

App que permite previsualizar vídeos de juegos de un salón recreativo

Alejandro Pérez Fuertes

Descripción general del proyecto



App que permite previsualizar vídeos de juegos para un salón recreativo:

En nuestra app se podrá previsualizar vídeos sobre los juegos disponibles, alquilar sala vip y obtener mucha más información.



Duración del proyecto:

02/06/24 - 12/08/24



Descripción general del proyecto



El problema:

Una falta de una representación visual más llamativa y en formato video de los juegos disponibles de salones recreativos.



El objetivo:

Presentar los juegos de forma atractiva y visualmente legible, invitando así a los usuarios a probar los juegos y ofrecerles información que les aliente a probar el videojuego.

Descripción general del proyecto



Mi rol:

Diseñador UX, encargado de todos los aspectos del proyecto (Investigación, creación de prototipos, test con participantes, etc)



Responsabilidades:

Identificación del problema, identificación y análisis de las *personas* y competencia, creación del wireframe y prototipos Lo-Fi y Hi-Fi

Entendiendo al usuario

- Investigación del usuario
- Puntos de dolor
- Persona
- Mapas User journey

Investigación de usuario: resumen



Al realizar la investigación de usuarios, llegue a la conclusión de que hay una falta de información visual que ayude a los usuarios, especialmente a los jugadores de videojuegos, a probar nuevas opciones.

Nos dimos cuenta de que los usuarios solían probar siempre los mismos juegos mientras que otros de los disponibles en el salón recreativo apenas eran usados por los usuarios.

Investigación de usuario: puntos de dolor

1

Punto de dolor

Falta de información
visual de videojuegos
disponibles y de su
gameplay

2

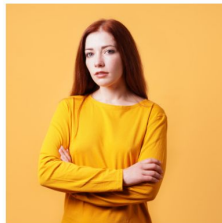
Punto de dolor

Falta de motivación para
probar juegos diferentes
debido a poca
información

Persona: **María**

Problem statement:

María es una programadora, amante de los videojuegos que necesita información visual para convencer a su amigo.



Nombre María Fernandez
Edad 27
Educación UOC Universidad
Ocupación Programadora

“Mi objetivo profesional es mantener un crecimiento continuo en mi vida laboral y conocimientos”

Metas

- Lograr un trabajo que le permita compaginar vida laboral y personal
- Siempre le ha entusiasmado los videojuegos desde pequeña

Frustraciones

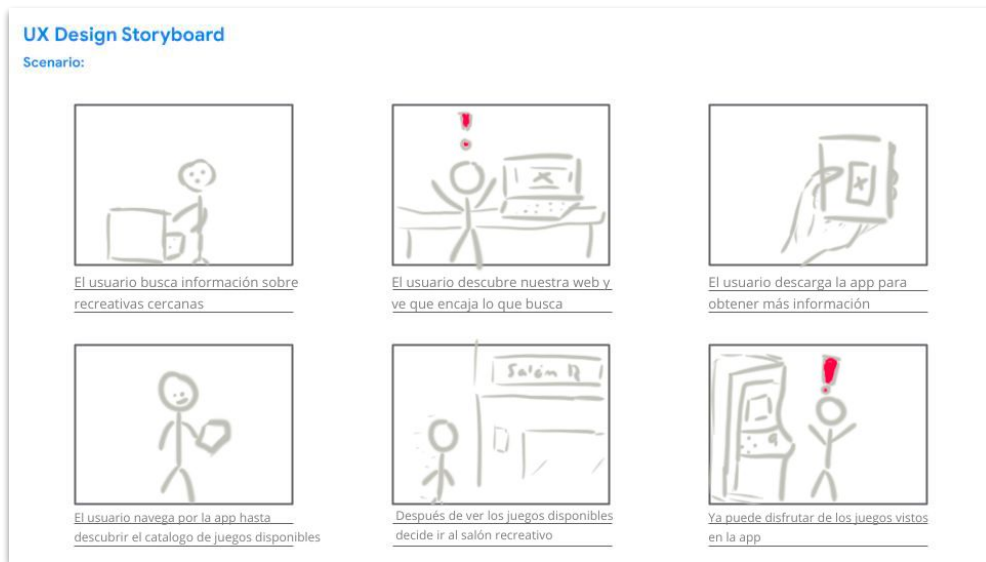
- Le gustaría ir con su amigo a los salones recreativos pero el nunca ha jugado videojuegos y no sabe que tipo de juego le gustaría

Historia

María empezó estudiando marketing digital, pero en el periodo de prácticas, se dio cuenta de que lo que de verdad le entusiasmaba era la programación de videojuegos en Unreal Engine.

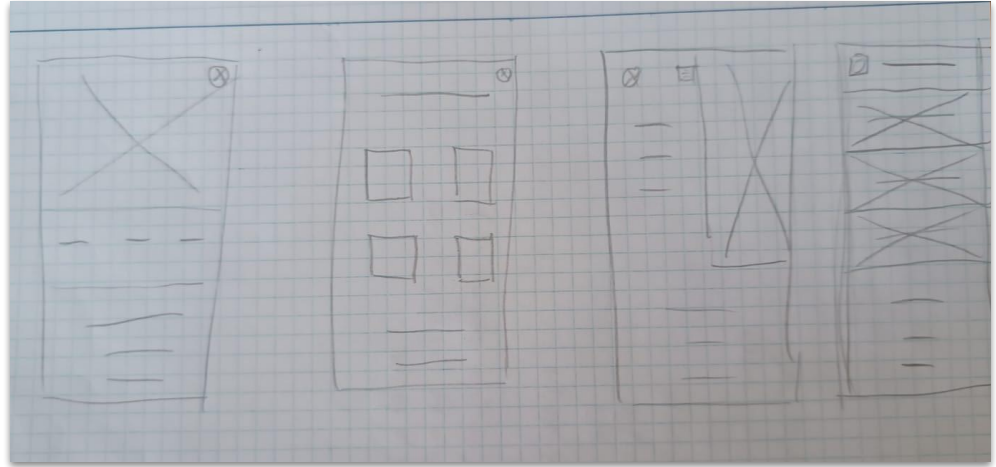
Mapa user journey

Lograr que el usuario encuentre información sobre videojuegos disponibles en la app del salón recreativo.



Wireframe de papel

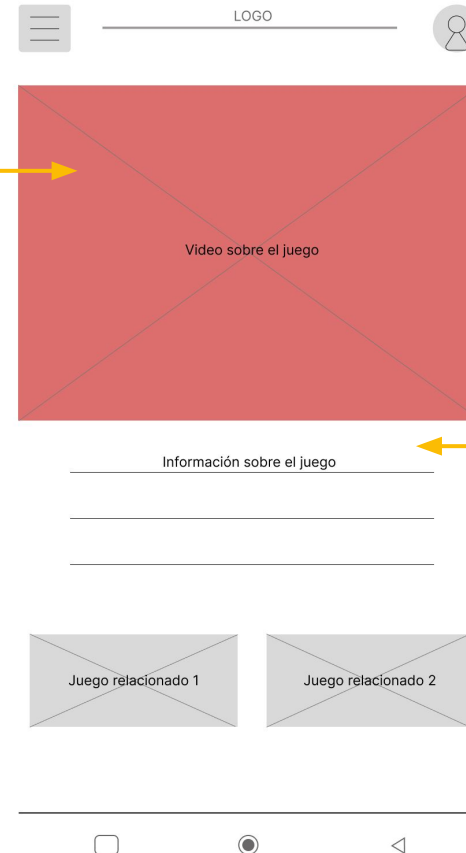
Wireframe (extremadamente sencillo) de lo
que sería la primera versión
de la app



Wireframe digital

Primer prototipo Lo-Fi de la página de uno de los juegos disponibles en el que se puede ver un video de este, información del juego y juegos relacionados alentando así a los usuarios a que prueben otros juegos

Video corto
(menos de 30 seg)
del juego

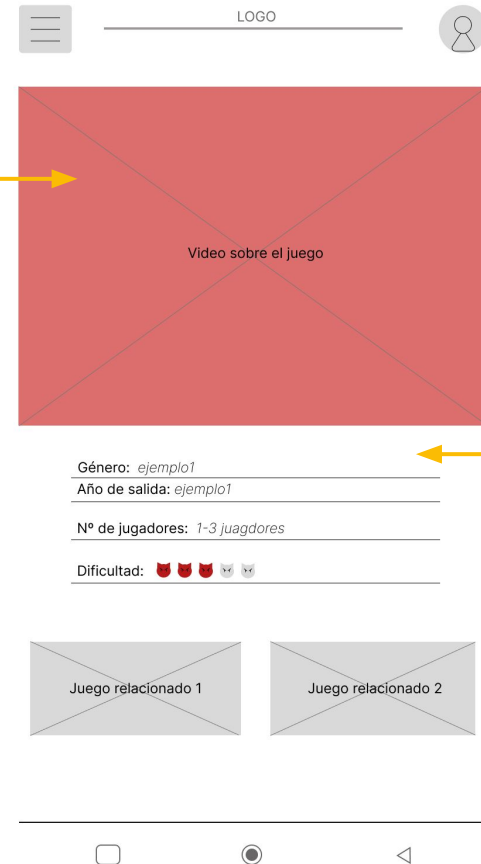


Información
adicional sobre
el juego

Wireframe digital

Uno de los puntos que se comentarán más adelante es que en los primeros diseños, los usuarios no llegaban a visualizar el video completo

Video sobre el juego, ya ajustada la duración



Descripción mejorada

Detalles del estudio con participantes

Detalles del estudio

Preguntas de investigación

- ¿Encuentran los usuarios esta función útil?
- ¿Aporta la información adecuada?
- ¿Son Los Videos Demasiado Largos?
- ¿Es el formato de vídeo adecuado?

Participantes

- 12 participantes
- 6 hombres, 5 mujeres, 1 no binario

Metodología

- 30 minutos
- Remoto
- Estudio de capacidad de uso no moderado
- A cada participante se le fue entregado un test al finalizar la prueba para que explique su experiencia con la app de forma privada

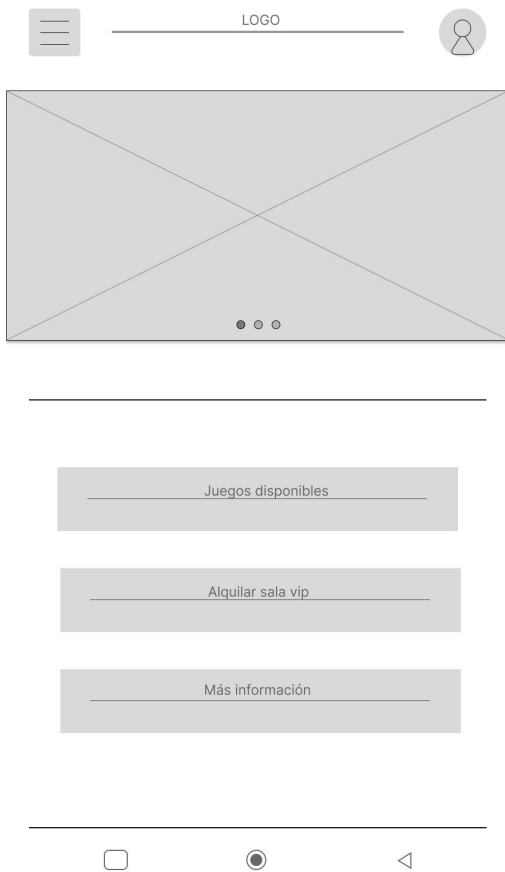
La mayoría de los usuarios no visualizaron el video completo

- Solo 1 de los 5 participantes ha visto el video completo
- 3 de 5 participantes no hicieron clic en la opción de "Filtrar búsqueda"
- Algunos participantes tienen dificultad para encontrar los juegos
- Algunos participantes desearían más información sobre los juegos

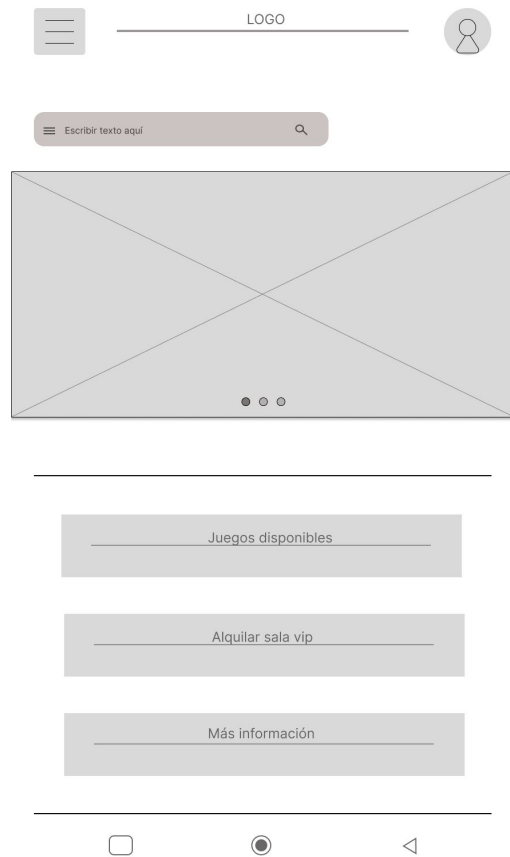
"Me gustaría que al app contase con el horario del salón recreativo" (Persona C)



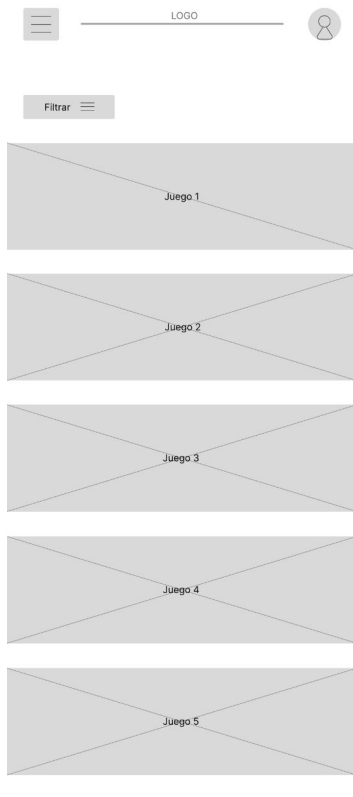
Antes



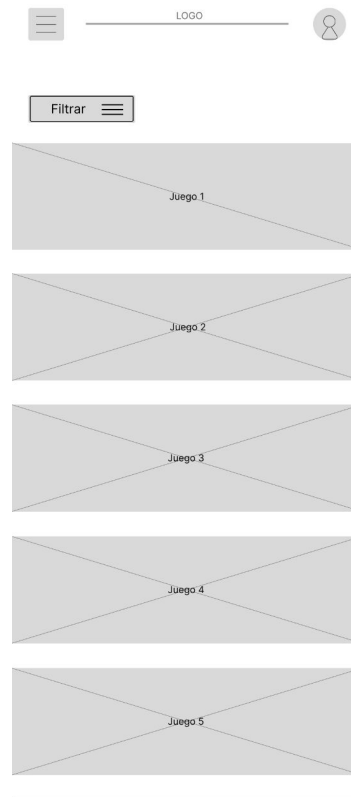
Después



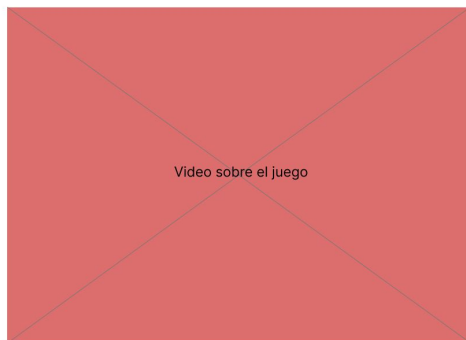
Antes



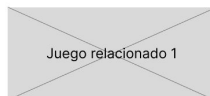
Después



Antes



Información sobre el juego



Después

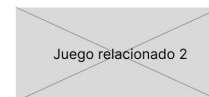
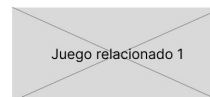


Género: *ejemplo1*

Año de salida: *ejemplo1*

Nº de jugadores: *1-3 jugadores*

Dificultad: 🍒 🍒 🍒 🐼 🐼



Insights de investigación

Punto 1

Videos demasiado largos

Punto 2

Botón de "Filtrar
resultados" más claro

Punto 3

Lograr un contraste
mayor entre el fondo y la
opciones disponibles

Punto 4

Más información sobre
los videojuegos

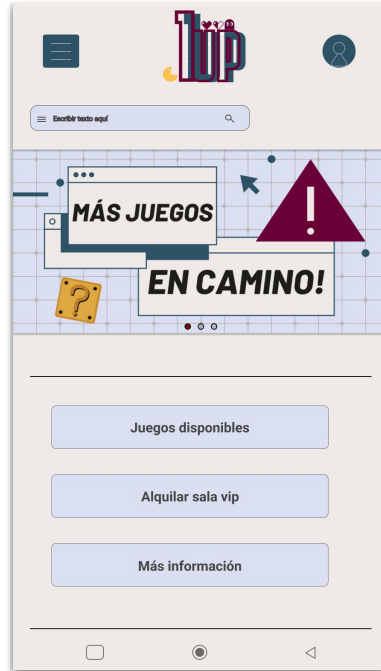
Perfeccionando el diseño

- Mockups
- Prototipo Hi-Fi
- Accesibilidad

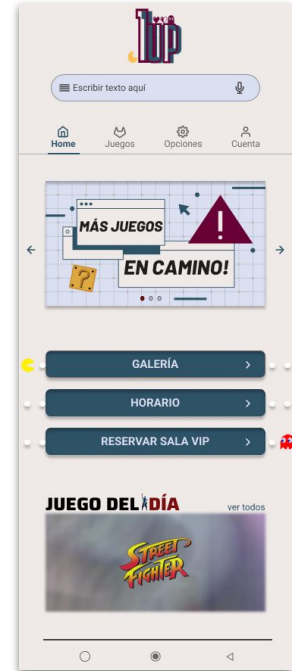
Mockups

Mejora en la UI y
modernización de esta.

Antes del estudio de usabilidad



Después de estudio de usabilidad



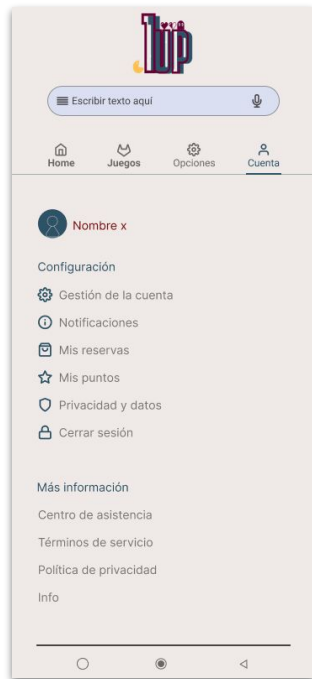
Mockups

Mismo diseño añadiendo
pequeños cambios
estéticos.

Antes del estudio de usabilidad

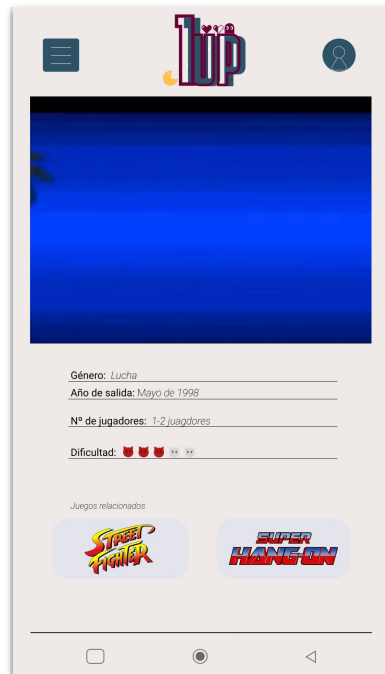


Después de estudio de usabilidad



Mockups

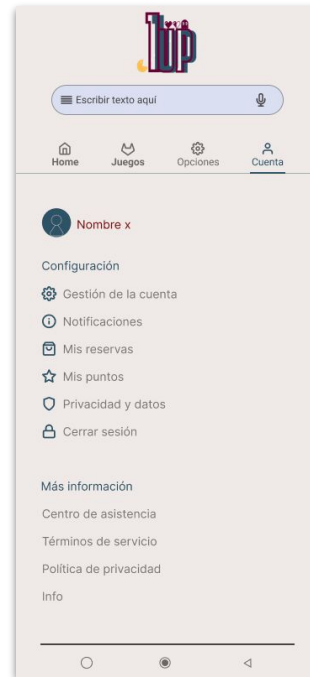
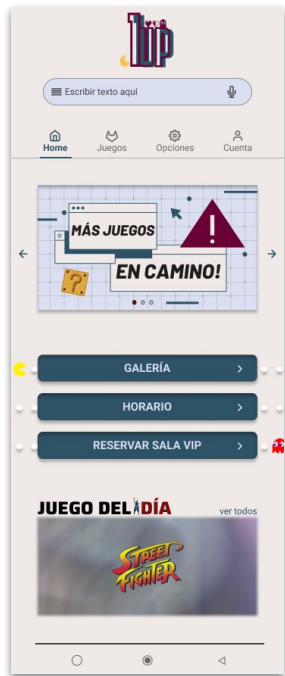
Antes del estudio de usabilidad



Después de estudio de usabilidad



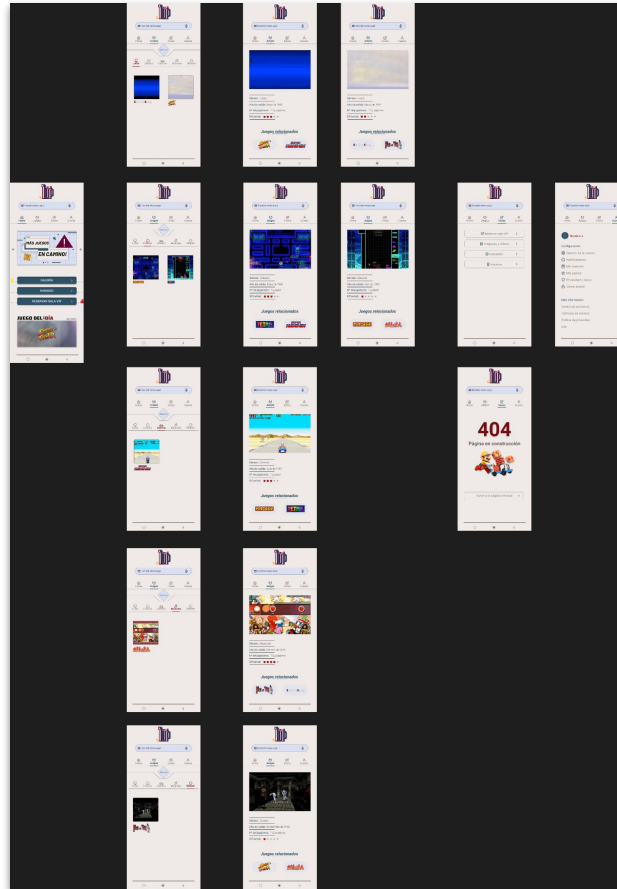
Mockups



Prototipo Hi-Fi

Se ha incluido:

- Más juegos
- Diseño más claro
- Página de error
- Página de extras



Consideraciones de accesibilidad

1

Se ha mejorado la visibilidad de los botones, logrando hacerlos más claros.

2

Se ha cambiado totalmente el user flow de la UI para hacerlo más claro, quitando opciones que no aportaban, como, por ejemplo: el botón en la parte superior izquierda de la pantalla.

3

Se ha añadido una página de extras donde se ofrecen otros servicios de la empresa, e información variada, como fotos, horario, etc. En concordancia con lo pedido por los participantes en el test.

Perfeccionando el diseño

- Versión desktop
- Versión desktop en buscadores móvil

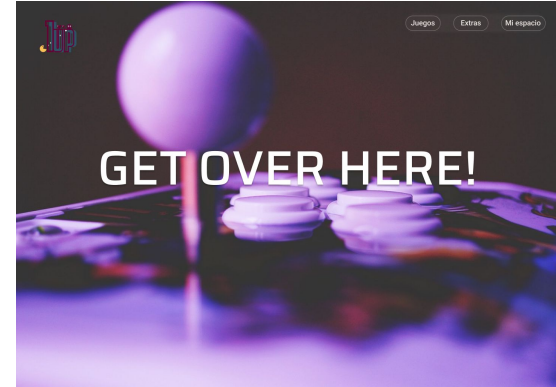
Mockups

Versiones de desktop y
móvil de la página principal

Versión móvil

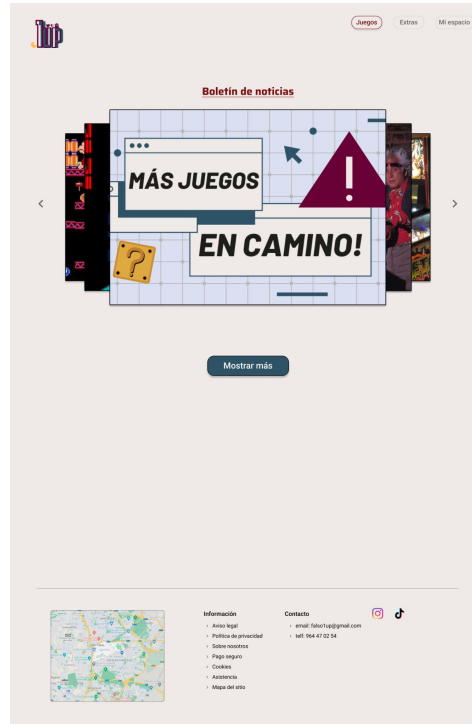


Desktop

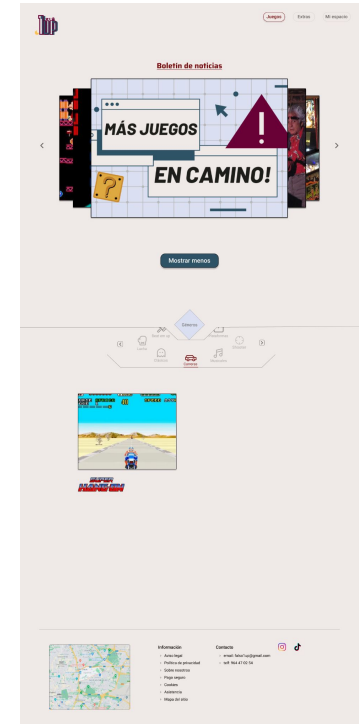


Mockups

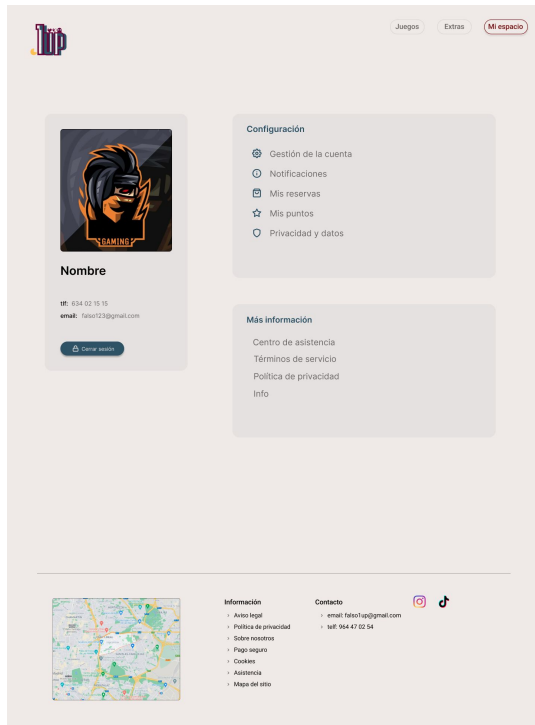
Página de "juegos"



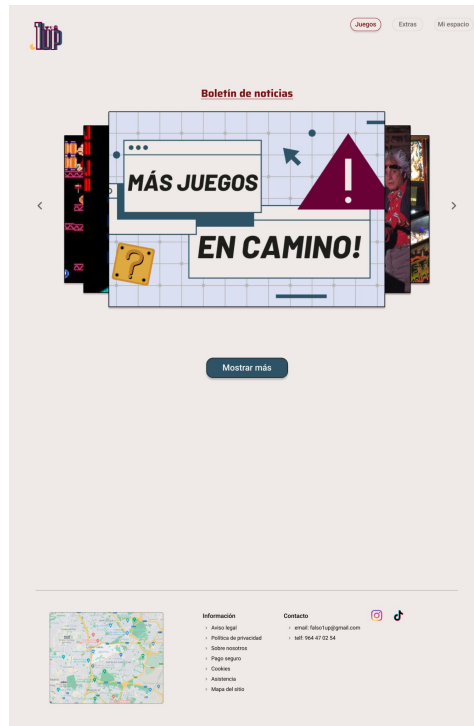
Página de "juegos" (menú expandido)



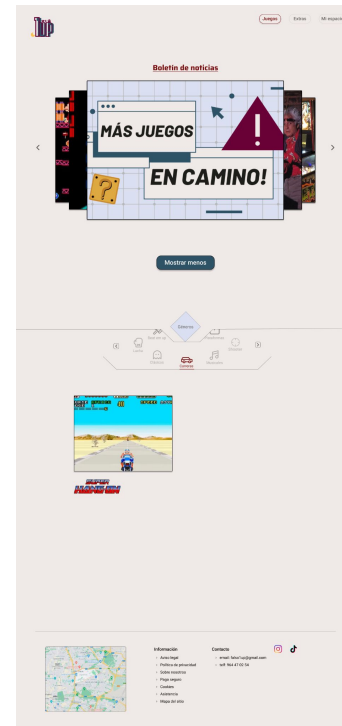
Página de usuario



Página de "juegos"



Página de "juegos" (menú expandido)



El *futuro*

- Conclusiones
- Siguietes pasos

Conclusiones



Impacto:

En su mayoría los participantes han demostrado un feedback bastante positivo desde la v2 del prototipo, además, la mayoría coinciden en que utilizarían la app a diario



Que he aprendido:

Los factores más importantes que he notado que ayudan, son:

- Simplificación de diseños
- Opciones que aporten valor
- Sobresaltar diseños más de lo esperado

Siguientes pasos

1

Crear la versión desktop de esta app, para todos los usuarios que estén acostumbrados a usar portátil o pc regularmente.

(Además porque tengo algunas ideas de diseño :))

2

Adaptar versión web a móvil. En móvil la versión app tendrá la opción de iniciar sesión y reservar sala, pero una versión web en móvil adaptada también es importante.

3

Realizar un test con participantes de la versión desktop y comprobar su usabilidad.

Sigamos en contacto!



Cualquier corrección o sugerencia es más que bienvenida, si teneis alguna no dudéis en contactarme usando mi correo correofalso@gmail.com.

Un saludo y hasta la próxima.