



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Diseño Multimedial

Título:
MAG - Proyecto final de Taller de Diseño Multimedia 5

Carner Torrallardona, José Ignacio
DNI 41.542.855
Leg. 78579/3
Tel: 221 498 3797
E-mail: josecarnerfba@gmail.com
Director: Jorge Lucotti

Descripción del trabajo:

Una de las problemáticas con las que se encuentran los jugadores de videojuegos, o *gamers*, es la mala experiencia en el emparejamiento de videojuegos.

MAG (siglas de las palabras en inglés *match and go*) es una aplicación para teléfonos celulares que usan *Android* o *IOS* destinada a permitir a jugadores de videojuegos online emparejar con otros jugadores de estos mismos de manera personalizada.

Realizada con el objetivo de que el usuario pueda configurar partidas que se adapten a los intereses del mismo, y que otros usuarios compartan o apoyen estos intereses. Buscando así mejorar la experiencia del usuario al emparejarse con otros por medio del videojuego en sí.

Para desarrollar el trabajo me enfoqué en tres problemáticas en específico:

- Primero quise resolver un problema dentro de los emparejamientos aleatorios de estos videojuegos, y es la idea de que distintos usuarios puedan tener múltiples o distintos objetivos. Cada partida tiene distintos niveles de complejidad y por eso existe la posibilidad de que ganar, el objetivo general, no sea el objetivo principal de un jugador, o bien, sea un objetivo que se lo intente desarrollar bajo determinadas condiciones. Por eso, la posibilidad de dejar en claro qué tipo de objetivos se intentan llevar a cabo durante la partida puede ayudar a la experiencia del usuario, reduciendo puntos de dolor por no conseguir desarrollar el objetivo propio.
- La segunda problemática es el emparejamiento con jugadores cuyo nivel de habilidad en el juego no sean similares al propio. Es un hecho que en distintos modos de juego, la habilidad del jugador no es tomada en cuenta, incluso si este mismo juego tiene capacidad de medirla para otros modos de juego.
- Y el tercero, y quizás el más complejo, es la toxicidad entre jugadores. Tristemente a lo largo de internet, existen múltiples espacios gestores de toxicidad. Y elementos como la competitividad y la simple interacción virtual entre extraños, abren la puerta a múltiples situaciones donde esta toxicidad puede aparecer. Y por ello, veo necesario también lograr reducir las oportunidades de que estas situaciones logren aparecer.

Entonces, con el objetivo de resolver esta problemática, desarrollé una interfaz que permite al usuario crear partidas que puede configurar. Para resolver la primera problemática, decidí permitirle al usuario la posibilidad de introducir un mensaje donde dejar en claro que tipo de partida espera desarrollar, explicando objetivos, y este mensaje sería visto por otros usuarios en una etapa previa a acceder a la partida, pudiendo así elegir si unirse o no.

El tipo de usuario que busca esta plataforma busca conseguir un grupo para jugar partidas online que se adapte a su preferencias, para que la experiencia de juego, por lo menos en lo que a la formación del grupo refiere, sea la más cómoda posible.

MAG se destaca por ofrecer este nivel de configuración en el emparejamiento, que no existe en los videojuegos en sí.

Los valores con los que se diseñó esta interfaz, son los de asegurarse que la aplicación provea al usuario un espacio sano y seguro, manteniendo una interacción entre usuarios muy limitada y limitando la información que se comparta en esta, para evitar tanto como se pueda puntos donde la toxicidad pueda filtrarse.

A la vez, se la diseñó con el entendimiento de que los usuarios objetivo de la aplicación saben desarrollarse bien en un ecosistema tecnológico. Lo que hace que la idea de una aplicación para celulares, así como diseños de botones y pantallas únicos sean fácilmente interiorizados por estos.

Para resolver el problema decidí que al usuario se le provea las herramientas para configurar una partida a su gusto, y así poder definir compañeros con menor margen de posibilidad para que resulte en un mal emparejamiento.

Para poder configurar una partida, el usuario necesitará seleccionar el juego al que la partida pertenece y después seleccionar si quiere crear una partida o unirse a una ya existente.

Creando una partida, el usuario accede al menú de configurar partida. Y al momento de configurar la partida deberá configurar distintos elementos definidos en respuesta a las problemáticas planteadas anteriormente:

- Por un lado, la habilidad de sus compañeros, deberá seleccionar los rangos dentro del juego de estos por dos razones. La primera razón es para hacer uso del sistema propio del juego que cuantifica la habilidad, y traducirlo a la partida que se esté configurando, en caso de estar haciendo una partida que no sea del tipo competitiva. Alternativamente, en caso de estar jugando en modos competitivos, la selección de rangos también es importante, ya que hay juegos donde si el usuario no hace partidas con compañeros de rangos similares, puede ser castigado por el sistema. Y si el usuario quiere usar la aplicación por las otras opciones de configuración que ofrece (y no sólo por el nivel de habilidad de sus compañeros), el usuario deberá poder asegurarse que el juego no lo castigue por ello.
- También se requerirá que introduzca la cantidad de jugadores que necesite para jugar. La razón es sencilla, distintos juegos (o modos de juego) utilizan grupos de diferente tamaño.
- Y luego se le pedirá al usuario que seleccione si quiere emparejarse con jugadores del mismo género y/o edad. Medida introducida para reducir casos de toxicidad, al intentar evitar un punto de abuso muy grande, el sexismo, así como también querer evitar que usuarios de distintas edades sean molestados por la diferencia de edad.
- Al final tenemos la reputación: este es un sistema que, como su nombre lo explica, apunta a ser una manera de mostrar a través de un ícono/medalla que tan bueno (o malo) es el usuario jugando con otros usuarios de la aplicación.
- Y por último, tenemos un casillero donde se apunta a avisar al resto de usuarios si se tiene algún otro objetivo con la partida. Este casillero también puede usarse para comunicar cualquier situación especial en la que esté el usuario, como por ejemplo conexión a internet mala o limitada.

Una vez la partida está configurada y el usuario decidió buscar compañeros, el siguiente paso es añadir compañeros a la partida. El usuario accede a una interfaz donde se encuentra con la información de rango y la reputación de posibles compañeros, además de 3 botones: uno verde para aceptar que se una el compañero a la partida, uno rojo para rechazar que se una el compañero a la partida, y uno gris en el centro. Este es el botón que le da acceso a la interfaz de pantalla activa.

En la interfaz de pantalla activa el usuario puede ver la opción de echar jugadores de la partida, si así lo quisiera, la opción de compartir la partida con amigos, la opción de iniciar partida una vez la partida esté completa, y la opción de volver a buscar jugadores. Y de los jugadores, la información que provee la pantalla es exclusivamente la del nombre de usuario dentro de la aplicación, la reputación, y el rango dentro del juego. Decidí limitar la información que se comparte, con el fin de mantener al usuario en un entorno tan seguro como sea posible.

Al seleccionar unirse a una partida, en lugar de seleccionar crear partida, el sistema filtra partidas para las cuales el usuario cumple los requisitos, en lugar de configurar una partida desde cero. Y en lugar de seleccionar compañeros, lo que selecciona son partidas que le atraigan. A diferencia de la pantalla de “compañero encontrado”, esta pantalla no cuenta con el botón gris de acceso a nuestra partida, sino que hay un espacio para el mensaje introducido por el que configuró la partida.

Desde el punto de vista técnico, cada partida (creada por usuario A) es un ticket con determinadas propiedades. Y este ticket se envía y visibiliza para cada usuario (usuario B) que envíe un ticket compatible al momento de seleccionar “Unirse a una partida” al principio del proceso. Entonces, el usuario B puede ver la información de la partida, y si así lo desea, enviar un nuevo ticket al usuario A para ser añadido a esta partida.

En este punto es un sistema de *match* donde tanto quien configuró la partida y los que se quieren unir deben aceptar/*matchear* para que se unan a la misma partida. Una vez la partida está completa, se revelan los nombres de usuario dentro del juego para que se forme el grupo dentro del juego.

Cuando se inicia la partida, la aplicación revela los nombres de usuario dentro del juego. Estos nombres pueden ser diferentes al utilizado en la aplicación. Y no se muestran antes por intentar limitar la mayor cantidad de interacciones posible entre el usuario como medida para reducir posibles casos de abuso.

Una vez finaliza la partida se le pide al usuario que diga, si los jugadores con los que jugó fueron buenos, para poder desarrollar la reputación de cada usuario. Y también se le ofrece la posibilidad de añadir compañeros como amigos. Por último, volver al inicio devuelve al usuario al inicio del menú de jugar.

Link al prototipo de la aplicación móvil: <https://qrco.de/bdjdf9>

Link a la presentación: <https://youtu.be/EgM-csbEgEI>

Fecha de entrega de la producción: 24/02/2023



