAM

Testing

Para el testeo se ha utilizado la plataforma de maze, en donde se les ha pedido a los usuarios que realicen 3 misiones distintas, una misión de libre exploración y preguntas para comprobar que van entendiendo las misiones realizadas.

Link hacia el testeo en maze

22 personas

Misión 1

Completar pantallas introductorias hasta llegar a inico y navegar por los diferentes filtros

90.9%
de éxito directo

58.7s
duración media

Misión 2

Entrar en chats y meterse en el grupo

95.2%
de éxito directo

29.8s
duración media

Misión 3

Ir a perfil, buscar el juego “The leyend of Zelda” y visualizarlo

100%
de éxito directo

41.8s
duración media

GAMERSGRAM

Análisis de accesibilidad

¿Qué sería un diseño sin accesibilidad?

La accesibilidad es un requisito el cual todo diseñador UX/UI debe tener en cuenta durante todo el proceso de diseños de interfaces.

Por ello, y para empezar, nuestro diseño se centra en una gama de colores las cuales son visibles para cualquier discapacidad visual, siendo notables cuales son colores de fondo y cuál es el color de acción.

He aquí ejemplos de ello

Análisis de accesibilidad

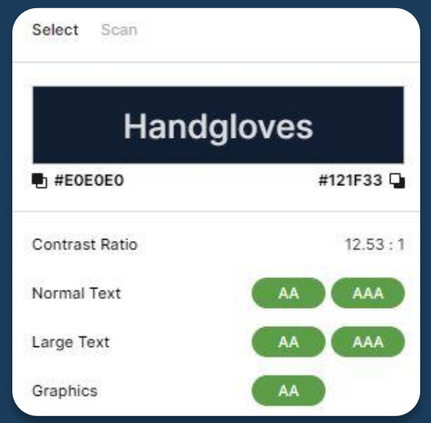
Siguiendo con lo anterior, mencionar que también nos hemos guiado por el método WCAG (World Content Accessibility Guidelines) donde siempre se ha tratado de conseguir los niveles AA y AAA.

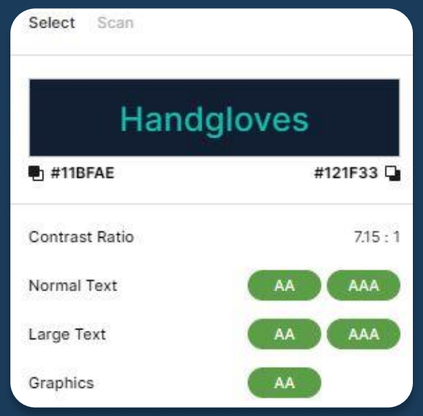
Para ello durante la creación de nuestros diseños de interfaces y de componentes hemos utilizado el pluying “Contrast”, el cual nos ayudaba a conseguir dicho objetivo.

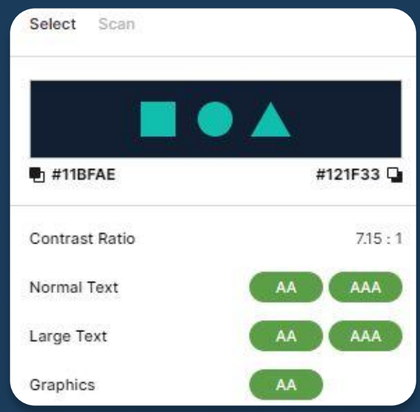
Contrast

He aquí algunos ejemplos

Texto, iconos y color de nav bar tanto seleccionada como no

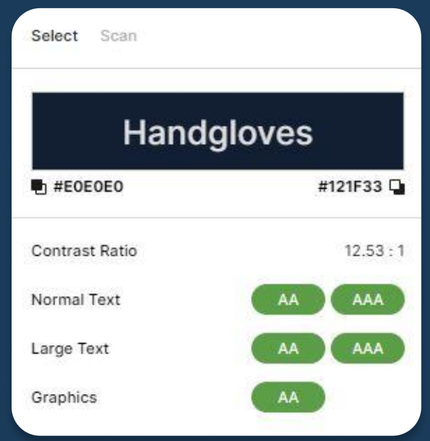






Botones

Títulos



GAMERSGRAM

Análisis de accesibilidad

Tipografía

En el caso de la tipografía, como se ha mencionado anteriormente, recalcar que ha sido elegida por su gran legibilidad al ser una letra alargada, proporcionando suficiente espacio para respirar.

También se ha procurado en todo momento que sea mayor de 16pt y 17pt en su mayoría, siendo este los estándares internacionales de Google (16pt) y Apple (17pt)

Feedback constante

Para finalizar este apartado, mencionar que los usuarios, cuando entran en editar perfil, se encuentran con un apartado en el que pone “ayuda”, dentro de ahí podrán encontrar la sección de “informar de un problema”, teniendo así un feedback constante con el usuario que, en caso de que este lo necesitase, podría contactar con nosotros para resolverle el problema surgido.

Links

Link para wireframes

Link a la fontshare de author

Link hacia el testeo en maze

Link hacia figma

Gracias por su atención :)

GAMERSGRAM