**Pruebas de Usabilidad**

**Proyecto“Australis”**

| Proyecto | Australis. |
| --- | --- |
| Integrantes del proyecto | Rodrigo Seguel y Sofía Gómez |
| Responsable a cargo de pruebas | Sofía Gómez Macaya. |
| Fecha | 13 de Noviembre del 2024 |
| Versión del juego | 1.5.4 (versión final) |

**Objetivos de la prueba de usabilidad**

Determinar si los usuarios pueden completar las tareas dentro del videojuego para cumplir el objetivo de adquirir conocimiento de la Antártica a través del entretenimiento.

Determinar si el videojuego “Australis” es difícil de jugar o poco intuitivo.

**Preguntas de la investigación**

Estas preguntas son una guía para definir los KPI de estas pruebas. La finalidad es que al final de este procedimiento se puedan responder estas preguntas con resultados cuantitativos.

* ¿Cuánto tiempo tarda un usuario en completar todo el videojuego?
* ¿Cuánto tiempo tarda un usuario en encontrar los elementos de la interfaz?
* ¿Qué podemos aprender del flujo del usuario? ¿Qué podemos aprender de la forma en que los usuarios se desenvuelven durante el recorrido del juego?
* ¿Hay partes del flujo de usuarios en las que los usuarios se atascan?
* ¿Cuántos usuarios pueden finalizar con éxito todas las misiones asignadas?
* ¿Cuántos usuarios adquieren conocimientos tras jugar el videojuego?
* ¿Los usuarios creen que el videojuego es agradable o desagradable de jugar?

**KPI**

* Tiempo en la tarea/misiones.
* Índice de conversión de usuarios (porcentaje de jugadores que completaron un flujo de misiones con éxito).
* Escala de usabilidad del sistema.

**Metodología**

* Estudio de usabilidad no moderado (la encargada de esta prueba no influirá mientras el usuario realice la prueba de usabilidad)
* **Ubicación**: videoconferencias y presencial.
* **Fecha**: las sesiones se llevarán a cabo el 13 de Noviembre (fuera de horario).
* **Extensión**: cada sesión durará de 15 a 30 minutos (adaptable según cuanto tiempo el usuario demore en finalizar en jugar el videojuego)

**Participantes**

* Dos hombres y dos mujeres que cursen entre el séptimo año básico y cuarto año de enseñanza media.
* Todos los usuarios deben contar con su propio computador para jugar el videojuego.

**Instrucciones de las pruebas de usabilidad**

**Tarea 1**: Ejecuta el videojuego e interactúa con el menú para comenzar a jugar.

* ¿Qué tan fácil o difícil fue completar esta tarea?¿Los elementos de la interfaz son intuitivos o difíciles de entender?

*(El 100% de los usuarios logró completar esta tarea creyendo que es fácil de completar y con elementos intuitivos)*

**Tarea 2**: Inicia una nueva partida y juega sin saltarte la introducción del juego.

**Tarea 3:** Juega interactuando con todo lo que desees hasta llegar al final del videojuego.

¿Qué te pareció el minijuego de pesca?¿Qué te gustó o no te gustó?

(El 100% de los usuarios les gustó el minijuego de pesca)

¿Qué te pareció la investigación de objetos?¿Qué te gustó o no te gustó?

(El 75% de los usuarios les gustó la investigación de objetos)

¿Qué te pareció la compra y venta de objetos?

(El 100% de los usuarios les gustó la compra y venta de objetos)

¿Qué te pareció la exploración en la montaña?¿Qué te gustó o no te gustó?

(El 100% de los usuarios les gustó la exploración en la montaña)

**Tarea 4**: ¿Qué te pareció el videojuego en general? ¿Qué te gustó o no te gustó?

(El 100% de los usuarios les gustó el videojuego en general)

**Después de las pruebas**

Los participantes completarán la escala de usabilidad de experiencia de usuario del videojuego.

* Los participantes calificarán las siguientes 8 afirmaciones mediante la selección de una de las cinco respuestas que van desde "Totalmente en desacuerdo" hasta "Totalmente de acuerdo".

|  | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Creo que recomendaría este videojuego a quienes quieran aprender sobre la Antártica o de una zona similar. | **4 votos** |  |  |  |
| El videojuego no me parece para nada complejo. | **3 votos** | **1 voto** |  |  |
| Creo que el videojuego es intuitivo. | **4 votos** |  |  |  |
| Imagino que la mayoría de las personas aprendería de la Antártica con este videojuego. | **4 votos** |  |  |  |
| Me divierto al jugar este videojuego. | **4 votos** |  |  |  |
| El recorrido del usuario es intuitivo y agradable. |  | **1 voto** |  |  |
| Las mecánicas de videojuego me parecen entretenidas. | **3 votos** |  |  |  |
| Siento que sé más de la Antártica al finalizar el videojuego. | **4 votos** |  |  |  |