



Equipo: Click-Beh

Integrantes:

Sergio Amaro Rosas

Jonathan Guerrero Perez

Reporte

Introducción

El juego “El Juego en el Arte” se desarrolló con el objetivo de difundir y enseñar los distintos tipos de arte, así como sus inspiraciones y el concepto a través de un videojuego, donde la utilizarán niños mayores de 8 años, adolescentes, jóvenes y adultos.

Para este desarrollo del juego se hicieron 2 niveles donde el primer nivel se tiene desbloqueado y el segundo será desbloqueado al completar la instrucción de subir alguna imagen de un museo. También en el desarrollo para presentar la primera prueba se implementó un sistema de autenticación para que cada usuario pudiera tener su propio pasaporte del arte con sus respectivas imágenes coleccionadas por los usuarios de los museos, en este caso solo podían subir una imagen, ya que solo desbloquearán el segundo nivel.

En la evaluación de la experiencia del Juego en el Arte participaron 5 usuarios, donde en cada sesión de evaluación, se grabó la interacción del usuario y un video con sus reacciones y comentarios. Estas grabaciones y anotaciones hechas durante la evaluación permitieron analizar con detalle su interacción con el juego, lo cual permitió obtener datos fidedignos sobre los problemas de usabilidad e interacción que presenta el juego.

Descripción del perfil de Usuario

Los cinco usuarios que hicieron la prueba del juego cumplían con el rango de edad ya que eran usuarios de entre 21 y 24 años de edad, es decir son jóvenes.

La escolaridad de nuestros usuarios es de nivel superior, todos ellos al menos tienen una consola o pc o algún otro dispositivo para jugar videojuegos, pero principalmente tenían PC. El promedio en que los usuarios llevan usando la consola o pc es de 1 año, además la usan diariamente. Los usuarios juegan entre 1 y 4 horas al día.

La mayoría de los usuarios no tenían un hobby asociado al arte solo dos personas respondieron que sí y la relación que tenían es la pintura.

Los usuarios no habían visitado un museo ni a un concierto en al menos 6 meses por lo que era muy buena para poder hacer la prueba del juego y así saber si cumplimos con nuestro



objetivo. También los usuarios estaban actualmente leyendo libros o a lo más llevaban un mes sin leer un libro.

Los tipos de arte que más les gustaba a los usuarios son:

- Pintura
- Origami
- Música

A los usuarios no les parecía aburrido el arte porque se les hacía una forma de expresión y una forma de entretenida de divertirse y de ser creativo.

Observaciones: Los usuarios si han dejado de visitar museos y conocer las distintos tipos de arte y sus inspiraciones por qué se han centrado más en la tecnología de las consolas como videojuego, celulares y pc's. Además muchos juegan videojuegos pero no saben que también es arte, no del tipo clásico pero es arte, por lo que juntar un juego con el arte es una buena idea.

Evaluación de la Experiencia

Al finalizar cada sesión de prueba con los usuarios se les dio una evaluación para evaluar la experiencia de los usuarios con el juego. Aquí mostramos los resultados de esas evaluaciones.

Pregunta	Mucho	Regular	Poco	No
¿Les gusto el juego?	2 personas	3 personas		
¿Tuvo dificultades para jugar?		3 personas	1 persona	1 persona
¿Le pareció divertido?	3 personas	1 persona	1 persona	
¿Aprendió algo?	1 persona		2 personas	2 personas



Pregunta	Sí, Definitivamente	Tal vez, si me lo encuentro	Solo si no tengo nada que hacer	No
¿Volvería a jugarlo en el futuro?	2 personas	2 personas	1 persona	

En la pregunta de ¿Qué le añadirías al juego?, según los usuarios esto es lo que le faltaría agregar:

- Más instrucciones
- Música
- Obras de arte más grandes
- Obras de arte escondidas
- Puntuación
- Complejidad
- Tiempo

En la pregunta ¿Qué sensación te dejó el juego?, según los usuarios estas fueron las sensaciones:

- Diversión
- Feliz
- Entretenido
- No está terminado el juego

Observaciones en los videos:

En los videos se puede apreciar que los usuarios no pueden acabar el segundo nivel y la mayoría se frustran e incluso preguntan si hay tiempo pensando que ya se tardaron mucho, o tal vez una manera de perder ya, de esto podemos concluir que tal vez el segundo nivel tiene una dificultad demasiado difícil para ser el segundo y que deberíamos hacer más niveles antes de llegar a esta dificultad.

Con respecto a la interfaz de usuario y a loguearse en la pagina al parecer esta es muy intuitiva ya que no se le decía a los usuarios específicamente que dieran click por click en cada sección si no que solo les dijimos que hicieran una actividad, como registrarse, subir una imagen para desbloquear el segundo nivel o cerrar su sesión, al parecer la interfaz es bastante intuitiva, con la pequeña excepción de que para registrarse no es claro donde hacerlo, por lo que se sugiere cambiar el boton de Iniciar Sesión por IniciarSesión/Registrarse.



Solo un usuario logró, acabar los dos niveles mientras que todos los usuarios lograron llegar al final del primero. Por lo que podemos concluir que el juego es entendible y fácil de manejar para los usuarios mientras no se exceda en la dificultad.

Conclusiones:

El juego logró ser junto con la interfaz un ambiente divertido y al parecer entretenido para los usuarios, al parecer por sí solo no cumple con el objetivo de que los usuarios aprendan, pero con la interfaz y la idea del pasaporte del arte integrado hay altas expectativas de que los usuarios irían a otro museo para juntar las fotografías ya que en las pruebas se vio divertirse a todos ellos, por lo que una versión completa del juego con correcciones y más funcionalidades sugeridas por ellos y una cooperación de museos o sitios que difundan el arte para las fotografías participantes parece un proyecto sustentable.