



TRABAJO DE GRADO
Opción Seminario-Diplomado.

Proceso de ideación para mejorar la experiencia de los usuarios en una empresa de videojuegos

Corporación Universitaria Remington.
Facultad de ingeniería
Ingeniería en sistemas

Presentado por: Leynis Liseth Montes
Tutor: Alejandra Correa Giraldo
Opción de Trabajo de grado Seminario-Diplomado.
2024

Tabla de Contenidos

Resumen.....	3
Palabras clave:	3
Marco conceptual y contextual	3
1.1. Marco Conceptual.....	4
1.2. Marco Contextual.....	6
2. Desarrollo e Implementación del Proceso de Ideación para Crear Nuevos Juegos en una Empresa de Videojuegos.....	12
Fase 1: Investigacion.....	12
Fase 2: Definición del Proceso de Ideación	13
Fase 3: Sensibilización y Formación del Equipo	15
Fase 4: Generación de Ideas	16
Fase 5: Evaluación y Selección de Ideas	18
Fase 7: Testeo y Validación	21
Fase 8: Lanzamiento y Seguimiento	22
Conclusiones	23
Referencias.....	25

Resumen

El proyecto de proceso de ideación para mejorar la experiencia de los usuarios en la empresa de videojuegos DreamForge Game busca establecer un marco estructurado y creativo para la generación de ideas innovadoras y atractivas. El objetivo principal es fomentar la creatividad de los empleados y estimular la colaboración en equipo para desarrollar conceptos originales que destaquen en la industria de los videojuegos.

El proceso de ideación se basa en la exploración de tendencias del mercado, el análisis de la competencia, la identificación de necesidades y deseos de los jugadores, así como en la experimentación con nuevas tecnologías y mecánicas de juego. Se fomenta la diversidad de perspectivas y la libre expresión de ideas, con el fin de generar propuestas innovadoras y emocionantes.

A lo largo del proyecto, se llevarán a cabo sesiones de lluvia de ideas, workshops de creatividad y pruebas de concepto para refinar y seleccionar las propuestas más prometedoras. El equipo de desarrollo trabajará en estrecha colaboración con diseñadores, artistas y programadores para materializar las ideas en prototipos jugables y evaluar su viabilidad técnica y comercial.

Este se caracteriza por ser iterativo y adaptable, permitiendo ajustes en función de feedback de usuarios, pruebas de mercado y cambios en las tendencias de la industria. DreamForge Game se compromete a apoyar la creatividad de sus empleados, fomentando un ambiente de trabajo estimulante y propicio para la generación de nuevos y emocionantes juegos.

Palabras clave:

Ideación, equipo, brainstorming, workshops, feedback

Marco conceptual y contextual

1.1.Marco Conceptual

DreamForge Game es una empresa emergente en la industria de los videojuegos, caracterizada por su búsqueda constante de innovación y calidad en sus productos. Operando en un mercado altamente competitivo y dinámico, la empresa se enfrenta a la necesidad de generar conceptos novedosos y atractivos para destacar entre la oferta existente. El proyecto actual se centra en el desarrollo de un nuevo videojuego que cumpla con los estándares de innovación y calidad de la empresa, buscando crear una experiencia única y atractiva para los jugadores. La fase actual del proyecto es la de concepción y planificación, donde se definen los conceptos y características principales del juego. En este entorno competitivo, marcado por la constante evolución tecnológica y las demandas cambiantes de los consumidores, es crucial establecer una visión clara y objetivos concretos para guiar el desarrollo del proyecto de manera efectiva. En DreamForge Game, la toma de decisiones se basa en un enfoque colaborativo y orientado a resultados, fomentando la participación de todo el equipo en la generación de ideas y la evaluación de propuestas para seleccionar las opciones más viables y prometedoras. Las partes interesadas en este proyecto incluyen a los directivos de la empresa, los desarrolladores de videojuegos, los diseñadores creativos, los jugadores y la comunidad de fans de DreamForge Game, cada una con un interés particular en el proyecto y un aporte fundamental para su éxito.

La implementación de un proceso de ideación estructurado dentro de DreamForge Game es crucial para fomentar la creatividad y promover la generación de ideas innovadoras. La justificación teórica detrás de esta iniciativa se basa en la importancia de estimular la creatividad en entornos de trabajo para potenciar la productividad y la calidad de los resultados. Al establecer un marco para la generación de ideas, el equipo de desarrollo de juegos podrá explorar nuevas posibilidades y soluciones creativas de manera más efectiva.

Desde un punto de vista práctico, la introducción de un proceso de ideación estructurado en DreamForge Game beneficia directamente a la empresa al permitirle mantenerse relevante en un mercado altamente competitivo y en constante evolución. La capacidad

de innovar y presentar nuevos conceptos atractivos es fundamental para captar la atención de una audiencia exigente y ávida de experiencias de juego originales y emocionantes.

Esta iniciativa también beneficiará al equipo de trabajo al facilitar un ambiente propicio para la colaboración, el intercambio de ideas y la creatividad colectiva. Al involucrar a todos los miembros del equipo en el proceso de ideación, se fomenta el sentido de pertenencia, la motivación y el compromiso con los objetivos de la empresa.

En cuanto a la viabilidad de la investigación, la implementación de un proceso de ideación estructurado dentro de DreamForge Game es factible y sostenible a largo plazo. Se pueden desarrollar metodologías y herramientas específicas adaptadas a las necesidades y características de la empresa, asegurando una integración efectiva en la rutina de trabajo del equipo de desarrollo de juegos. Además, la inversión en la creatividad y la innovación se traduce en beneficios tangibles a nivel de competitividad, reputación y rentabilidad para la empresa, lo que respalda la viabilidad y la importancia de esta iniciativa.

Descripción de Elementos Clave:

Cultura de Innovación:

- Se promoverá un ambiente de trabajo que valore la creatividad y la experimentación, incentivando a los empleados a proponer ideas originales y atrevidas.
- La participación de todo el equipo en el proceso de ideación será fundamental para garantizar la diversidad de perspectivas y enfoques en la generación de conceptos.

Metodologías de Ideación:

- Se utilizarán técnicas como brainstorming, design thinking y gamification para estimular la generación de ideas innovadoras y disruptivas.
- La integración de herramientas digitales colaborativas facilitará la comunicación y visualización de conceptos entre los miembros del equipo, potenciando la generación y el desarrollo de ideas.

Análisis de Mercado y Audiencia:

- DreamForge Game llevará a cabo una investigación exhaustiva de las tendencias actuales en el mercado de videojuegos, identificando oportunidades emergentes y áreas de crecimiento potencial.
- Se realizará un estudio detallado de las preferencias y comportamientos de la audiencia objetivo de la empresa, segmentando el mercado para identificar nichos específicos y necesidades particulares que puedan ser abordadas con nuevos productos.

Simulación y Análisis de Resultados:

Para simular el proceso de ideación en DreamForge Game, se emplearán herramientas informáticas especializadas en gestión de proyectos y colaboración, adaptadas a las necesidades del equipo. A través de sesiones periódicas de brainstorming y workshops de design thinking, se fomentará la generación de ideas creativas y se evaluarán los conceptos propuestos en función de criterios predefinidos, como su viabilidad técnica, potencial comercial y grado de innovación.

El análisis de los resultados de la simulación se centrará en la evaluación del impacto de las nuevas ideas generadas en la posición competitiva de la empresa, así como en su potencial de aceptación por parte de la audiencia objetivo. Se buscará identificar aquellas propuestas que presenten mayores oportunidades de éxito y que se alineen con la visión y los objetivos estratégicos de DreamForge Game.

Al finalizar el proceso de simulación e ideación, se espera contar con un portafolio de conceptos innovadores y atractivos para mejorar la experiencia de los usuarios al jugar, respaldados por un análisis detallado de mercado y audiencia que garantice su relevancia y competitividad en la industria de los videojuegos.

1.2.Marco Contextual

Entorno Externo:

- La industria de los videojuegos es altamente competitiva y dinámica, con cambios tecnológicos constantes y evolución de las preferencias de los jugadores. En este entorno desafiante, DreamForge Game se enfrenta a una competencia feroz por captar la atención de los jugadores y destacarse en un mercado saturado de opciones.
- El mercado global de videojuegos muestra tendencias hacia la innovación, la calidad y la diversidad de experiencias de juego. Esta tendencia representa una oportunidad para DreamForge Game de diferenciarse mediante la creación de juegos originales y emocionantes que satisfagan las demandas cambiantes de los consumidores.
- Competencia global de otras empresas desarrolladoras de videojuegos que buscan captar la atención de los jugadores. En un contexto internacional, DreamForge Game debe estar preparado para competir con empresas de renombre mundial, lo que requiere una estrategia sólida y un enfoque diferenciado para destacar en el mercado.

Entorno Interno:

- Cultura organizacional que valora la creatividad, la colaboración y la excelencia en la creación de videojuegos. En DreamForge Game, la cultura empresarial se basa en el estímulo de la creatividad, el trabajo en equipo y la búsqueda constante de la excelencia, lo que impulsa la innovación y el desarrollo de juegos de alta calidad.
- Equipo interno con talento y experiencia en áreas clave como diseño, desarrollo, arte y narrativa de videojuegos. El capital humano de DreamForge Game es uno de sus mayores activos, con un equipo altamente capacitado y especializado en diversas disciplinas relacionadas con la creación de videojuegos, lo que garantiza la ejecución exitosa de proyectos ambiciosos y creativos.
- Infraestructura tecnológica adecuada para la creación y desarrollo de nuevos juegos con altos estándares de calidad. DreamForge Game cuenta con una infraestructura

tecnológica robusta y actualizada, que brinda a su equipo las herramientas necesarias para producir juegos de vanguardia con altos estándares de calidad y rendimiento.

Stakeholders:

- Alta dirección de la empresa: Responsable de establecer la visión y estrategia para la innovación en la creación de juegos. La alta dirección juega un papel crucial en la toma de decisiones estratégicas que guíen el rumbo de la empresa y aseguren su competitividad en el mercado de videojuegos.

-Equipo de desarrollo y creativo: Encargado de proponer, desarrollar y materializar nuevas ideas y conceptos de juegos. Este equipo es fundamental en la fase de producción, ya que son quienes dan vida a las ideas mediante su experiencia técnica y creativa.

-Departamento de marketing: Importante para identificar tendencias de mercado y analizar la viabilidad comercial de los nuevos juegos. El departamento de marketing desempeña un papel clave en la promoción de los juegos, la comunicación con los jugadores y la identificación de oportunidades para posicionarse en el mercado de manera efectiva.

- Comunidad de jugadores: Fuente de retroalimentación crucial para entender sus gustos, necesidades y expectativas. La comunidad de jugadores proporciona información valiosa para mejorar la calidad de los juegos, adaptándolos a las preferencias y demandas del público objetivo.

Desafíos y Oportunidades:

Desafíos:

- Presión por generar ideas innovadoras y atractivas que destaquen en un mercado saturado: En un entorno tan competitivo, el desafío radica en destacar entre la multitud de opciones disponibles y captar la atención de los jugadores con propuestas únicas y

emocionantes.

- Necesidad de equilibrar la creatividad con la rentabilidad y viabilidad comercial de los juegos propuestos: Es importante encontrar un equilibrio entre la innovación creativa y la viabilidad financiera de los proyectos para garantizar el éxito a largo plazo de la empresa.

Oportunidades:

- Posibilidad de consolidar la posición de la empresa como líder en la creación de experiencias de juego únicas y emocionantes: Aprovechar la capacidad creativa y el talento interno para desarrollar juegos que destaquen en el mercado y consigan fidelizar a los jugadores.

-Potencial de expandir la base de jugadores y conquistar nuevos mercados con propuestas creativas y originales: La diversificación de propuestas y la exploración de nuevos segmentos de mercado pueden abrir oportunidades de crecimiento y expansión para DreamForge Game.

Factores Críticos de Éxito:

- Fomentar un ambiente de trabajo colaborativo que estimule la generación de ideas innovadoras y la creatividad en equipo: La colaboración interna y el intercambio de ideas son fundamentales para alimentar la creatividad y la innovación en la empresa.

- Integrar la retroalimentación de los jugadores en el proceso de ideación para asegurar que los nuevos juegos cubran sus expectativas y necesidades: Escuchar activamente a la comunidad de jugadores garantiza que los juegos desarrollados se alineen con sus gustos y preferencias, fortaleciendo la relación entre la empresa y su audiencia.

- Mantener la agilidad y flexibilidad en el desarrollo de los juegos, adaptándose rápidamente a cambios en el mercado y a nuevas oportunidades: La capacidad de

adaptación y respuesta rápida a las tendencias del mercado garantiza la relevancia y competitividad de DreamForge Game en la industria de los videojuegos.

Proceso de Implementación

Fases:

1. Investigación:

En esta fase inicial, el equipo de DreamForge Game llevará a cabo una investigación exhaustiva utilizando técnicas como: Entrevistas a profundidad, método de Observación, Focus group y Desk research. Abarcando así el análisis de mercado hasta el estudio detallado de la audiencia objetivo. Se recopilarán datos relevantes sobre las tendencias actuales en la industria de los videojuegos, las preferencias de los jugadores y las oportunidades de nicho. Esta información servirá como base sólida para la generación de ideas innovadoras y la toma de decisiones estratégicas.

2. Generación de Ideas:

Una vez completada la fase de investigación, el equipo se embarcará en sesiones creativas de generación de ideas. Se fomentará la participación de todos los miembros, independientemente de su rol o departamento, promoviendo un ambiente inclusivo y colaborativo. Se emplearán diversas técnicas de ideación, como el brainstorming y el design thinking, para estimular la creatividad y explorar nuevas posibilidades.

3. Evaluación y Selección:

Las ideas generadas serán evaluadas en función de criterios preestablecidos, como

viabilidad técnica, potencial comercial y alineación con la visión de la empresa. Se establecerá un proceso de selección que permita identificar aquellas propuestas con menor y mayor impacto, a corto y largo plazo que estén orientadas con los objetivos estratégicos de DreamForge Game.

4. Desarrollo y Prototipado:

Una vez seleccionadas las ideas, se procederá al desarrollo y prototipado de los conceptos elegidos. Este proceso se utilizará un prototipo interactivo de baja fidelidad que se caracteriza por ser un prototipo digital simple que permiten simular la interacción con el juego a un nivel básico.

5. Lanzamiento y Seguimiento:

Finalmente, los juegos desarrollados serán lanzados al mercado con una estrategia de marketing personalizada y adaptada a cada título. Se realizará un seguimiento continuo de su desempeño, recopilando feedback de los jugadores y realizando ajustes si es necesario. Este proceso de retroalimentación constante permitirá maximizar el engagement con la audiencia y asegurar la fidelización de los jugadores a largo plazo.

6. Roles y Responsabilidades:

Durante cada etapa del proceso, se establecerán roles y responsabilidades claras para cada miembro del equipo, asegurando una distribución equitativa de tareas y un flujo de trabajo eficiente. Se designarán líderes de proyecto para supervisar y coordinar las actividades en cada fase, garantizando la cohesión y el progreso del equipo hacia los objetivos establecidos.

7. Beneficios Esperados:

- Incremento en la calidad y diversidad de los juegos desarrollados, gracias a un proceso estructurado de ideación y desarrollo.
- Mayor engagement con la audiencia y fidelización de los jugadores, resultado de la creación de experiencias de juego emocionantes y atractivas.
- Mejora en la rentabilidad y reputación de la empresa en el mercado de los videojuegos, reflejando el impacto positivo de la innovación y la satisfacción de los clientes.

Este proceso de implementación en DreamForge Game se enfoca en potenciar la creatividad, la eficiencia y la excelencia en la creación de nuevas experiencias de juegos, con el objetivo de consolidar la posición de la empresa como un referente en la industria de los videojuegos.

2. Desarrollo e Implementación del Proceso de Ideación para Crear Nuevos Juegos en una Empresa de Videojuegos

Fase 1: Investigación

En la fase inicial del proyecto, se llevó a cabo una exhaustiva etapa de investigación que incluyó la realización de entrevistas en profundidad con nuestros usuarios. El objetivo principal de esta etapa fue establecer una conexión empática con la audiencia para comprender a fondo sus necesidades, preocupaciones y expectativas al momento de interactuar con nuestros juegos.

A través de estas entrevistas, pudimos identificar de manera detallada cuáles eran las inquietudes y preferencias de nuestros usuarios, así como los aspectos que más valoraban en la experiencia de juego. Concluyendo que; en la actualidad, los usuarios buscan sumergirse en experiencias de juego que les ofrezcan un desafío estimulante y una inmersión total en mundos virtuales diversos. La posibilidad de personalizar sus personajes, ya sea con opciones de apariencia o habilidades únicas, es un aspecto que atrae. Además, la obtención de premios o recompensas de forma sencilla es otro elemento clave que motiva a los jugadores a continuar jugando. La gratificación instantánea a través de la acumulación de items, mejoras o logros contribuye a mantener su interés y compromiso con la experiencia de juego. Por otro lado, el aspecto social de los juegos ha cobrado una relevancia significativa. Cada vez más jugadores buscan interactuar con otros usuarios a través del juego en línea, participando en partidas multijugador, cooperativas o competitivas. La posibilidad de conectar con amigos o conocer a nuevos compañeros de juego añade una dimensión adicional a la experiencia, fomentando la colaboración, la competencia amistosa y la creación de comunidades virtuales.

Este proceso de investigación resultó fundamental para orientar el desarrollo del nuevo videojuego hacia la creación de una propuesta atractiva y relevante para nuestros usuarios. La retroalimentación recopilada durante esta etapa sirvió como base sólida para definir los objetivos y características clave que guiarán el diseño y la producción del juego en las siguientes etapas del proyecto.

Fase 2: Definición del Proceso de Ideación

En esta fase, se avanzó en la planificación estratégica del proyecto con el objetivo de establecer las bases sólidas para la generación de ideas creativas y efectivas. En esta etapa clave, se delinearón con claridad los objetivos del proceso de ideación, asegurando que estuvieran alineados con los resultados esperados para el desarrollo del juego. Además, se definieron los roles y responsabilidades de los participantes involucrados en

el proceso, garantizando una distribución eficiente de tareas y una colaboración efectiva entre los miembros del equipo.

En cuanto a los métodos y herramientas a utilizar, se realizaron evaluaciones cuidadosas para seleccionar las herramientas más adecuadas que apoyaran el proceso de generación de ideas. Se implementaron técnicas de brainstorming, mapeo de conceptos, prototipado rápido y otras metodologías de innovación para fomentar la creatividad y la colaboración en el equipo.

Además, se diseñó un cronograma detallado que contemplaba las diferentes etapas del proceso de ideación, asignando tiempos específicos para cada actividad con el fin de garantizar un avance constante y sistemático en la generación de ideas. Esto permitió mantener un seguimiento claro del progreso del proyecto y asegurar que se cumplieran los plazos establecidos.

Por último, se establecieron criterios de evaluación sólidos que servirían como referencia para analizar y seleccionar las ideas generadas durante el proceso de ideación. Estos criterios se basaron en los objetivos iniciales del proyecto, así como en las necesidades y preferencias identificadas durante la fase de investigación, con el fin de garantizar que las ideas seleccionadas fueran las más adecuadas para satisfacer las expectativas de los usuarios y alcanzar los objetivos definidos.

Tabla 1: Cronograma

Fase 1				
Semana 1-2: Recopilación de Información	Revisión de la ---- existente	Análisis de tendencias de mercado y competencia	Entrevistas y encuestas a stakeholders clave	
Semana 3: Síntesis de Datos	Organización de la información recopilada	Identificación de insights relevantes	Mapeo de oportunidades y desafíos	
Fase 2				
Semana 4-5: Sesiones de Brainstorming	Sesiones creativas en grupo para generar ideas	Uso de técnicas de pensamiento lateral	Fomento de la creatividad y la colaboración	

Semana 6: Filtrado y Refinamiento de Ideas	Evaluación preliminar de las propuestas generadas	Selección de las ideas más prometedoras para avanzar	Refinamiento de conceptos seleccionados
Fase 3			
Semana 7: Evaluación Detallada de Ideas	Aplicación de criterios de evaluación predefinidos	Análisis de factibilidad y viabilidad de las ideas	Priorización de las propuestas más sólidas
Semana 8: Selección Final	Revisión final y selección de las ideas a llevar a la siguiente fase	Documentación de las decisiones tomadas	Comunicación de los resultados a todo el equipo
Fase 4			
Semana 9-10: Diseño y Prototipado	Desarrollo de prototipos de las ideas seleccionadas	Pruebas y mejoras iterativas en los prototipos	Ajustes con aportes de stakeholders
Semana 11: Validación de Prototipos	Validación de los prototipos con usuarios finales	Recolección de feedback y ajustes finales	Preparación para la fase de lanzamiento
Fase 5			
Semana 12-13: Implementación y Lanzamiento	Planificación del lanzamiento de las soluciones propuestas	Monitoreo del desempeño post-lanzamiento	Evaluación de la aceptación por parte de los usuarios
Semana 14: Seguimiento y Mejora Continua	Seguimiento de métricas clave	Identificación de oportunidades de mejora	Ciclo de retroalimentación para iteraciones futuras

Fase 3: Sensibilización y Formación del Equipo

En esta fase se marca un hito crucial en el proceso de ideación, pues es fundamental que todo el equipo esté plenamente alineado y comprometido con el objetivo de desarrollar nuevos juegos de manera creativa e innovadora. Para lograr este compromiso, se llevaron a cabo sesiones de sensibilización diseñadas para resaltar la importancia de la creatividad, la colaboración y la innovación en el contexto de la creación de juegos.

Durante estas sesiones, se enfatizó la relevancia de pensar de forma original, salir de las zonas de confort creativas y explorar nuevas ideas sin miedo al fracaso. Se fomentó un ambiente de confianza y apertura donde cada miembro del equipo se sintiera libre de expresar sus pensamientos y contribuir con sus perspectivas únicas. Se subrayó la

importancia de la diversidad de opiniones y experiencias como motor de la innovación, y se animó a todos los participantes a pensar de manera holística y fuera de lo convencional.

Además de la sensibilización, se brindó a todo el equipo una formación detallada en técnicas de generación de ideas y resolución de problemas. Se proporcionaron herramientas prácticas y metodologías probadas para potenciar la creatividad individual y colectiva, así como para abordar desafíos complejos desde diferentes ángulos y perspectivas. Se dio énfasis en la importancia de la colaboración activa y el trabajo en equipo, resaltando que la verdadera innovación surge de la sinergia entre mentes creativas y apasionadas.

Esta fase de Sensibilización y Formación del Equipo fue un paso crucial en el proceso de ideación de nuevos juegos, donde se sembraron las semillas de la creatividad, la colaboración y la innovación en cada miembro del equipo. A través de sesiones estimulantes y formación especializada, se preparó a todos los participantes para afrontar los desafíos creativos con confianza, encontrar soluciones innovadoras y trabajar en armonía para crear juegos excepcionales que cautiven a los jugadores y marquen la diferencia en la industria de los videojuegos.

Fase 4: Generación de Ideas

Se intensificó el proceso creativo a través de sesiones de brainstorming y workshops colaborativos diseñados para fomentar la diversidad de pensamiento y estimular la generación de propuestas innovadoras y emocionantes para los nuevos juegos. Durante estas sesiones, se promovió un ambiente de apertura, creatividad y colaboración donde cada miembro del equipo se sintiera empoderado para compartir sus ideas, sin importar lo extravagantes o radicales que pudieran parecer.

El brainstorming se convirtió en una herramienta fundamental para potenciar la creatividad colectiva, permitiendo que las ideas fluyeran libremente y se exploraran

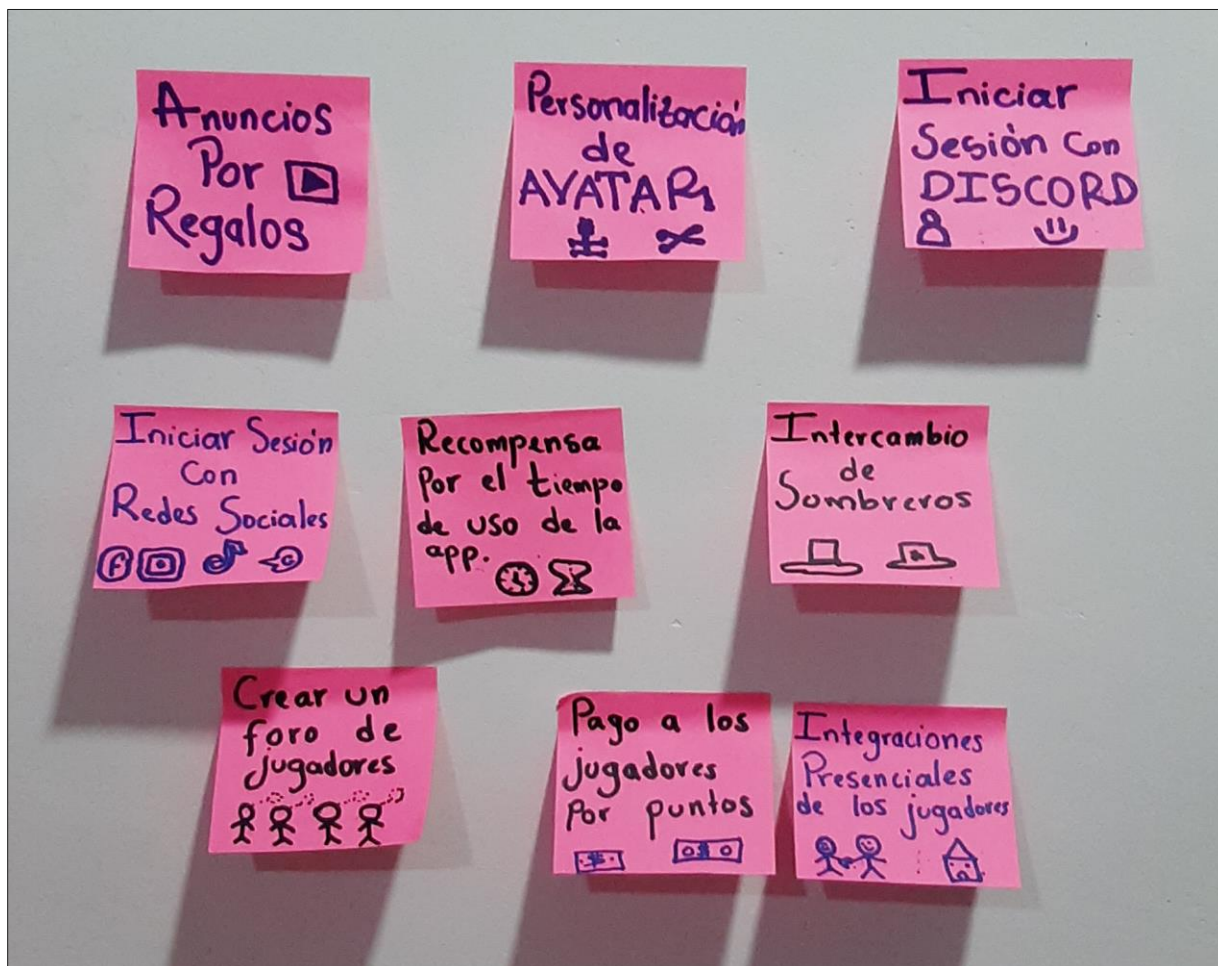
múltiples enfoques y posibilidades. Se animó a todos los participantes a pensar fuera de lo convencional, a desafiar los límites preestablecidos y a buscar soluciones innovadoras que sorprendieran y cautivaran a los jugadores.

Además del brainstorming tradicional, se utilizaron diversas herramientas y técnicas para enriquecer el proceso de generación de ideas. Entre ellas, se destacan los mapas mentales, que permiten visualizar de manera clara y organizada las conexiones y asociaciones entre diferentes conceptos y elementos; la lluvia de ideas, que favorece la generación rápida y espontánea de ideas sin juicio previo; y el design thinking, que enfatiza la empatía con los usuarios y la iteración constante para llegar a soluciones centradas en las necesidades reales de los jugadores.

Estas herramientas y enfoques no solo estimularon la creatividad individual y colectiva, sino que también ayudaron a estructurar el proceso de generación de ideas, facilitando la exploración profunda de diferentes conceptos y la refinación de las propuestas más prometedoras. Se alentó a todos los miembros del equipo a pensar de manera crítica y estratégica, a desafiar suposiciones arraigadas y a buscar soluciones innovadoras que marcaran la diferencia en la industria de los videojuegos.

La colaboración y la innovación se fusionaron para dar forma a conceptos innovadores y emocionantes para los nuevos juegos. A través de sesiones dinámicas y herramientas especializadas, se logró explorar un amplio abanico de posibilidades y sentar las bases para el desarrollo de experiencias únicas y memorables que deleitarían a los jugadores y consolidarían la posición del equipo como líder en la industria de los videojuegos.

Figura 1: sesiones de brainstorming



Fase 5: Evaluación y Selección de Ideas

El equipo de trabajo se embarcó en un proceso meticuloso y reflexivo para evaluar las ideas generadas durante la etapa de Generación de Ideas, enfocándose en identificar aquellas propuestas con mayor potencial de éxito y viabilidad comercial. Para ello, se establecieron criterios claros y objetivos previamente definidos que sirvieron como guía para la evaluación de las ideas en función de su alineación con los objetivos estratégicos de DreamForge Game.

Durante el proceso de evaluación, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de cada propuesta, considerando aspectos como la originalidad, la creatividad, la viabilidad técnica y económica, el potencial de mercado, la escalabilidad y el impacto a corto y

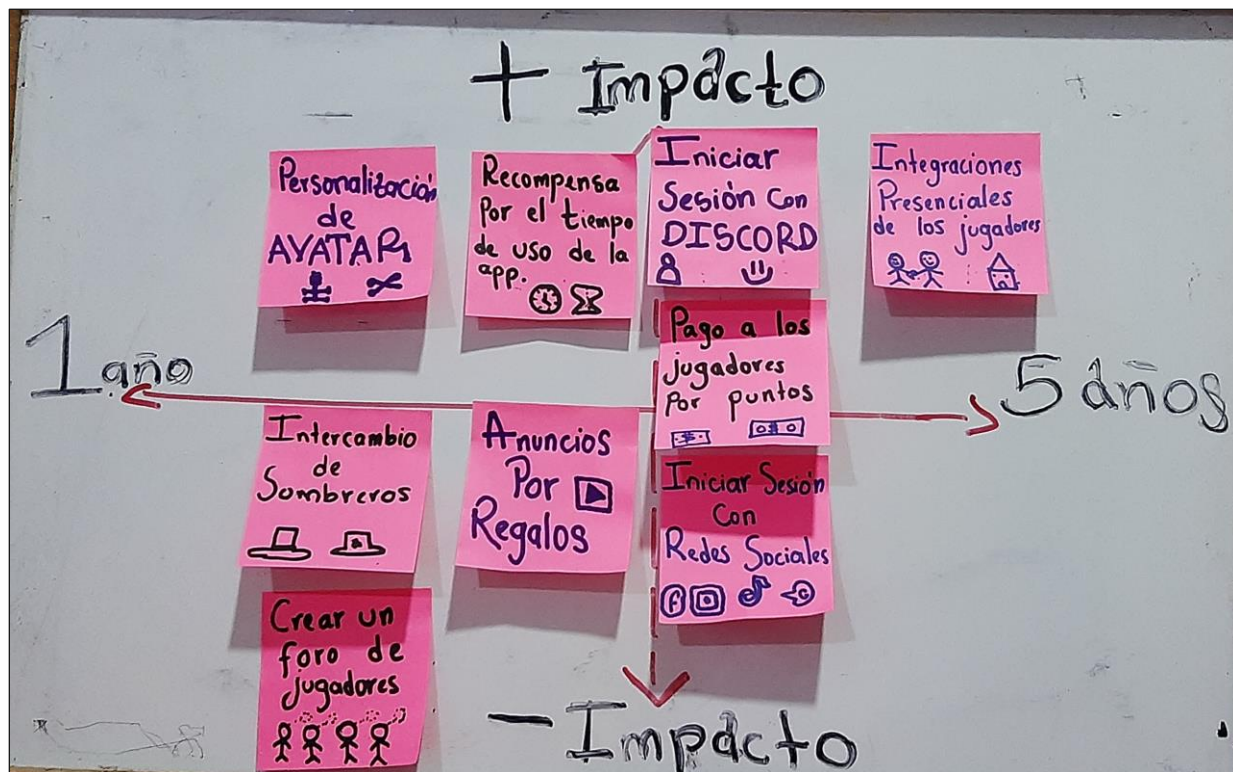
largo plazo en la posición competitiva de la empresa. Se buscaba identificar aquellas ideas que no solo fueran novedosas y emocionantes, sino también realistas y sostenibles desde una perspectiva empresarial.

Un elemento clave en esta fase fue la inclusión de representantes del departamento de marketing, quienes aportaron su expertise en la comprensión de las tendencias del mercado, las preferencias de los consumidores y las estrategias de posicionamiento de la marca. Su participación fue fundamental para garantizar que las propuestas seleccionadas no solo fueran atractivas para los jugadores, sino que también se alinearan con la visión y la identidad de DreamForge Game.

Además, la participación activa de la comunidad de jugadores resultó ser un factor determinante en el proceso de selección, ya que su retroalimentación directa y sus opiniones desempeñaron un papel crucial en la identificación de aquellas ideas que resonaban con sus intereses, expectativas y deseos. La interacción con los jugadores permitió validar las propuestas desde una perspectiva práctica y centrada en la experiencia del usuario, asegurando que las decisiones tomadas estuvieran fundamentadas en una comprensión profunda de las necesidades y preferencias de la audiencia objetivo.

La combinación de criterios objetivos, conocimiento especializado y retroalimentación directa de los stakeholders clave permitió identificar las propuestas más sólidas y prometedoras para avanzar hacia la siguiente etapa de desarrollo y prototipado. Este enfoque riguroso y colaborativo aseguró que las decisiones tomadas estuvieran fundamentadas en datos, análisis y perspectivas diversificadas, sentando así las bases para el éxito y la innovación continua en DreamForge Game.

Figura 2: Método de selección



Fase 6: Desarrollo y Prototipado

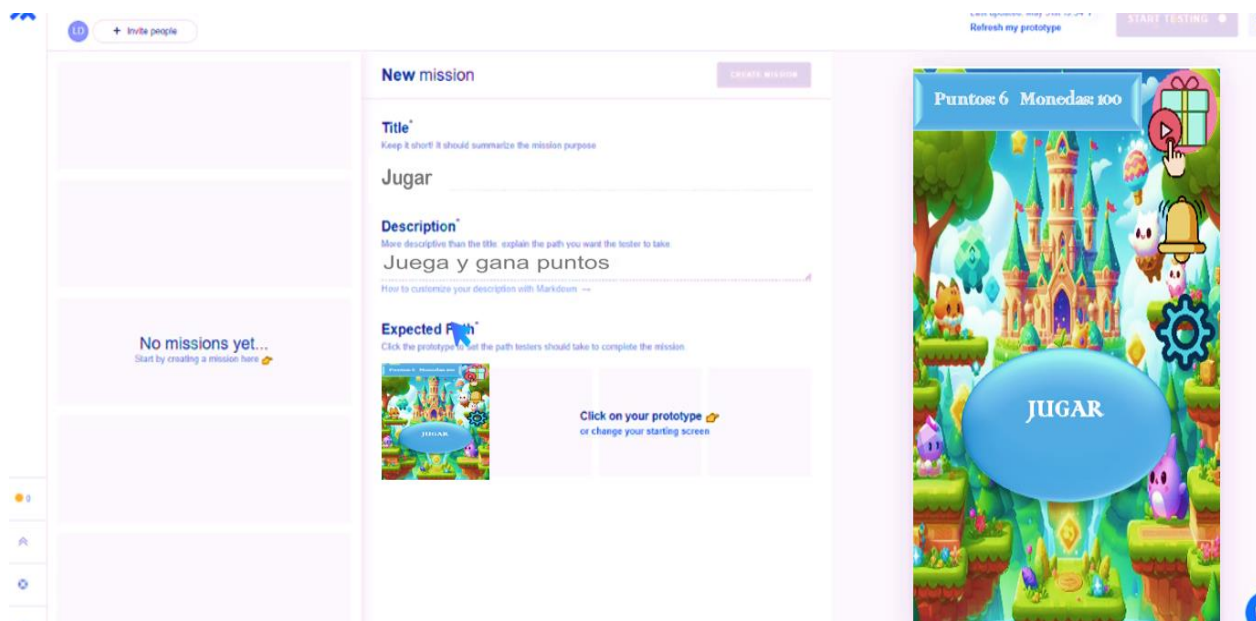
Se llevó a cabo el desarrollo y prototipado de las ideas seleccionadas. Se elaboró un plan de trabajo detallado para cada idea propuesta, en el cual se definieron los recursos necesarios, el tiempo estimado de desarrollo y los hitos a alcanzar. Además, se decidió crear un prototipo interactivo de baja fidelidad, el cual es un prototipo digital sencillo que permite simular la interacción con el juego a un nivel básico.

Este prototipo de baja fidelidad tiene como objetivo visualizar y probar las mecánicas y conceptos de las nuevas propuestas de manera práctica. A través de este prototipo, se podrá evaluar la viabilidad y efectividad de las ideas antes de avanzar a etapas más avanzadas del desarrollo del proyecto.

Figura3: Prototipo**Fase 7: Testeo y Validación**

Se procedió a llevar a cabo pruebas exhaustivas con un grupo de jugadores beta una vez que los prototipos estuvieron completamente desarrollados. Dichas pruebas incluyeron un análisis detallado de usabilidad y la recolección de feedback por parte de los usuarios. La finalidad de estas actividades fue validar aspectos fundamentales como la jugabilidad, la diversión y la satisfacción del usuario. Además, se realizaron registros meticulosos de los posibles ajustes y mejoras sugeridas en base a los resultados obtenidos, asegurando así que el producto final cumpliera con las expectativas y necesidades de los usuarios de manera óptima.

Figura 4: Testeo de forma remota



Fase 8: Lanzamiento y Seguimiento

Finalmente se dio paso al lanzamiento de las nuevas propuestas en el mercado. Para garantizar su éxito, se llevó a cabo una minuciosa planificación de una estrategia integral de marketing y comunicación que tenía como objetivo principal promocionar los juegos y atraer la atención de los jugadores potenciales. Se implementaron diversas iniciativas creativas y eficaces para acercar los juegos al público objetivo, aprovechando canales de difusión tanto tradicionales como digitales.

Una vez que los juegos estuvieron disponibles para el público, se inició un detallado proceso de seguimiento de su desempeño y recepción por parte de los usuarios. Se recopilaban datos importantes sobre descargas, ventas y valoraciones de los usuarios con el fin de obtener información valiosa que permitiera mejorar futuros desarrollos y decisiones estratégicas. Este análisis continuo y exhaustivo de la respuesta del mercado

contribuyó significativamente a retroalimentar el proceso de desarrollo de los juegos y asegurar un enfoque más orientado a las necesidades y preferencias de los jugadores.

Conclusiones

La implementación de un proceso estructurado de ideación en DreamForge Game ha demostrado ser fundamental para fomentar la creatividad y la innovación dentro del equipo. Durante el desarrollo de este proceso, se observó que la colaboración y el trabajo en equipo jugaron un papel crucial en la generación de ideas sólidas y viables. La combinación de diferentes perspectivas y habilidades permitió abordar los desafíos de manera integral y encontrar soluciones creativas y originales.

Los resultados obtenidos reflejaron la importancia de la retroalimentación constante entre los miembros del equipo. Este intercambio de opiniones y sugerencias contribuyó significativamente a la mejora y perfeccionamiento de los conceptos iniciales, asegurando que las ideas evolucionaran de manera efectiva y se alinearan con los objetivos y visión de la empresa.

Asimismo, la incorporación de herramientas y técnicas de creatividad, como el brainstorming y el prototipado rápido, resultó ser clave en el proceso de generación de ideas innovadoras y para la mejora de los productos de video juego y la experiencia que ofrece DreamForge Game. Estas metodologías permitieron explorar diferentes enfoques y experimentar con nuevas posibilidades, estimulando la creatividad del equipo y enriqueciendo el proceso de ideación.

Por otro lado, se observó que mantener un ambiente de trabajo abierto y libre de juicios fue determinante para promover la participación de todos los miembros del equipo. Al sentirse seguros y valorados, los colaboradores se sintieron más motivados a compartir sus ideas y contribuciones, lo que enriqueció la diversidad de propuestas y enfoques dentro del proceso creativo.

En conclusión, la aplicación de un proceso estructurado de ideación con una sólida base colaborativa, herramientas de creatividad y un ambiente de trabajo inclusivo, permitió a DreamForge Game potenciar su creatividad e innovación y mejorar la experiencia que ofrecen a los usuarios. Estos elementos clave les han brindado la oportunidad de crear juegos originales y exitosos, posicionándolos como referentes en la industria del desarrollo de videojuegos.

Referencias

1. Libros

González, C. (2015). *Diseño thinking: Creatividad en la estrategia empresarial*. Ediciones Pirámide.

Martínez, R. (2019). *El poder de la creatividad*. Ediciones Urano

2. Artículos de investigación

Ramírez, A., & Torres, L. (2016). Mindfulness y su impacto en la generación de ideas innovadoras. *Revista de Investigación Educativa*, 24(3), 45-58.

3. Páginas web y blogs

Blog de Innovación Empresarial. (2019). Estrategias para fomentar la creatividad en el trabajo. Recuperado de <https://www.cnparquegrande.es/blog/tecnicas-fomentar-creatividad-trabajo.html>

Harvard Deusto. (2020). Cómo potenciar la creatividad en equipos de trabajo. Recuperado de <https://www.harvard-deusto.com/potenciar-la-creatividad-y-la-innovacion>