



GAMERVIEW

UNIVERSIDAD MODELO

PROYECTOS II

GERARDO VLADIMIR OLAVERRIA LIRIANO

EKAR AMAURIS OLAVERRIA LIRIANO

ANDRÉS FERMÍN GARCÍA NAVARRO

EMILIANO LOEZA MARRUFO

ANDRIC MONTERO MARTIN

KENIA NAYRHOVY OSORIO LÓPEZ

28 DE FEBRERO DE 2025

INDICE

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN.....	3
ANTECEDENTES	4
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	5
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS.....	7
General	7
Específicos	7
METODOLOGÍA	8
DISEÑO CONCEPTUAL	9
Descripción detallada del proyecto	9
REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.....	10
DISEÑO DE PANTALLAS.....	11
HERRAMIENTAS A UTILIZAR	14
PLAN DE TRABAJO.....	15
CONCLUSIONES	19
REFERENCIAS	20
ANEXOS	21

RESUMEN

En este documento encontrarán todo el plan del proyecto GamerView, comenzando por la introducción, donde podrán ver cómo los videojuegos tienen un impacto significativo en la vida de las personas hoy en día y cómo los sitios web de reseñas son fundamentales para que los usuarios tomen una decisión sobre qué juego comprar. Todo esto estará acompañado de antecedentes.

También se encuentra la definición del problema a resolver y su justificación. Además, se presentan el objetivo general y los objetivos específicos a cumplir con la elaboración de la página, junto con la metodología que se utilizará.

Asimismo, se incluye el diseño conceptual de la cuenta, así como los requerimientos de los usuarios que deben cumplirse para que la página sea bien recibida. También estará el diseño de la pantalla, donde se mostrará el logo de la página con una explicación sobre el motivo de su elección, junto con los mockups de la página y su respectiva descripción.

Después, se detallarán las herramientas a utilizar para la elaboración del sitio, así como las características del servidor y los repositorios para el desarrollo del proyecto.

Más adelante, se presentarán los costos del proyecto, explicando cada uno de los gastos, así como el plan de negocios para el sitio web, donde se indicará cómo se monetizará la página y en cuánto tiempo se recuperará la inversión.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han evolucionado enormemente desde su creación, convirtiéndose en una de las industrias más influyentes del mundo del entretenimiento. Un videojuego es un programa informático diseñado para el entretenimiento, en el cual los jugadores interactúan con un entorno virtual mediante dispositivos de entrada como controles, teclados o pantallas táctiles. Estos juegos pueden variar en complejidad, desde simples rompecabezas hasta experiencias inmersivas de mundo abierto.

El impacto de los videojuegos en la actualidad es innegable. Con avances tecnológicos en gráficos, inteligencia artificial y realidad virtual, los videojuegos han dejado de ser un simple pasatiempo para convertirse en una plataforma de interacción social, educación y hasta en una forma de arte. La industria genera miles de millones de dólares al año y ha influenciado sectores como la música, el cine y la tecnología en general. Plataformas como Twitch y YouTube han permitido la creación de una nueva categoría de empleo, donde los jugadores pueden ganar dinero a través de transmisiones en vivo y la creación de contenido.

Los videojuegos también presentan beneficios en diversas áreas. En el ámbito educativo, juegos como “Minecraft: Education Edition” fomentan el aprendizaje de programación, matemáticas y creatividad. En el campo de la salud, se han desarrollado videojuegos para mejorar la rehabilitación de pacientes con lesiones neurológicas, mientras que otros ayudan a mejorar la memoria y la toma de decisiones en adultos mayores. Además, los videojuegos promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la coordinación mano-ojo y la rapidez en la toma de decisiones.

Sin embargo, el impacto de los videojuegos en la sociedad no es exclusivamente positivo. Problemas como la adicción al juego, el aislamiento social y la exposición a contenido violento han sido objeto de debate. Aunque estudios han demostrado que no hay una relación directa entre videojuegos y comportamiento agresivo, es importante fomentar un consumo responsable y equilibrado.

ANTECEDENTES

El análisis y la evaluación de videojuegos han sido una parte fundamental de la industria desde sus inicios, y diversas plataformas han surgido con el propósito de ofrecer reseñas tanto de críticos especializados como de usuarios. Una de las primeras páginas dedicadas a esta labor fue GameRankings, la cual desempeñó un papel pionero al recopilar y organizar valoraciones de videojuegos en un solo sitio (IGN, 2019). Esta plataforma permitía que tanto críticos profesionales como jugadores comunes compartieran sus opiniones sobre distintos títulos, proporcionando así un panorama más amplio y accesible para quienes buscaban información antes de realizar una compra. Sin embargo, GameRankings cerró en 2019, y su equipo fue trasladado a Metacritic, la plataforma que actualmente domina el sector de agregación de reseñas (GameSpot, 2019).

Metacritic se ha consolidado como la referencia principal en la evaluación de videojuegos, funcionando como un agregador que recopila puntuaciones tanto de críticos especializados como de usuarios. Gracias a su influencia, es común que los jugadores recurran a esta página antes de adquirir un videojuego, ya que ofrece un sistema de calificación estandarizado que facilita la comparación entre diferentes títulos (Statista, 2023). Sin embargo, una de las críticas recurrentes hacia Metacritic es la presencia de posibles sesgos en las reseñas profesionales (Kotaku, 2020), además de la práctica del "review bombing", donde ciertos grupos de usuarios influyen negativamente en la puntuación de un juego por razones ajenas a su calidad objetiva (Polygon, 2021).

Otra alternativa en este ámbito es OpenCritic, una plataforma menos conocida, pero con un enfoque similar. A diferencia de Metacritic, OpenCritic busca ofrecer mayor transparencia al permitir que los usuarios vean las calificaciones individuales de los críticos y decidan cuáles fuentes consideran más confiables (OpenCritic, 2022). A pesar de sus esfuerzos por diferenciarse, su impacto en la industria es significativamente menor en comparación con Metacritic, que sigue siendo la opción más consultada a la hora de buscar reseñas de videojuegos.

Nuestro proyecto busca diferenciarse de estas plataformas al proporcionar un espacio donde las valoraciones sean exclusivamente de los usuarios. Asimismo, se busca ofrecer un sistema de recomendación basado en inteligencia artificial para ayudar a los jugadores a descubrir títulos alineados con sus intereses y preferencias.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, muchas plataformas dedicadas a la evaluación de videojuegos presentan una falta de transparencia en sus reseñas, ya que algunas de ellas están influenciadas por acuerdos comerciales o incentivos económicos. Esta situación dificulta que los jugadores, en particular aquellos con menos experiencia en la industria, puedan acceder a valoraciones objetivas y fundamentar sus decisiones de compra de manera informada. Con el propósito de abordar esta problemática, nuestro proyecto busca desarrollar una plataforma en la que únicamente los usuarios puedan emitir juicios sobre la calidad de los videojuegos, eliminando cualquier tipo de influencia externa y garantizando la autenticidad de las opiniones.

Asimismo, aspiramos a ofrecer una experiencia visual óptima mediante una interfaz minimalista, intuitiva y estéticamente agradable. El diseño del sitio estará orientado a facilitar la navegación y el acceso a la información relevante, permitiendo que tanto jugadores principiantes como experimentados puedan encontrar y evaluar videojuegos sin dificultades. La estructura de la plataforma priorizará la claridad y la funcionalidad, evitando elementos que puedan generar confusión o sobrecarga visual.

Por otro lado, se implementará una inteligencia artificial que actuará como un asistente virtual dentro del sitio, representada por una mascota o imagen distintiva que funcionará como el símbolo principal de la plataforma. Esta inteligencia artificial tendrá la capacidad de analizar las preferencias y hábitos de los usuarios, ofreciendo recomendaciones personalizadas basadas en sus intereses y en sus interacciones dentro del sitio. De esta manera, se facilitará el descubrimiento de nuevos títulos alineados con sus gustos y expectativas.

Con estas características, la plataforma se consolidará como un espacio confiable, eficiente y accesible para cualquier persona interesada en explorar y evaluar videojuegos con total independencia y seguridad.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto estará dirigido principalmente a jugadores novatos o casuales que requieran una fuente confiable de información antes de adquirir un videojuego. En muchas ocasiones, estos usuarios pueden experimentar incertidumbre al momento de seleccionar un título, ya sea debido a la amplia oferta disponible en el mercado, a su falta de experiencia en determinados géneros o al temor de invertir en un producto que no satisfaga sus expectativas. Nuestra plataforma les proporcionará un análisis detallado de cada juego, respaldado por evaluaciones tanto de expertos como de otros jugadores, permitiéndoles tomar decisiones fundamentadas con mayor seguridad. Así mismo, este sitio web no solo servirá como un referente para la toma de decisiones, sino que también facilitará el descubrimiento de nuevos títulos que se ajusten a las preferencias individuales de cada usuario. A través de un sistema de calificación estructurado y un apartado de comentarios, los visitantes podrán conocer las fortalezas y debilidades de cada videojuego, así como acceder a recomendaciones personalizadas en función de sus intereses. Esto fomentará un entorno interactivo y colaborativo, en el que tanto jugadores experimentados como principiantes podrán compartir sus impresiones y enriquecer la experiencia de otros usuarios.

Por otra parte, esta plataforma también podrá resultar de utilidad para padres o tutores que busquen información detallada sobre videojuegos adecuados para menores de edad. Al proporcionar datos específicos sobre el contenido, la jugabilidad y la clasificación por edades, nuestro sitio web se convertirá en una herramienta integral para quienes deseen realizar compras informadas y responsables dentro de la industria del entretenimiento digital.

OBJETIVOS

General

Crear una plataforma en línea que facilite la consulta y publicación de reseñas de videojuegos, integrando la opinión de la comunidad y de profesionales del sector.

Específicos

1. Diseñar la página web en base a las preferencias de los usuarios
2. Ofrecer descripciones detalladas de cada videojuego, incluyendo información clave como el género, desarrollador y características principales.
3. Desarrollar un sistema de búsqueda y filtrado eficiente, permitiendo a los usuarios encontrar juegos según sus preferencias y necesidades.
4. Implementar un sistema de reseñas que permita a los usuarios calificar y comentar sobre los juegos.

METODOLOGÍA

El desarrollo de la plataforma se llevará a cabo de manera progresiva, comenzando con la creación de la página web y la adquisición de conocimientos en diseño de interfaces para garantizar una navegación intuitiva y agradable. Posteriormente, implementaremos un sistema de monetización mediante anuncios estratégicamente ubicados, asegurando que no afecten la experiencia del usuario.

También integraremos una inteligencia artificial que actuará como asistente virtual, proporcionando recomendaciones y respondiendo preguntas de los usuarios, sin necesidad de registro. Durante todo el proceso, realizaremos pruebas y ajustes constantes para optimizar la usabilidad, el rendimiento y la eficiencia del sistema, garantizando una plataforma funcional y atractiva.

DISEÑO CONCEPTUAL

Descripción detallada del proyecto

- **Usuario:** Los usuarios se dividirán en dos en lo creadores, que podrán agregar juegos que no existan en la página con base a un formulario específico, pero para eso tendrán que crear una cuenta, que podrán modificar a su gusto. Y el segundo usuario, podrá hacer una búsqueda en la página sobre algún juego en específico, también calificará el juego y podrá agregar una reseña sobre su opinión sobre el juego.
- **Inteligencia Artificial:** Se encargará de revisar las reseñas que no contengan palabras anti sonantes, vulgares y también cuando se agrega algún juego no se agrega nada que ver con el propósito de la página

REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE

Los requerimientos establecidos por el cliente se muestran en la Tabla 1.

ELEMENTO	PROCESO	REQUERIMIENTO	USUARIO	CRITERIOS
Usuarios	Crear cuenta	Podrá registrarse en la página para obtener una cuenta	Creador	
	Iniciar sesión	El usuario podrá acceder al sistema la contraseña registrada previamente.	Creador	La contraseña deberá cumplir requisitos mínimos de seguridad.
	Agregar juego y reseña	El usuario podrá subir nuevos juegos a la lista para compartir en la página	Creador/ Observador	Deberá completar un formulario establecido
	Modificar perfil	El usuario podrá modificar su contraseña, datos de contacto, entre otros.	Creador	
	Buscar juego	Los usuarios registrados y no, podrán hacer una búsqueda en la página para encontrar un juego en específico	Creador/ Observador	Solo saldrán juegos que estén en la página
	Calificar	El usuario podrá calificar el juego dependiendo de su opinión	Creador/ Observador	Será con un sistema de calificación de estrellas

Tabla 1. Requerimientos del cliente.

DISEÑO DE PANTALLAS

A continuación, se muestran los diseños preliminares de cómo quedarían algunas pantallas de la aplicación, así como el logotipo utilizado en el proyecto.



Figura 1. Logo del proyecto.

En la figura 1, se puede observar el logo, en él se puede observar la abreviación de Gamer View, en el cual predomina un tono plateado o metálico degradado sobre un fondo negro, lo que genera un efecto de brillo y profundidad, diseño transmite modernidad y tecnología, con un degradado metálico que aporta sofisticación y un fondo negro que resalta el contraste, cualidades ideales para marcas de videojuegos, tecnología o entretenimiento digital



Figura 2. Página de inicio.

En la figura 2, se puede observar la página de inicio del proyecto, en la que vemos los diferentes apartados de la página web, como el inicio, los géneros, noticias del mundo gaming y top juegos, principalmente se observa cómo es la página de inicio con algunas reseñas recientes y un anuncio.

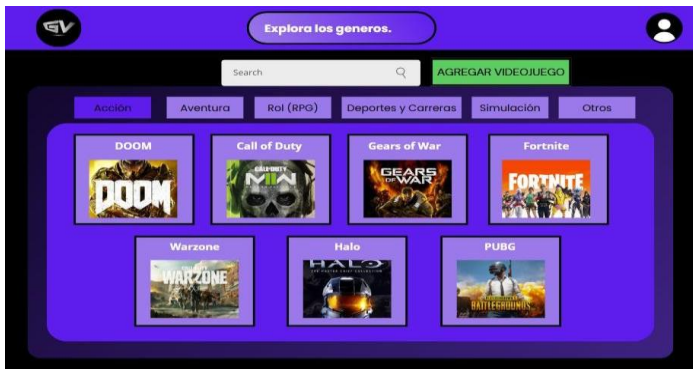


Figura 3. Página “Explorar géneros”.

En la figura 3, se observa el apartado de explorar juegos, en el cual se ve cómo se puede seleccionar entre varios géneros, como acción, aventura, deportes etc. Posteriormente podemos ver varios géneros para llegar al siguiente apartado.



Figura 4. Página “Reseñas de videojuegos”.

En la figura 4, se puede observar el apartado de reseñas de videojuego, el cual se abre al seleccionar el apartado anterior, en este apartado podemos ver la descripción del juego, así como su calificación, posteriormente podemos añadir una reseña.



Figura 5. Página “Agregar un nuevo juego”.

En la figura 5, se puede observar el apartado de agregar un nuevo juego, en el cual podemos llenar un formulario para poder añadir un juego, de cualquier género, posteriormente podremos poner la reseña de este.



Figura 6. Página “Noticias del mundo gaming”.

En la figura 6, se puede observar el apartado de noticias del mundo gaming, en el cual se exponen las noticias más recientes e importantes del mundo de los videojuegos, con su fecha, título y descripción de la noticia.

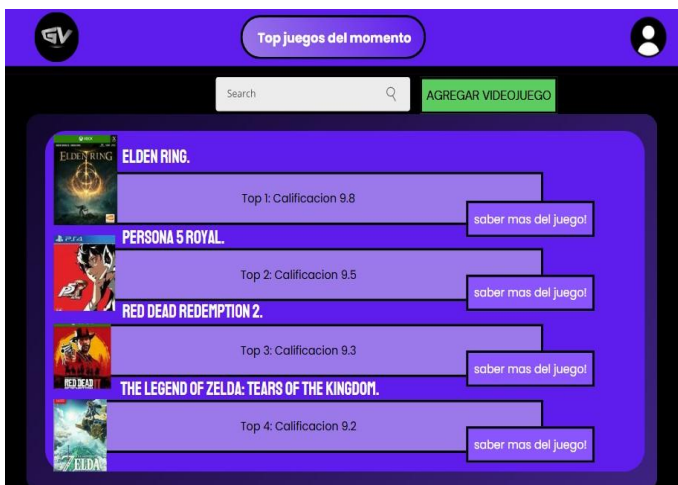


Figura 7. Página “Top juegos del momento”.

En la figura 7, podemos observar una lista de videojuegos, la cual esta rankeada de mejor a peor juego, siendo estos los mejores juegos del momento, con su respectivo puesto y calificación, así como con un botón para saber más del juego.

HERRAMIENTAS A UTILIZAR

Para el desarrollo, pruebas y operación del prototipo se utilizarán las siguientes herramientas:

- Dominio .com para alojar la página web.
- Visual Studio Code para programar la página en HTML.
- GitHub para el control y programación del código.
- Computadoras para programar y revisar la página.
- Celulares para probar la página en los dispositivos móviles.
- YouTube e internet para consultar recursos en caso de dudas sobre la programación.
- Canva para crear gráficos, banners, mackups .
- Firestore de Google para el manejo de la base de datos.
- Google Analytics para analizar el tráfico y comportamiento de los usuarios en la página.

Características del servidor

- Soporte para bases de datos que almacenen reseñas, calificaciones y perfiles de usuarios.
- Seguridad mediante certificados SSL y autenticación de usuarios para proteger la información almacenada.
- Capacidad para alojar imágenes y archivos multimedia relacionados con las reseñas.
- Interfaz de administradores para poder hacer modificaciones en página y puedan testearla.
- Firestore de Google para el manejo de la base de datos.

Repositorios para el desarrollo del proyecto

- Visual Studio Code.
- Github para ver los cambios hechos entre nosotros
- Word para documentar avances, ideas y planificar el desarrollo del sitio.
- Excel para asignar tareas, hacer seguimiento de los avances y coordinar las actividades.
- Canva para crear gráficos, banners, mackups .

PLAN DE TRABAJO

Tabla 2. Diagrama de Gantt con las actividades a realizar para el desarrollo de la aplicación

Actividades	Encargados	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
Investigación y análisis de mercado.	Fermin - Ekar						
Definir objetivos y funcionalidades.	Fermin - Ekar						
Diseño de bocetos y wireframes.	Emiliano						
Elección de tecnologías.	Fermin - Andric						
Desarrollo del frontend.	Emiliano - Andric						
Configuración del backend y BD.	Andric						
Autenticación de usuarios.	Andric						
Desarrollo del sistema de reseñas.	Emiliano - Andric						
Integración de frontend y backend.	Andric - Emiliano						
Pruebas y optimización del sitio.	Gerardo - Fermin						
Implementación de funciones adicionales.	Todos						
Diseño responsivo y optimización móvil.	Gerardo - Emiliano						
Pruebas finales y corrección de errores.	Gerardo - Fermín						
Implementación de medidas de seguridad.	Ekar						
Lanzamiento beta y feedback.	Fermin						
Ajustes finales y lanzamiento oficial.	Todos						

COSTOS

COSTOS DE PROYECTO				
GA: Gastos de administración				\$ 10.561,69
Nómina (NúmEmpleados * SalarioHora * HorasSemana * 4se				\$ 6.000,00
Renta				\$ 1.400,00
Agua				\$ 200,00
Luz				\$ 700,00
Computadoras				\$ 307,69
Licencias				\$ 875,00
Servidores, dominios, etc.				\$ 450,00
Internet				\$ 629,00
PU: Publicidad				\$ 15.000,00
GE: Ganancia esperada				\$ 20.000,00
IM: Impuestos (~30%)				0,3
Costo = [GE * (1 + IM) + GA + PU]				\$ 51.561,69 por mes
				\$ 618.740,31 por 1 año

Gastos de Administración \$10,561 Nómina \$6000

La nómina se calculó con el número de empleados, que somos 5, por el salario por hora, que es de \$100, por las horas a la semana, que aproximadamente trabajamos 3, y por el número de semanas que tiene el mes, que son 4. ($5 \times 100 \times 3 \times 4$)

Renta \$1,400

Cobramos la renta por el espacio donde realizamos el proyecto. En este caso, utilizamos áreas dedicadas dentro de diferentes casas. El costo por cada casa es de \$280, y como el proyecto se lleva a cabo en 5 lugares, el total de la renta es de \$1,400. ($\280×5)

Agua \$200

Estimamos el costo del agua en función del consumo aproximado en los lugares donde realizamos el proyecto.

Luz \$700

Estimamos el costo de la luz con base en el consumo aproximado en los lugares donde llevamos a cabo el proyecto.

Computadoras \$307

Estimamos el costo de las computadoras considerando su valor aproximado y calculando el desgaste. Para ello, dividimos el costo de desgaste de cada computadora, lo multiplicamos por las horas de uso mensual y luego por el número de integrantes que somos. $(20000/3900*12*5)$

Licencias \$875

Estimamos el costo de las licencias tomando en cuenta los gastos necesarios para operar la página. Consideramos \$52 por el servicio de hosting, \$400 por el diseño del sitio, \$23 por el registro de marca dividido en su vigencia, \$200 por licencias de contenido y \$200 por gastos legales.

Servidores, dominios \$450

Estimamos estos costos en internet. Primero, usaremos un dominio .com, que tiene un costo de \$50 al mes. También utilizaremos servidores de una empresa que cuenta con una base en México, lo que mejorará el funcionamiento y la velocidad de la página web, además de proporcionar almacenamiento para la información del sitio, como reseñas y calificaciones. Este servicio tiene un costo de \$400.

Internet \$629

Estimamos el costo de un buen servicio de internet que pueda soportar varios dispositivos conectados simultáneamente en los lugares donde realizaremos el proyecto. Hicimos un cálculo aproximado basado en los paquetes de internet que tenemos y determinamos cuánto se debería pagar en cada ubicación por el tiempo que se esté conectado a la red.

Publicidad \$15,000

Estimamos un presupuesto de **\$15,000 MXN** para publicidad con el objetivo de dar a conocer la página

- Google Ads: \$4,000 MXN para anuncios en la red de búsqueda y display.
- YouTube Ads: \$2,500 MXN para anuncios en video.
- Instagram Ads: \$3,000 MXN para publicaciones y stories patrocinadas.
- Twitch Ads: \$2,000 MXN en anuncios con alcance en transmisiones en vivo.
- Facebook Ads: \$3,500 MXN en campañas segmentadas.
-

Ganancia esperada \$20,000 Impuestos 30%

Costo \$51,562 por mes \$618,740 por año Plan de negocios

El plan de negocios que tenemos planeado es ganar dinero con anuncios en la página. Lo importante es no saturarla de publicidad para que no sea incómodo para el usuario y así vuelva al sitio siempre que necesite buscar alguna reseña.

Otra forma en la que planeamos ganar dinero es asociándonos con empresas u organizaciones que produzcan videojuegos y venderles información sobre cómo pueden mejorar sus juegos en base a las reseñas de los usuarios.

También planeamos recibir donaciones de la comunidad para apoyar el mantenimiento y crecimiento del sitio.

Plazo estimado de recuperación de inversión:

Si logramos atraer una base de usuarios sólida rápidamente y aseguramos acuerdos con empresas interesadas, podríamos recuperar la inversión en aproximadamente en 5 meses y empezar a ver ganancias significativas en un plazo de 1 año y medio.

CONCLUSIONES

Conclusión de Ekar Amauris Olaverria Liriano:

Trabajar en GamerView fue un reto que me dejó muchos aprendizajes. Desde planear el proyecto y elegir las herramientas adecuadas hasta diseñar una interfaz intuitiva y manejar bases de datos, cada paso fue una experiencia valiosa. También aprendí la importancia del trabajo en equipo, coordinando tareas y aprovechando las fortalezas de cada integrante. Recibir feedback temprano fue clave para mejorar la plataforma y hacerla más atractiva para los usuarios. Al final, creo que pudimos hacer un buen trabajo.

Conclusión Emiliano Loeza Marrufo:

Como conclusión al trabajo, puedo decir que fue un trabajo laborioso en el cual nos metimos en el mundo gaming, así como en el de las reseñas. Buscamos realizar una página web interesante y que aporte a la comunidad. Personalmente, me enfoqué en diseñar los mockups y el logo de la empresa, buscando que fuera entretenido, llamativo y que fuera una página web bonita, con ese enfoque de videojuegos que buscamos, haciéndola atractiva para nuestro cliente, de igual manera, este proyecto me permitió desarrollar habilidades de diseño y usabilidad, además de mejorar mi capacidad para trabajar en equipo y recibir retroalimentación constructiva.

Conclusión Fermín García:

Trabajar en este proyecto me ayudó a mejorar mi organización y la organización de mi equipo. También me ayudó a adquirir más habilidades de administración. De igual forma, me ayudó a refrescar los conocimientos que vimos el semestre pasado para completar el documento. Adquirí más conocimientos sobre los usuarios, más específicamente sobre los clientes potenciales. Me ayudó a investigar y analizar el mercado. Igualmente, aprendí mucho sobre diseño y cómo hasta los colores pueden transmitir distintos conceptos a los usuarios.

Conclusión Andric Montero:

La página web de reseñas de videojuegos ofrece un espacio accesible y confiable para que los jugadores descubran, valoren y compartan opiniones sobre distintos títulos. Con un diseño intuitivo y funciones interactivas, facilita la búsqueda de información relevante. A futuro, buscamos mejorarla con nuevas herramientas y actualizaciones.

REFERENCIAS

Marcos, N., Marcos, N., & Marcos, N. (2025, 10 enero). El papel de los críticos culturales en tiempos de Letterboxd, Goodreads y Tripadvisor. El País. <https://elpais.com/ideas/2025-01-10/para-quesirven-los-criticos-culturales-en-tiempos-de-letterboxd-goodreads-y-tripadvisor.html?utm>

Tassi, P. (2024b, noviembre 6). Metacritic Responds To 'Dragon Age: The Veilguard' Review Bombing. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/11/06/metacritic-responds-todragon-age-the-veilguard-review-bombing/>

Taylor, I. (2019, 6 diciembre). GameRankings to close down after 20 years. GamesIndustry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/gamerankings-to-close-down-after-20-years?>

Vandal. (s. f.). *Los 100 mejores videojuegos hasta la fecha - TOP* Vandal. <https://vandal.lespanol.com/rankings/videojuegos>

Diseño Frontend. (s. f.). <https://escuela.it/materias/disenio-frontend>

Sans, D. J. (2019). Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. <https://www.redalyc.org/journal/3691/369163433017/html/>

ANEXOS

1. ¿Cuál Es Su Nombre? Ekar Amauris Olaverria Liriano
2. ¿Del 1 al 10 que tan experto cree que es en el tema de los videojuegos?
3. ¿Qué tipos de videojuegos existen o que tipos usted tiene en mente que hay?
4. ¿Usted qué tipo de juegos cree que son más jugados?
5. ¿Por qué cree que sería necesario ir a una página dedicada a ver una reseña de videojuegos y no una simple reseña como en YouTube?
6. ¿Qué Paginas de reseñas de videojuegos ha visitado?
7. ¿Qué cosas le ha gustado de estas páginas?
8. ¿Qué cosas no les ha gustado de estas páginas?
9. ¿Usted cree que el diseño le gana a la rapidez que tiene una página para dar una reseña?

