

INTEGRANTES:

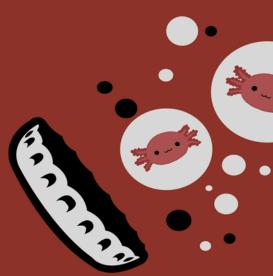
- MONTOYA LOPEZ MAURICIO
- GUINDIC GOROSTIETA ZURY JOSUE
- VILLA MORA ANELIZ
- VILLAGRAN CORTES MIGUEL ANGEL
- VILLEGAS VIDALANGEL

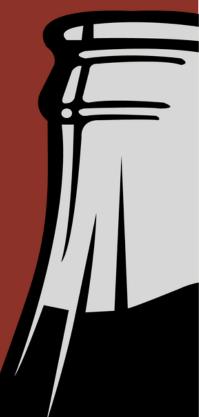
maTeria:

DISEÑO Y EVALUACIÓN DE INTERFACES HOMBRE-MÁQUINA

FECHA:

11-JUNIO-2024





FORMATO DE EVALUACIÓN DE USUARIO - AXOCOLA

NOMBRE:

FECHA

El siguiente cuestionario se deberá contestar tras haber interactuado detalladamente con la aplicación "Axo-Cola". Se le pide que lea con tranquilidad y conteste de manera honesta, esto nos ayuda a mejorar o corregir errores en nuestra aplicación. Su opinión es muy importante.



CLICKER: Género de videojuego el cuál conlleva a que el jugador tenga que hacer click de forma repetida u otra acción equivalente con el objetivo de obtener un recurso que puede ayudar a mejorar un elemento dentro de la temática del juego y que a largo plazo supone obtener más recursos de manera progresiva.

Preguntas de ca	rácter	general
-----------------	--------	---------

¿Cuál es su edad?

¿Cuál es su ocupación?

¿Cuáles son sus pasatiempos?

Preguntas de opción múltiple

¿Ha jugado un clicker con anterioridad? a) Si b) No

Preguntas de escala

Escala de evaluación:

1-Muy poco satisfactorio

2-Poco Satisfactorio

3-Medianamente satisfactorio

4-Satisfactorio

5-Muy satisfactorio

Marcar con una "X" la respuesta.

PREGUNTAS	Muy poco satisfactorio	Poco satisfactorio	Medianamente satisfactorio	Satisfactorio	Muy satisfactorio
En la siguiente escala, que tan satisfactorio fue para usted el obtener chapas?					
En la siguiente escala, que tan satisfactorio fue para usted usar el menú de configuraciones?					
En la siguiente escala, que tan satisfactorio fue para usted usar el menú de mejoras?					

Preguntas abiertas

¿Usted recomendaría el videojuego "Axo-Cola"?

¿Cuál es su opinión del juego en su estado actual?

¿Qué cambiaría del videojuego "Axo-cola" después de esta prueba?

AGRADECEMOS SUS COMENTARIOS: