recorregut cognitiu

Grup 8. Eudald Garrofé Bernat Casañas Miquel Suau Jordi Pardo

Recorrido Cognitivo: Lines

# Introducción

Género: Puzzle

Otros aspectos necesarios: Lines es un juego de un jugador, que consiste en crear puntos dentro unas líneas con formas diferentes, estos puntos se expanden en todo el mapa, separándose en diferentes líneas en las intersecciones, i solo se paran si su camino se bloquea con otra línea en expansión. La línea que consiga una longitud máxima, será la ganadora.

# Descripción del perfil del jugador

- Edad en torno a 40 años.

- Sólo de manera muy esporádica (en torno a un par de veces al mes y durante no más de una hora), desde hace más o menos un año juega al Battlefield 1 (se lo instaló su hijo adolescente)

- Siempre juega en su ordenador personal en su casa.

- No tiene ninguna otra experiencia con otros videojuegos, pero sí una gran experiencia como usuario de aplicaciones informáticas de productividad relacionadas con su actividad profesional (CEO de una multinacional del sector del automóvil). Usa las aplicaciones en todos los dispositivos convencionales: PC, tablets, smartphone…

# Tareas a inspeccionar

1. Gana el segundo nivel a la primera
2. Busca tus estadísticas
3. Activa “colorblind” mode

# Lista de acciones para completar cada tarea

* + 1. Gana el segundo nivel a la primera:
       - 1. Click play button
         2. Select point mode
         3. Scroll to “Fence” level and click play
         4. Set a point to win the level
    2. Busca tus estadísticas
       - 1. Click play
         2. Select point mode
         3. Scroll left all the way to find the stats
    3. Activa “colorblind” mode
       - 1. Scroll right to settings and click on it
         2. Scroll to the right until you find the colorblind mode
         3. Click on the “colorblind” mode to activate it

# Descripción de los tres problemas encontrados

Ganar el segundo nivel a la primera es una acción que depende mayoritariamente de la suerte del jugador, ya que en el tutorial solo se te pide hacer click, en el segundo nivel la mayoría de usuarios van a hacer click en un lugar aleatorio, sin pensar en cómo conseguir que su línea recorra la máxima distancia posible. Esto llevará a un porcentaje mayor de fracaso en este nivel, ya que no se ha explicado anteriormente con suficiente claridad cómo funciona la mecánica principal del videojuego.

Buscar las estadísticas es un problema, el usuario normal esperaría que este tipo de datos estuvieran en la pantalla principal (por costumbre), pero en este caso las estadísticas están separadas por cada modo de juego, sin ningún tipo de indicación. Normalmente el usuario solo encontrara sus estadísticas de forma casual al hacer scroll a la izquierda.

Activa “colorblind” mode resulta un problema por varios factores. Los menús, al no tener ningún distintivo, acaban mareando y confundiendo al jugador. Por otro lado, el botón para activar este modo está situado al final de la del menú lateral de opciones, siendo el más difícil de encontrar.

# Propuestas de mejora para el videojuego

El primer problema se podría arreglar con un simple texto en la parte inferior, que explique al jugador que tiene que conseguir que su línea sea de mayor longitud que la del enemigo, esto se podría explicar con texto en el primer nivel (tutorial).

Para el segundo problema, siguiendo con la línea, se puede simplificar con un tutorial que enseñe los menús principales la primera vez que se inicia la aplicación, o con un icono flotante que avise al jugador que la pestaña con las estadísticas está a la izquierda

El tercer problema se podría solucionar ayudando al usuario a ubicarse mejor entre los distintos menús ya fuese remodelando la UI de estos o incluyendo algún elemento distintivo que clarificase donde se encuentra el usuario.

A su vez, sería bueno que fuese posible identificar los distintos elementos de un solo menú sin necesidad de pasar por encima suyo para iluminarlo.

# Anexos:

### Hoja de revisión de acción:

Descarga en tu dispositivo móvil la aplicación: “Lines” y sigue las pautas proporcionadas a continuación. Indica si alguna de las acciones es confusa, difícil de reconocer, realizar o aprender.

Finalmente, propón soluciones para los problemas con los que te hayas encontrado.

### Pauta de acciones:

* + 1. Gana el segundo nivel a la primera:
       - 1. Click play button
         2. Select point mode
         3. Scroll to “Fence” level and click play
         4. Set a point to win the level
    2. Busca tus estadísticas
       - 1. Click play
         2. Select point mode
         3. Scroll left all the way to find the stats
    3. Activa “colorblind” mode
       - 1. Scroll right to settings and click on it
         2. Scroll to the right until you find the colorblind mode
         3. Click on the “colorblind” mode to activate it

***Nombre y Apellidos: Eudald Garrofé Flix***

# Anàlisis de la pauta de acciones : Tabla

En la siguiente tabla, indica si crees que las acciones son claras, entendibles, reconocibles y comprensibles por el usuario:

|  |  |
| --- | --- |
| Gana el segundo nivel a la primera: | |
| Click play button |  |
| Select point mode |  |
| Scroll to “Fence” level and click play |  |
| Set a point to win the level |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Busca tus estadísticas | |
| Click play |  |
| Select point mode |  |
| Scroll left all the way to find the stats |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Activa “colorblind” mode | |
| Scroll right to settings and click on it |  |
| Scroll to the right until you find the colorblind mode |  |
| Click on the “colorblind” mode to activate it |  |

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Gana el segundo nivel a la primera y Busca tus estadísticas.
* Paso (1, 2, 3…): Paso 2 en ambas acciones
* Descripción de paso: Select point mode.
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Creo que se debe a que los menús no son suficientemente reconocibles entre ellos lo que me ha llevado a perderme en los primeros instantes explorando la aplicación.

## Descripción del problema:

Me ha llegado a confundir debido a la similitud que existe entre los menús y que las distintas opciones de cada menú no son resaltadas hasta que el puntero del jugador queda encima de esa opción.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 2 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Creo que la solución idónea sería una mayor distinción entre menús y que fuesen más reconocibles los distintos iconos de cada menú.

Se nota que ya intentaron distinguir los menús cambiando la inclinación de éstos (Ya que aparecen en tira) De todos modos creo que no llega a ser suficiente.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Gana el segundo nivel a la primera
* Paso (1, 2, 3…): Paso 4.
* Descripción de paso: Set a Point to win the level.
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: En este caso creo que es la comprensibilidad de la tarea lo que flojea debido a que durante el tutorial no todo el mundo va a interpretar que las condiciones de victoria son generar la línea más larga pues no se le explica al jugador en ningún momento, haciendo que el segundo nivel sea complicado de superarse la primera vez para un jugador inexperto

## Descripción del problema:

Es complicado para un jugador inexperto ser capaz de entender cómo superar un nivel a partir del tutorial.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 4 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 5 |

## Posibles soluciones:

Añadir en una línea de texto que los requisitos necesarios para superar cada nivel es abarcar más espacio que el resto de colores sobre la figura sería una buena forma de evitar que muchos jugadores lleguen al segundo nivel sin saber qué hacer.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Activa “colorblind” mode.
* Paso (1, 2, 3…): Paso 1.
* Descripción de paso: Scroll right to settings and click on it.
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Para este caso, creo que, igual que a la hora de seleccionar el Point mode falla lo poco reconocible que son los menús, vuelven a jugar una mala pasada al jugador, mareándole y no ofreciendo información concreta sobre la ubicación exacta del jugador entre los menús.

## Descripción del problema:

Es complicado moverse entre los menús del juego, sobre todo para un jugador inexperto.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 2 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Creo que la solución idónea sería una mayor distinción entre menús y que fuesen más reconocibles los distintos iconos de cada menú.

Se nota que ya intentaron distinguir los menús cambiando la inclinación de éstos (Ya que aparecen en tira) De todos modos creo que no llega a ser suficiente.

***Nombre y Apellidos: Miquel Suau González***

# Anàlisis de la pauta de acciones : Tabla

En la siguiente tabla, indica si crees que las acciones son claras, entendibles, reconocibles y comprensibles por el usuario:

|  |  |
| --- | --- |
| Gana el segundo nivel a la primera: | |
| Click play button |  |
| Select point mode |  |
| Scroll to “Fence” level and click play |  |
| Set a point to win the level |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Busca tus estadísticas | |
| Click play |  |
| Select point mode |  |
| Scroll left all the way to find the stats |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Activa “colorblind” mode | |
| Scroll right to settings and click on it |  |
| Scroll to the right until you find the colorblind mode |  |
| Click on the “colorblind” mode to activate it |  |

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Gana el segundo nivel a la primera
* Paso (1, 2, 3…): Paso 4
* Descripción de paso: Set a point to win the level
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: La posibilidad de que el jugador consiga superar el nivel al primer intento se constituye prácticamente como suerte debido a que no hay ningún elemento durante el tutorial que le indique como superar el nivel, entonces no consigue ser un paso comprensible.

## Descripción del problema:

No existe ningún elemento que indique al jugador cuál es el criterio de victoria durante el tutorial y eso afecta al desarrollo del segundo nivel.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 2 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 5 |

## Posibles soluciones:

Incluyendo un pequeño mensaje durante el tutorial sería suficiente para solucionar este problema.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Busca tus estadísticas.
* Paso (1, 2, 3…): Paso 3
* Descripción de paso: Scroll left all the way to find the stats.
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Este problema afectaría a la capacidad del jugador de reconocer la tarea pues la gran mayoría de jugadores no esperarían encontrar sus estadísticas en un lateral del menú de play.

## Descripción del problema:

El apartado de estadísticas se encuentra en un lugar en el que el jugador no se esperaría encontrarlo.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 4 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Idealmente debería haber un apartado en el menú principal enfocado a las estadísticas del jugador o simplemente que el tutorial indicase al jugador en que zonas de la UI puede encontrar esta información.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Activa “colorblind” mode
* Paso (1, 2, 3…): Paso 3
* Descripción de paso: Click on the “colorblind” mode to activate it.

¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Para este caso, creo que es la claridad la que falla debido a que los menús son confusos y prácticamente indistinguibles entre ellos, dando pie a que el jugador se confunda.

## Descripción del problema:

Los menús son demasiado parecidos y no dejan muy claro al jugador en cuál se encuentra, también, el poco contraste de los iconos no seleccionados hace difícil identificar la opción deseada.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 3 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Sería bueno modificar el sistema de menús sin cambiar demasiado el core para que no perdiese su carácter pero de manera que fuese más claro para el usuario reconocer en qué menú se encuentra en cada momento.

***Nombre y Apellidos: Jordi Pardo Gutiérrez***

# Anàlisis de la pauta de acciones : Tabla

|  |  |
| --- | --- |
| Gana el segundo nivel a la primera: | |
| Click play button |  |
| Select point mode |  |
| Scroll to “Fence” level and click play |  |
| Set a point to win the level |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Busca tus estadísticas | |
| Click play |  |
| Select point mode |  |
| Scroll left all the way to find the stats |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Activa “colorblind” mode | |
| Scroll right to settings and click on it |  |
| Scroll to the right until you find the colorblind mode |  |
| Click on the “colorblind” mode to activate it |  |

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Gana el segundo nivel a la primera
* Paso (1, 2, 3…): Paso 4
* Descripción de paso: Set a point to win the level
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: No queda claro el funcionamiento de la mecánica del juego la primera vez que juegas.

## Descripción del problema:

Lo que falla aquí es que si no se hace el tutorial el jugador es poco intuitivo el hecho de que tenga que apretar las líneas, aunque cuando fallas sale un indicador con lo que debes hacer ayudando a entender lo que deberías hacer.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 4 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 3 |

## Posibles soluciones:

Si pasas por el tutorial, que es lo primero que te hace jugar el juego, pasas por el proceso de aprendizaje antes y no llegas a tener ese problema.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Busca tus estadísticas
* Paso (1, 2, 3…): Paso 1
* Descripción de paso: Click Play
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: No se comprende el hecho de tener que darle a Play para ver estadísticas.

## Descripción del problema:

Creo que lo que falla aquí es lo más lógico para el jugador seguramente sea que las estadísticas estén en el mismo nivel que el botón de jugar y no se entiende que tenga que darle a play para ver sus estadísticas.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 2 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Poner las estadísticas antes de tener que apretar el botón de Play, ya que se supone que cuando vas a play es para jugar y no para mostrar estadísticas.

***Nombre y Apellidos: Bernat Casañas Masip***

# Anàlisis de la pauta de acciones : Tabla

|  |  |
| --- | --- |
| Gana el segundo nivel a la primera: | |
| Click play button |  |
| Select point mode |  |
| Scroll to “Fence” level and click play |  |
| Set a point to win the level |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Busca tus estadísticas | |
| Click play |  |
| Select point mode |  |
| Scroll left all the way to find the stats |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Activa “colorblind” mode | |
| Scroll right to settings and click on it |  |
| Scroll to the right until you find the colorblind mode |  |
| Click on the “colorblind” mode to activate it |  |

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Ganar el nivel a la primera
* Paso (1, 2, 3…): 4
* Descripción de paso: Set a point to win the level
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: No tienes aún la velocidad del punto enemigo y el tuyo reconocido. Entonces, el usuario se puede quedar corto en distancia de puntos.

## Descripción del problema:

El usuario aún no está acostumbrado a cómo funciona el videojuego y ya te están poniendo contra 2 puntos y en un mapa que ha aumentado considerablemente la dificultad. El usuario simplemente clicará en algún lugar aleatorio hasta comprender como funciona el videojuego.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 4 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 4 |

## Posibles soluciones:

Ofrecer un o dos niveles más de tutorial para adaptar el Flow del videojuego al jugador. Sobre todo que interiorice la velocidad y: “si pongo el punto aquí, podré detener al otro punto a tiempo”.

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Busca tus estadísticas
* Paso (1, 2, 3…): 3
* Descripción de paso: Scroll left all the way to find the stats
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Claridad, ya que el jugador puede estar buscando otro submenú (al igual que casi todos los juegos que juega el usuario)

## Descripción del problema:

El usuario intentará buscar un menú detallado sobre las estadísticas, no una simple imagen de los trofeos que tiene.

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 2 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 1 |

## Posibles soluciones:

Hacer un “click button” para que pueda acceder a toda una interfaz que sea un menú detallado. (manteniendo aún así el bloque de estadísticas eficaz)

### 

# Hoja sobre problema detectado en una acción.

* Acción en la cual se ha detectado el problema: Activa “colorblind” mode
* Paso (1, 2, 3…): 2
* Descripción de paso: Scroll to the right until you find the colorblind mode
* ¿Qué falla exactamente (Claridad, reconocible, comprensible, entendible) ?: Reconocimiento, ya que el usuario puede no reconocer que el icono se refiere a “colorblind”

## Descripción del problema:

Cuando entras al menú de settings, encuentras 3 opciones: sonido, idioma y modo nocturno. Cuando haces scroll ves una paleta de colores. Puede que el jugador decida no hacer scroll, ya que, en todas las partes del videojuego, para acceder a lo que quieres, lo ves antes de hacer scroll. Osea, no hay que hacer scroll para ver la opción que quieres clicar justo al entrar

Severidad del problema

|  |  |
| --- | --- |
| Impacto negativo sobre la posibilidad de completar la tarea  (1-5) | 3 |
| Frecuencia con la que puede aparecer:  (1-5) | 2 |

## Posibles soluciones:

Poner el modo para daltónicos antes que de modo nocturno. En general, la gente que se pone el modo nocturno lo hace por gusto. Simplemente le gusta indagar en las opciones y hacer el juego suyo. Este tipo de gente quiere el cambio “ya”. Sería mucho mejor ofrecer esta opción al alcance de todos sin dar pie a confusiones.