
Plan de Validación y Métricas – Playtest v1

Proyecto Integrador – Desarrollo de Videojuego

Videojuego: Don't Look Back

Equipo: Level Seven Studios

Miembros

William Martinez Lopez - 21851

Erick Salvador Ramírez Cárdenas - 21855

Sergio Arath Flores Garza - 20251

Alan Gabriel Puente Gutiérrez - 21854

Eugenio Espronceda Cavazos - 21848

Néstor Sebastián Ruiz Pérez – 15267

Axel Gerardo Henríquez Carrizales – 21849

Fecha: 30-10-2025

1. Objetivo del Playtest

El objetivo de este Playtest fue validar las hipótesis principales del proyecto relacionadas con la **tensión (H1)**, **mecánica de juego (H2)**, **ambientación (H4)** y **disposición a pagar (H5)**.

La prueba busca determinar si la demo logra generar las sensaciones esperadas y si los jugadores comprenden y disfrutan la experiencia propuesta.

2. Perfil de los testers

El perfil de los participantes se basó en la proto-persona *Andrea “Andy” López* (21 años, estudiante universitaria, aficionada a los videojuegos indie y de terror).

Testers reales:

- 3 participantes entre **21 y 24 años**.
- Frecuencia de juego: 2 juegan **diariamente** y 1 **varias veces por semana**.
- Géneros preferidos: **Terror, aventura y acción**.
- 1 persona había jugado juegos similares, 2 no.

3. Logística de la prueba

- **Fecha:** 29–30 de octubre de 2025.
- **Modalidad:** Remota.
- **Duración promedio:** 10–15 minutos de juego.
- **Instrumento de medición:** Formulario en línea (“Formulario de Retroalimentación del Playtest v1”).
- **Análisis:** Gráficos y porcentajes generados en PDF como dashboard de métricas.

4. Métricas y resultados

H1 – Tensión

- Promedio de tensión percibida: la mayoría marcó **3/5 (medio tenso)**.
- 1 de 3 jugadores indicó sentir miedo o ansiedad.

- Todos señalaron que la **música** fue el principal elemento que generó tensión.
- Ejemplo de comentario: *“La música cambia de ritmo y genera más intensidad.”*

Conclusión: La tensión existe, pero aún puede potenciarse con iluminación o eventos inesperados.

Resultado: Parcialmente validada (aprox. 60% de cumplimiento).

H2 – Mecánica Principal

- 1 jugador entendió cómo jugar desde el principio, 1 después de unos minutos y 1 tuvo dificultad.
- En claridad, 2 calificaron **4/5 (clara)** y 1 la consideró **1/5 (muy confusa)**.
- Nadie marcó la mecánica como completamente original, aunque destacaron aspectos como *“el salto entre paredes”* y *“los fondos”*.
- Se mencionaron frustraciones con el salto y las hitboxes.

Conclusión: La mecánica es funcional pero requiere mejor comunicación visual o un breve tutorial.

Resultado: Parcialmente validada ($\approx 65\%$ de cumplimiento).

H4 – Ambientación

- Evaluación de atmósfera: 2 personas **4/5 (pasable)** y 1 **2/5 (media mala)**.
- Todos calificaron la **música y efectos de sonido como adecuados**.
- Opiniones mixtas sobre inmersión (1 sí, 1 parcialmente, 1 no).
- Comentarios: *“El final del nivel 2 y lobby”*, *“La banda sonora me pareció adecuada”*.

Conclusión: La ambientación cumple bien su función y el sonido destaca como su punto más fuerte.

Resultado: Validada ($\approx 70\%$ de cumplimiento).

H5 – Intención de Pago

- 2 de 3 testers afirmaron que **sí jugarían una versión más larga**, y 1 dijo “tal vez”.
- Sin embargo, al preguntar si pagarían entre \$50–\$100 MXN, solo **1 respondió “tal vez”** y 2 “no”.
- Comentarios positivos: *“Buena jugabilidad”, “Se siente distinto”*.
- Sugerencias: *“Agregar un tutorial al inicio”, “Mejorar movimientos del personaje”*.

Conclusión: Hay interés en seguir jugando, pero el deseo de pago aún es bajo; requiere más valor percibido o contenido adicional.

Resultado: Parcialmente validada ($\approx 40\text{--}50\%$ de cumplimiento).

5. Conclusiones generales del Playtest v1

- **Fortalezas:**
 - La ambientación y el sonido son los elementos mejor valorados.
 - El juego logra generar un nivel medio de tensión.
 - Los jugadores destacan aspectos divertidos y un estilo “diferente”.
- **Oportunidades de mejora:**
 - Mejorar la claridad del tutorial y controles.
 - Ajustar la dificultad del salto y las hitboxes.
 - Incrementar la intensidad visual o auditiva en momentos clave.
 - Reforzar el valor del producto antes de validar la intención de compra.

6. Próximos pasos (para Playtest v2)

- Incluir una **pantalla de instrucciones inicial**.
- Optimizar colisiones y mecánicas en los niveles 2 y 3.
- Realizar una nueva ronda con **8–10 testers** para obtener datos más representativos.
- Medir nuevamente H1 y H5 tras aplicar las mejoras.

7. Enlaces y anexos

- **Encuesta (Google Form / Microsoft Form):**
<https://forms.cloud.microsoft/Pages/ResponsePage.aspx?id=5BWe6Tot7kuYIFa2LPI1-38e77jPljxIIHaDggA9hSIUMTVWQINNVUhVVEI5UDBJTDVBQzRIS1BYNS4u>
- **Dashboard de métricas:** PDF con gráficos y resultados.

[Anexos](#) – Abrir