

Testeo

Creación de los Videojuegos
Facultad De Ingeniería

Prof. Alejandro Woywood

Ya hemos avanzado bastante con nuestro juego.

Está quedando bastante bueno

¿o no?

Dudas en el desarrollo...

Nuestro juego será jugado por **otras personas**, por lo que es necesario testear el juego **con terceros**.

¿Quiénes?

¡Nuestra audiencia objetivo!

Errores típicos

- Error común** Proyectar la experiencia personal (Tú no eres tu audiencia)
- Error grave** No testear suficientemente con múltiples usuarios o que no sean los apropiados.
- Error muy grave** Recibir feedback negativo en la tienda (no se borra nunca).

Objetivos del testeo

1. Conocer mejor a mi usuario -> **Insights** (su perfil)

1. Ejemplos de Insights

Audiencia	Insight
Niños de 12	Me gustaría ser como los niños más grandes (2 años más)
Universitario de 1er año	La universidad es más difícil de lo que estaba acostumbrado. No tengo tiempo para nada.
En el 1er trabajo	Que rico tener plata, pero que malo no tener tiempo.
Mujer deportista (respecto de ropa deportiva)	Me compro ropa deportiva para sentirme profesional.

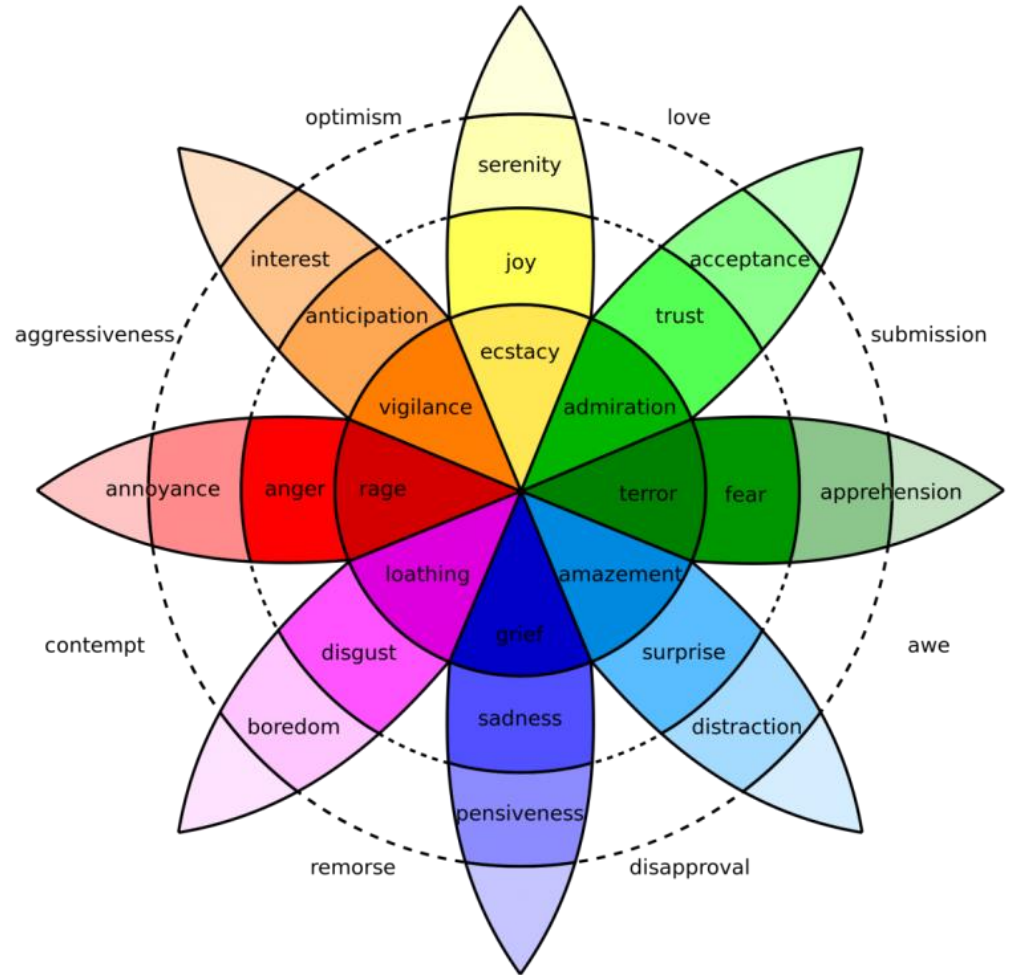
Objetivos del testeo

1. Conocer mejor a mi usuario -> **Insights** (su perfil)
2. **Empatizar** con mi usuario (sentir su dolor, su felicidad, sus emociones)

2. Empatizar

Qué emoción siente mi jugador vs
qué emoción debería sentir (en cada
parte del juego).

Ej: onboarding -> Comodidad



Objetivos del testeo

1. Conocer mejor a mi usuario -> **Insights** (su perfil)
2. **Empatizar** con mi usuario (sentir su dolor, su felicidad, sus emociones)
3. Determinar si la persona **se entretiene**

Objetivos del testeo

1. Conocer mejor a mi usuario -> **Insights** (su perfil)
2. **Empatizar** con mi usuario (sentir su dolor, su felicidad, sus emociones)
3. Determinar si la persona **se entretiene**
4. Descubrir los **puntos de fricción**: son los momentos en que no se entiende cómo seguir en el juego o qué la dificultad está mal graduada.

Cómo testear:

1. Conseguir a una persona de nuestra audiencia objetivo.
2. “Debes jugar el juego por unos 5 a 10 minutos, puedes parar cuando quieras. Trata de comentarnos todo lo que pase por tu mente (por ej, si una cosa no la entendiste o al revés si te gustó mucho). No te voy a ayudar con el juego, ni a responde preguntas, porque la idea es ver si el juego se puede jugar sólo”.
3. Ir anotando los momentos en que notan que hubo confusión o indecisión del jugador. Después del juego debemos preguntar qué pasó en esos momentos.

Cómo testear:

4. Después del juego libre, se pueden testear aspectos específicos del juego, dándole tareas específicas, por ejemplo, “apaga el sonido”.
5. Al terminar el juego, se hace una entrevista de acuerdo a una pauta.

Pauta



Profesor Alejandro Woywood

REGISTRO DE TESTEO DEL JUEGO:

Preguntas para categorizar a la persona

Nombre:

Edad:

Género MASCULINO FEMENINO

¿Te consideras un jugador de videojuegos? SI NO MAS O MENOS

¿Cuántas horas juegas al día? 1/2 1 2 3 4 ____

Observaciones durante el juego

Momentos en que se nota fricción en el juego:

Preguntas después del juego

Preguntar qué sucedió en los momentos en que notamos fricciones:

¿Te gustó el juego? SI NO MAS O MENOS

¿Qué le cambiarías?

Observaciones

No ayudar a la persona, aunque nos lo pida. Sólo si el jugador está completamente bloqueado, entonces se debe ayudar con lo mínimo (por ejemplo, indicando con un dedo donde debe hacer clic).

Si hay un desperfecto técnico, pueden meterse, pero lo menos posible para no afectar aún más la sesión de testeo.

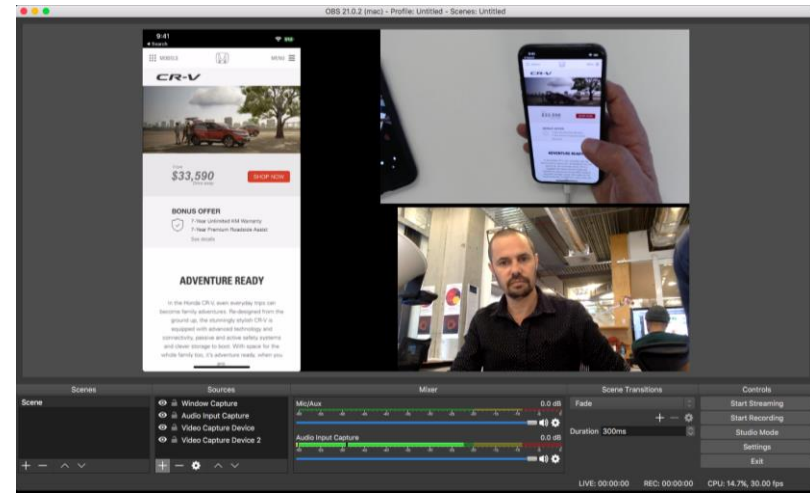
Es útil grabar en video la sesión.

Herramientas para testeo

- Registro de video de usuario y video del juego

Necesitamos grabar la sesión para posterior análisis y para los que no pudieron estar presentes. Lo óptimo es capturar en un mismo video tanto la pantalla del usuario como su cara, y de este modo poder ver su reacción cuando sucedió algo en pantalla.

Deberíamos grabar: Pantalla, Gestos y Cara.

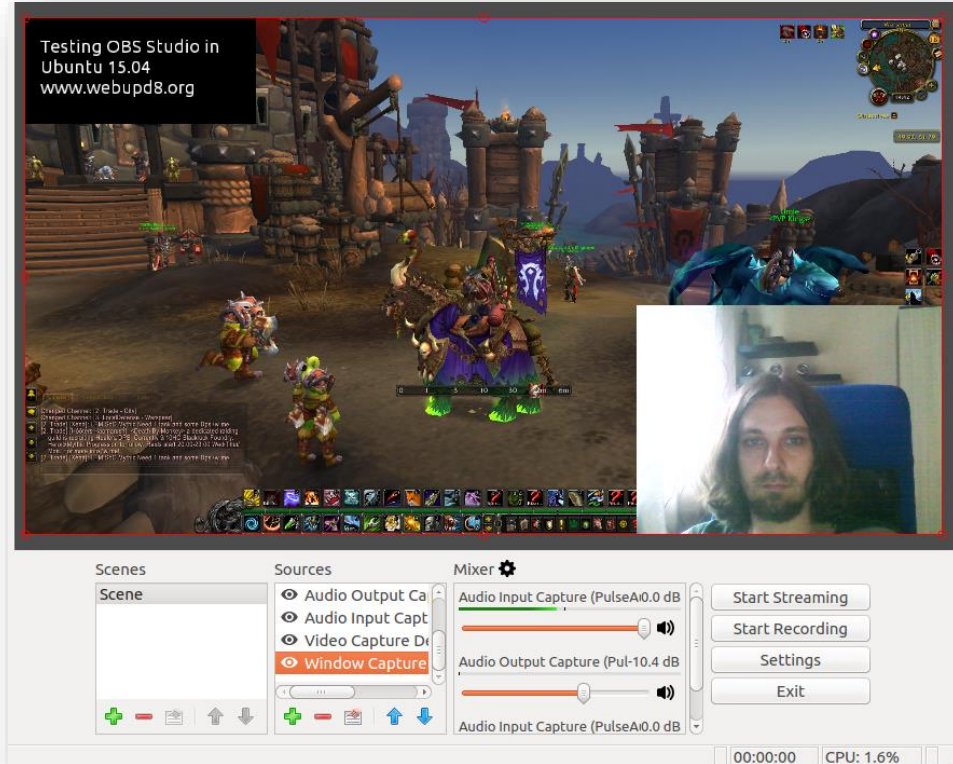


Herramientas para testeo

- Software para capturar pantalla y webcam simultáneamente.

<https://obsproject.com/>

Con este programa es posible capturar la pantalla, el video de la Webcam, e incluso es posible transmitir en vivo la sesión a otras personas, para que vean el video remotamente.



Herramientas para testeo

- Salas con espejo falso

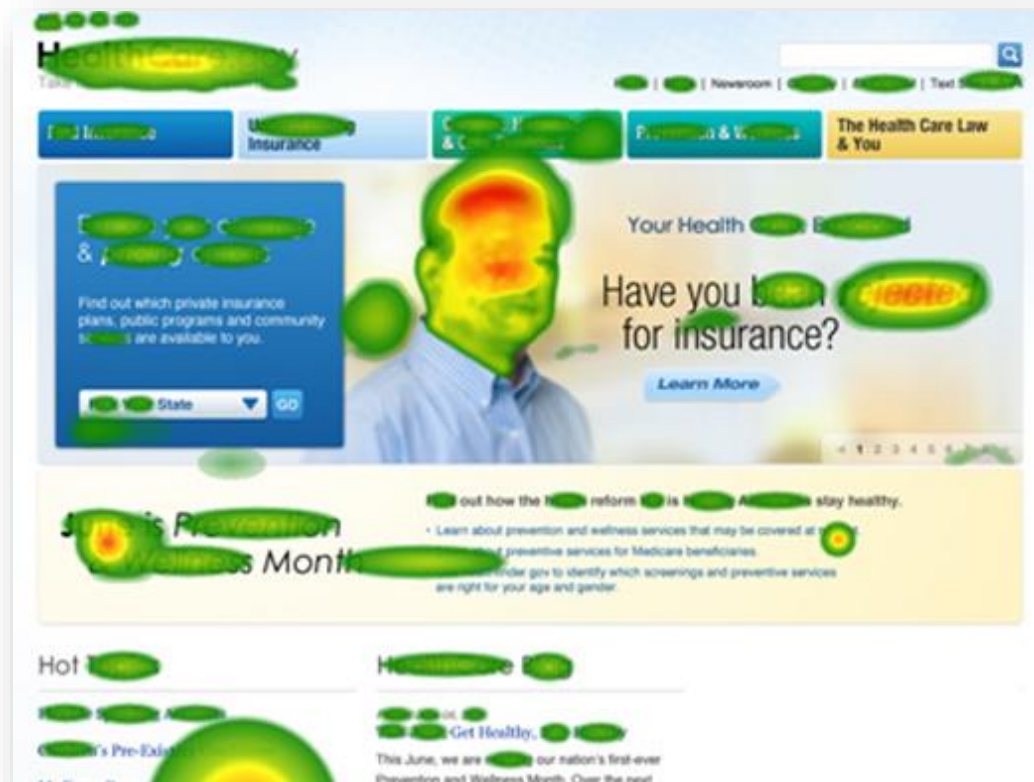
Permiten incluir a varios participantes viendo en vivo el test y, como están detrás del espejo, no interfieren con su presencia en el usuario, ni lo ponen nervioso.

Es muy útil que otros miembros del equipo presencien el test, así “sienten el dolor” del usuario en vivo.



Herramientas para testeo

- Eye tracking - Heatmap



Herramientas para testeo

- Eye tracking - Heatmap

www.realeye.io

**Add design
or
website URL**



Capturar sólo el mouse:
www.hotjar.com (gratis)

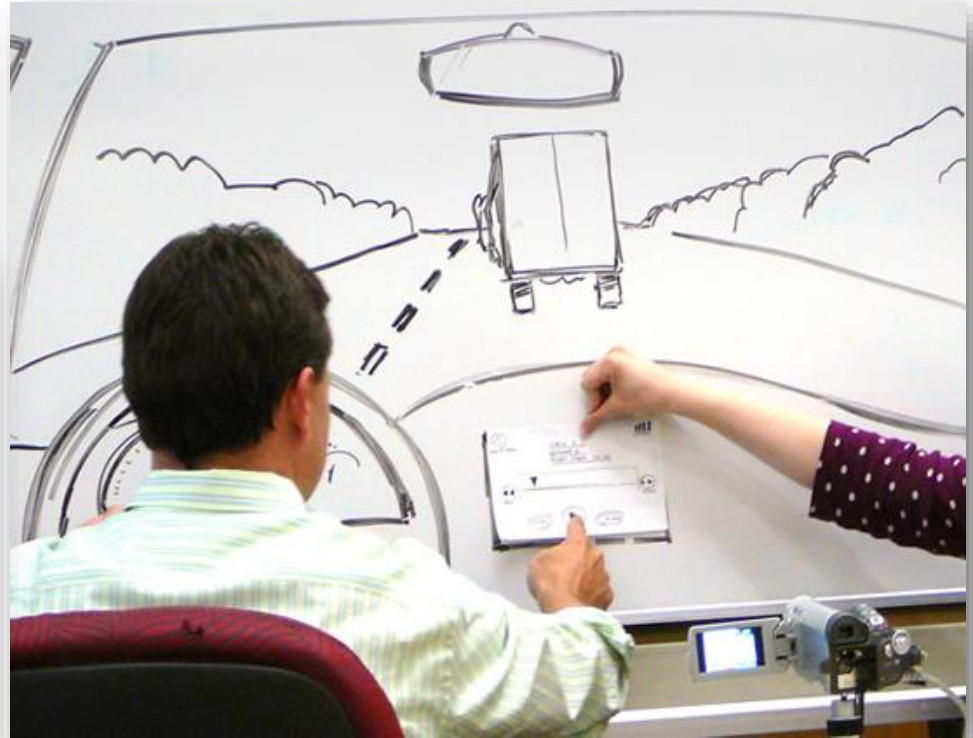
Herramientas para testeo

- *Wireframe* impreso: es un prototipo “*Low-Fi*” simulado en papel



Herramientas para testeo

- Pantallas simuladas, el moderador “es” el computador.



Herramientas para testeo

- Focus Group: moderador guía la conversación.

¡No recomendado!



¿Con cuantas personas se debe testear?

En cada ronda,
con al menos 5

