**EVALUACIÓN HEURÍSTICA – VIDEOJUEGO “Entre dos mundos”**

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL VIDEOJUEGO** | **Valoración de la evaluación realizada** |
| **LOS OBJETIVOS DEL JUEGO SON CLAROS** | **Los objetivos del juegos son claros, pero hay puntos a mejorar al principio puede que no haya mucho sentido en la historia o que avance muy rápido, sería un punto a mejorar.** |
| **JUEGO DURADERO** | **El juego no termina muy pronto, bueno no tiene un límite de tiempo en cada nivel, y solo son tres niveles, así que el juego puede llegar a ser corto o duradero, dependiendo de la capacidad del jugador.** |
| **RITMO** | **El juego lleva un ritmo suave, no se le exige mucho al jugador en las actividades y no hay muchos enemigos cerca para que pueda tener una mejor jugabilidad.** |
| **DESAFIO Y ESTRATEGÍA** | **Puede que califique con un 1 los temas de la IA porque siento que dentro del juego no se hace uso de ellas, el juego contiene diferentes mecánicas como la vida, recolección de monedas y diferentes botones.** |
| **VARIEDAD DE JUGADORES Y ESTILOS DE JUEGO** | **El juego ofrece interés y desarrollo de los jugadores a su ritmo, sin embargo no cuenta con una diferencia de niveles dependiendo la capacidad de los jugadores, el juego solo se vuelve más complejo mediante los niveles avancen.** |
| **JERARQUIZACIÓN** | **Si existen medidas por si un jugador escoge una situación errónea como por ejemplo las preguntas. Siempre habrá una retroalimentación** |
| **INTERFAZ** | **Puede que no se cumpla con la mayoría de requisitos en la parte de interfaz, pero el juego cuenta con botones y elementos que son claros de cual es su función.** |
| **MANEJO DE INFORMACIÓN** | **Los textos son pocos y no se sobrecargan demasiado, de manera que los jugadores no se aburran al ver demasiada información.** |
| **RETROALIMENTACIÓN - FEEDBACK** | **El juego cuenta con retroalimentaciones cuando un jugador escoge mal una respuesta, se le da una pequeña retroalimentación y se le anima a continuar.** |
| **RELACIÓN DEL JUGADOR CON EL MUNDO DEL JUEGO** | **El jugador tiene una conexión con el juego ya que el personaje principal se debe de mover gracias a el y debe de hacer lo posible para que el personaje consiga su objetivo.** |
| **CONTROLES DEL JUEGO** | **Los controles no son personalizables, tienen un diseño único en la interfaz pero están los suficientes para completar lo necesario en el juego.** |
| **PENALIZACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN** | **El jugador no se penaliza por responder mal una pregunta, se le anima y se le insta a continuar practicando, se le recuerda lo aprendido al inicio del juego.** |
| **RECOMPENSAS** | **El jugador en cada cofre puede obtener una recompensa de unas monedas y experiencia.** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL VIDEOJUEGO** | **Cumplimiento** | **Prioridad** |
| **LOS OBJETIVOS DEL JUEGO SON CLAROS** | | |
| Presenta objetivos primordiales al principio y objetivos a corto plazo durante todo el juego. | 2 | Baja |
| Las habilidades necesarias para alcanzar las metas se enseñan en el momento apropiado para poder ser usadas más tarde. | 2 | Media |
| El juego ofrece sentido. Las personas saben por qué deben hacer determinada acción en todo momento. | 3 | Baja |
| El juego muestra claramente el objetivo al usuario en todo momento. | 2 | Baja |
| **JUEGO DURADERO** | | |
| El juego no termina demasiado pronto. Puede duran tanto como lo deseen los jugadores | 3 | Baja |
| Los jugadores encuentran el juego divertido e interesante | 2 | Media |
| **RITMO** | | |
| El juego carece de tareas repetitivas o aburridas que generen fatiga. | 2 | Media |
| La cantidad de eventos que suceden no resultan abrumadores para el jugador. | 3 | Baja |
| El juego ofrece variedad en las actividades. | 3 | Baja |
| Los eventos suceden cuando el jugador los puede percibir. | 1 | Alta |
| La frecuencia en la que suceden los eventos no resulta abrumadora para el jugador. | 2 | Media |
| El juego no exige esfuerzos innecesarios. | 2 | Media |
| El juego no supone una carga innecesaria para el jugador. | 2 | Media |
| El juego tiene un ritmo para aplicar presión sin frustrar a los jugadores. | 3 | Baja |
| **DESAFIO Y ESTRATEGÍA** | | |
| El juego resulta fácil de aprender, pero difícil de dominar | 2 | Media |
| Los desafíos son experiencias de juego positivas, lo que resulta en querer jugar más en lugar de abandonar el juego. | 2 | Media |
| La Inteligencia Artificial se equilibra con el juego de los jugadores. | 1 | Alta |
| La Inteligencia Artificial es lo suficientemente resistente como para que los jugadores tengan que probar diferentes tácticas en contra. | 1 | Alta |
| El juego hace buen uso del multitasking como mecanica. | 2 | Media |
| El juego no hace uso del multitasking cuando el jugador está aprendiendo. | 0 | Alta |
| El ritmo de juego contribuye para que el jugador mantenga el interés | 3 | Baja |
| El ritmo de juego ayuda a disminuir la fatiga sin facilitar en exceso las cosas | 2 | Media |
| Las mecanicas del juego y su ritmo me invitan a desarrollar estrategias | 2 | Media |
| **VARIEDAD DE JUGADORES Y ESTILOS DE JUEGO** | | |
| El juego ofrece algo diferente para atraer y retener el interés de los jugadores | 2 | Media |
| El juego permite al jugador explorar y desarrollarse a su propio ritmo y estilo | 3 | Baja |
| Se dan varias opciones a los usuarios dependiendo se sus | 1 | Alta |
| conocimientos previos y experiencia, ofreciendo acceso a | 1 | Alta |
| distintos modos de juego para que el usuario pueda | 1 | Alta |
| ajustar la dificultad o el nivel de desafío (de novatos a expertos) | 1 | Alta |
| El juego maneja una curva de dificultad ajustada al tipo de | 3 | Baja |
| jugador, sin llegar a ser demasiado fácil o absurdamente difícil | 3 | Baja |
| Los jugadores perciben un avance en los niveles más altos | 2 | Media |
| El juego permite múltiples formas de ganar. | 0 | Alta |
| **JERARQUIZACIÓN** | | |
| Los contenidos más relevantes son fáciles de alcanzar N/A | 1 | Alta |
| Existen medidas para prevenir situaciones frustrantes en | 2 | Media |
| caso de seleccionar a una opcion erronea o destructiva | 2 | Media |
| **INTERFAZ** | | |
| La intefaz del juego responde a las leyes de la Gestalt N/A | 2 | Media |
| Los íconos son intuitivos, concretos, familiares y comprensibles por cualquier usuario. | 2 | Media |
| Los botones indican claramente al usuario que va a suceder al pulsarlos | 2 | Media |
| Los indicadores del estado del sistema son fluidos, obvios, disponibles y no interfieren con el juego. | 2 | Media |
| Hay una línea gráfica que está presente en todas las interfaces. | 2 | Media |
| **MANEJO DE INFORMACIÓN** | | |
| No hay sobrecarga de información, por ejemplo, bloques de texto o párrafos largos | 3 | Baja |
| El juego no ofrece demasiadas opciones al jugador al momento de tomar decisiones sencillas | 2 | Media |
| Los textos se leen sin dificultad con fuentes legibles. | 3 | Baja |
| Los anuncios son concretos y omiten palabras innecesarias | 1 | Alta |
| La navegación es coherente, lógica y minimalista. | 2 | Media |
| **RETROALIMENTACIÓN - FEEDBACK** | | |
| El juego da feedback al usuario de que está en control en todo momento | 2 | Media |
| El juego da feedback constante del resultado de las acciones inmediatas del jugador | 1 | Alta |
| El juego da feedback positivo incluso para dar malas noticias encuentra la forma de decirlo positivamente. Permanentemente el juego tiene comentarios positivos para los jugadores. | 3 | Baja |
| El juego da feedback al usuario cuando intenta hacer una acción inválida | 3 | Baja |
| El juego le informa al jugador cuando se cumple o está por cumplirse un indicador de tiempo | 0 | Alta |
| **RELACIÓN DEL JUGADOR CON EL MUNDO DEL JUEGO** | | |
| El jugador tiene un sentido de control e influencia en el mundo del juego | 2 | Media |
| El mundo es coherente con la narrativa y las leyes que rigen esa realidad | 2 | Media |
| Existe una conexión emocional entre el jugador y el mundo del juego, así como con su avatar. | 2 | Media |
| **CONTROLES DEL JUEGO** | | |
| Los controles del juego son consistentes dentro del juego, siguen las convenciones estándar y son personalizables | 1 | Alta |
| El juego tiene controles que son lo suficientemente | 2 | Media |
| básicos para aprender rápidamente, pero también ofrece atajos de acciones rápidas para jugadores más avanzados | 2 | Media |
| **PENALIZACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN** | | |
| El juego no castiga de manera injusta | 3 | Baja |
| Los jugadores no pierden alguna posesión ganada con esfuerzo. | 3 | Baja |
| Los jugadores no se sienten penalizados repetidamente por el mismo fracaso. | 3 | Baja |
| El juego da una sensación de progreso al usuario, ofreciéndole mejoras, logros o artículos estéticos cada cierto tiempo | 1 | Alta |
| Si el jugador fracasa se le informa de manera positiva y se le dan opciones o argumentos para continuar. | 3 | Baja |
| El juego impulsa la motivación intrínseca, manteniendo al usuario jugando por gusto más que por premios | 2 | Media |
| En modo multijugador el juego modera comportamientos tóxicos entre los jugadores | 0 | Alta |
| **RECOMPENSAS** | | |
| El juego ofrece algún tipo de recompensa y el jugador puede reconocer su existencia | 2 | Media |
| Las recompensas que otorga el juego son las óptimas para el tipo de juego que es | 2 | Media |
| El juego proporciona recompensas o eventos inesperados | 1 | Alta |
| El juego ofrece algo que motiva al jugador a volver a jugar | 1 | Alta |
| Las recompensas se otorgan de tal forma que no socavan la motivación intrínseca del jugador | 2 | Media |

|  |  |
| --- | --- |
| **VALOR DE CUMPLIMIENTO** | |
| **0** | No cumple. |
| **1** | Cumple en menor medida. |
| **2** | Cumple en la mayor parte del sitio. |
| **3** | Cumple totalmente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **VALOR DE PRIORIDAD** | |
| BAJA | Son problemas molestos que no afectan el objetivo principal del sitio y se relacionan con tareas adicionales Baja que realizaría el usuario. |
| MEDIA | Son aquellos problemas que no afectan directamente el objetivo del sitio sin embargo se deben considerar relevantes para brindar una mejor experiencia del usuario |
| ALTA | Indica hallazgos que se deberían solucionar en primer lugar ya que son un obstáculo importante para cumplir el objetivo en beneficio del sitio y de los usuarios |