

# User Testing

*RebeKaa*

Grupo 5:

Rodrigo Pérez Vilda

Elena De Arriba Jaro

Víctor Martín Aguilar

Sergio Caro Rodríguez

Alejandro Guízar García

Alejandra Del Pino Mortera

# ÍNDICE

TEXTO DE BIENVENIDA.....	3
FECHAS Y LUGARES.....	5
CUESTIONARIO DE INFORMACIÓN PERSONAL.....	5
TAREAS PEDIDAS A LOS USUARIOS.....	6
MEDIDAS OBJETIVAS.....	6
CUESTIONARIO DE IMPRESIONES.....	6
TEST 1.....	7
Datos objetivos.....	7
Impresiones.....	8
GEQ.....	8
<b>TEST 2.....</b>	<b>9</b>
Datos objetivos.....	9
Impresiones.....	9
GEQ.....	10
<b>TEST 3.....</b>	<b>11</b>
Datos objetivos.....	11
Impresiones.....	11
GEQ.....	12
<b>TEST 4.....</b>	<b>13</b>
Datos objetivos.....	13
Impresiones.....	13
GEQ.....	14
<b>TEST 5.....</b>	<b>15</b>
Datos objetivos.....	15
Impresiones.....	15
GEQ.....	16
<b>TEST 6.....</b>	<b>17</b>
Datos objetivos.....	17
Impresiones.....	17
GEQ.....	18
CONCLUSIONES.....	19

# TEXTO DE BIENVENIDA

En esta evaluación buscamos medir la eficiencia del videojuego. El proceso es relativamente simple. Pedimos que interacciones con la siguiente beta de este videojuego como lo harías con un videojuego real. El sistema incluye todas las funcionalidades que son necesarias y relevantes para la realización de las tareas que te vamos a pedir a continuación. No obstante, pueden surgir imprevistos. En caso de que el sistema se comporte de manera no planeada por nuestra parte, tranquilo porque informaremos sobre cómo proceder en este caso.

En esta actividad se va a tomar nota de la eficiencia a la hora de realización de tareas. Por ello, una vez explicadas las pautas para la realización de la tarea, pedimos que, si tienes alguna duda, pedimos que la preguntes en ese momento. Posteriormente, una vez comenzada la realización de la tarea, si te surgen dudas, entendemos que se debe al funcionamiento del sistema. Por ello, apunta mentalmente tus dudas y compártelas una vez que hayas completado las tareas. Esto se debe a que mientras realices las pruebas tomaremos nota del tiempo que lleva hacerlas y los problemas que se encuentra el usuario en su realización.

Una vez aclaradas las dudas iniciales y explicadas las instrucciones de cada tarea, no será necesario interactuar con los miembros del equipo de evaluación del sistema. Ignora su presencia en la sala y concéntrate en realizar la tarea. Queremos evaluar cómo funciona nuestro sistema y para ello necesitamos simular unas condiciones parecidas a las que un usuario se encontraría al utilizarlo (solo y sin asistencia ni guía por parte de los desarrolladores).

Esta barrera de comunicación entre los miembros del equipo de evaluación y tú se puede romper bajo dos circunstancias:

- Causas ajenas al estudio (salud, emergencias...). Si no te sientes bien, cómodo o necesitas dejar la prueba sin acabar por causas mayores, no dudes en comunicarlo.
- Fallos graves (del propio sistema) detectados en el momento de la prueba por parte del equipo. En este caso, será el equipo el que se dirija a ti y te indique cómo proceder.

Recuerda que esta es una evaluación del diseño, y cualquier error cometido es un fallo del sistema y no del usuario, que gracias a este test podremos mejorar. Si en algún momento te sientes presionado por no saber realizar una tarea o una acción, recuerda que no es culpa tuya. El equipo está para evaluar el sistema, no a ti. Fallos por tu parte, evidencian fallos en el diseño. Si no entiendes algo, mantén la calma y trata de acabar la tarea; si no puedes, simplemente comunícaselo al equipo.

Si ves algo que no te convence o que piensas que se podría hacer mejor, díselo al equipo de evaluación. No repares en hacer críticas constructivas al sistema, una vez acabada la tarea.

A modo de resumen. El equipo te dará las instrucciones para la realización de la tarea. Una vez explicadas, es el momento de hacer preguntas si no has entendido algo. Tras esto, comienza a contar el tiempo y debes realizar la tarea que se te ha pedido (no te sientas

presionado por el cronómetro) sin comunicarte con el equipo. Una vez acabada la tarea, podrás volver a dirigirte al equipo y comunicar tus impresiones.

Muchas gracias por participar.

## FECHAS Y LUGARES

Test	Fecha	Lugar	Comentarios
1	12/12/2024	Universidad	Se les hará el test a 4 personas.
2	12/12/2024	Vivienda de uno de los organizadores	Se les hará el test a 3 personas.
3	12/12/2024	Vivienda de uno de los organizadores	Se le hará el test a 1 persona.
4	12/12/2024	Vivienda de uno de los organizadores	Se le hará el test a 2 personas.
5	12/12/2024	Vivienda de uno de los organizadores	Se le hará el test a 1 persona.

## CUESTIONARIO DE INFORMACIÓN PERSONAL

<b>ID USUARIO:</b>	
Fecha del test	
Hora del test	
Edad	
Género	
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	
Experiencia jugando al “Snake”	

# TAREAS PEDIDAS A LOS USUARIOS

<b>Tarea</b>	1
<b>Título</b>	Moverse por el espacio y explorar con los objetos del escenario (frutas)*
<b>Instrucciones para la tarea</b>	Muévete por el espacio y explora las interacciones posibles con los objetos que aparecen en pantalla (las frutas)

\*Los enemigos y las frutas spawnen a la vez, pero con esta tarea queremos evaluar que esquiven a los enemigos para comer frutas y luego enfrentarse a ellos con mayor longitud

<b>Tarea</b>	2
<b>Título</b>	Superar las distintas oleadas de enemigos(fénec, lagarto y águila)
<b>Instrucciones para la tarea</b>	Elimina enemigos

<b>Tarea</b>	3
<b>Título</b>	Averiguar cómo derrotar a las águilas
<b>Instrucciones para la tarea</b>	Elimina águilas

<b>Tarea</b>	4
<b>Título</b>	Derrota al boss
<b>Instrucciones para la tarea</b>	Consigue derrotar al jefe (gato del desierto)

# MEDIDAS OBJETIVAS

<b>Medida</b>	<b>Descripción</b>
Longitud	Longitud máxima a la que consigue llegar
Vidas	Número de vidas con las que consigue superar la tarea
Éxito	Si el participante termina o no la tarea con éxito

# CUESTIONARIO DE IMPRESIONES

ID participante	AC
Fecha y hora	12/1/2025 19:24
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	

Desaparecen vidas y repentinamente aparecía la pantalla de resultados.
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?
Nada en particular
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?
Bueno

## TEST 1

<b>ID USUARIO:</b>	
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	19:24
Edad	20
Género	Hombre
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Si, Pacman, Tetris, Space Invaders
Experiencia jugando al "Snake"	Si

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	7
Vidas	1
Éxito	Sí

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	10
Vidas	2
Éxito	Sí

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0

Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	AC
Fecha y hora	12/17/2025 19:24
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
Desaparecen vidas y repentinamente aparecía la pantalla de resultados.	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
Nada en particular	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
Bueno	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	3
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	5
3. He estado muy concentrado en el juego	5
4. Me ha gustado	3
5. Me he sentido habilidoso	5
6. Me he aburrido	2
7. Me ha interesado la historia del juego	3



# TEST 2

ID USUARIO:	OM
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	19:34
Edad	19
Género	Hombre
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Sí, ambos y alguno más
Experiencia jugando al “Snake”	Sí

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	7
Vidas	2
Éxito	Sí

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	11
Vidas	1
Éxito	Sí

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	OM
-----------------	----

Fecha y hora	12/1/2025 19:34
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
Movilidad, estabilidad, entendimiento de las tareas	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
A la hora del "boss" complicado completarlo	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
Confusa y algo extraña	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	4
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	5
3. He estado muy concentrado en el juego	3
4. Me ha gustado	1
5. Me he sentido habilidoso	4
6. Me he aburrido	2
7. Me ha interesado la historia del juego	1

# TEST 3

ID USUARIO:	PC
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	20:20
Edad	20
Género	Mujer
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Sí
Experiencia jugando al “Snake”	Sí

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	2
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	PC
-----------------	----

Fecha y hora	12/1/2025 20:20
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
Cuando te pasas el nivel en vez de pasar te hace reiniciarlo	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
Nada en especial	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
Buenas	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	4
3. He estado muy concentrado en el juego	2
4. Me ha gustado	5
5. Me he sentido habilidoso	1
6. Me he aburrido	3
7. Me ha interesado la historia del juego	2

# TEST 4

ID USUARIO:	CM
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	20:30
Edad	18
Género	Mujer
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Sí
Experiencia jugando al “Snake”	Sí

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	6
Vidas	2
Éxito	Sí

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	CM
-----------------	----

Fecha y hora	12/1/2025 20:30
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
se resetea	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
los pájaros	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
muy divertido	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	3
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	4
3. He estado muy concentrado en el juego	5
4. Me ha gustado	4
5. Me he sentido habilidoso	3
6. Me he aburrido	2
7. Me ha interesado la historia del juego	1

# TEST 5

ID USUARIO:	MD
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	21:20
Edad	18
Género	Mujer
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Sí
Experiencia jugando al “Snake”	Sí

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	10
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	MD
-----------------	----

Fecha y hora	
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
Sale la pantalla estadísticas cuando no había acabado el juego	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
Terminar muchas oleadas, después de perder alguna vida porque no sé pueden recuperar.	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
Me ha gustado	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	3
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	4
3. He estado muy concentrado en el juego	4
4. Me ha gustado	4
5. Me he sentido habilidoso	4
6. Me he aburrido	1
7. Me ha interesado la historia del juego	2



# TEST 6

ID USUARIO:	TG
Fecha del test	12/1/2025
Hora del test	21:43
Edad	19
Género	Hombre
Experiencia previa con juegos arcade (Tetris, Pacman...)	Sí
Experiencia jugando al “Snake”	Sí

## Datos objetivos

### Tarea 1:

Medida	Descripción
Longitud	1
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 2:

Medida	Descripción
Longitud	5
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 3:

Medida	Descripción
Longitud	10
Vidas	3
Éxito	Sí

### Tarea 4:

Medida	Descripción
Longitud	0
Vidas	0
Éxito	No

## Impresiones

ID participante	TG
-----------------	----

Fecha y hora	12/1/2025 21:43
1. ¿Cuáles son los problemas principales que has encontrado al jugar?	
Sale la pantalla de resultados y me resta longitud sin haberme chocado ni perder corazones	
2. ¿Qué te ha resultado más difícil de comprender a la hora de jugar?	
Nada	
3. ¿Puedes describir tu experiencia general al jugar el videojuego?	
Fácil	

## GEQ

1. Me ha resultado desafiante	2
2. He sido rápido/a a la hora de alcanzar los objetivos del juego	5
3. He estado muy concentrado en el juego	4
4. Me ha gustado	2
5. Me he sentido habilidoso	1
6. Me he aburrido	3
7. Me ha interesado la historia del juego	2

# CONCLUSIONES

Para analizar el videojuego, se han realizado un total de 6 tests con el mismo número de usuarios tanto del género femenino como del género masculino. Todos los usuarios poseen experiencia con videojuegos y han jugado a videojuegos del género arcade incluyendo al Snake.

Problema observado (% de usuarios)	Propuestas de mejora
Aparición indebida del panel de estadísticas (100%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Corregir el bug correspondiente</li></ul>
Pocas vidas para afrontar muchas oleadas (16,67%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducir algún objeto que permita recuperar vidas</li><li>- Poner un número máximo de vidas más alto</li><li>- Hacer menos oleadas</li></ul>
Dificultad a la hora de derrotar a las águilas (16,67%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Clarificar de mejor manera cómo derrotar a este enemigo en el tutorial</li></ul>
Desaparición espontánea de vidas (66,67%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Corregir bugs asociados al problema</li><li>- Definir mejor al usuario cuáles son los agentes que afectan a la pérdida de vidas</li></ul>
Cambio de viñeta de historia poco intuitivo (83,33%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Poner un texto que indique el botón con el que cambiar de viñeta</li></ul>
Dificultad para superar el boss (100%)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Establecer mejor las colisiones</li></ul>

Todos los jugadores opinan que de no ser por el primer problema hubieran podido superar más oleadas, ya que les ha parecido un juego con una dificultad cómoda. Este problema les ha hecho reintentar el nivel en numerosas ocasiones para poder completar las últimas dos tareas, lo cual les ha llevado al abandono por aburrimiento. No obstante, la mayoría ha valorado positivamente la estética del juego y confían en el potencial del juego una vez solucionados los inconvenientes encontrados.