

Formulario de Plan de Pruebas

En este plan de pruebas se intenta ver si el usuario conoce y aprende las mecánicas y dinámicas del juego, la dificultad de estas y de la progresión del día.

** Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Investigador *

Marca solo un óvalo.

☐ Matt

☐ María

☐ Fran

☐ Muxu

☐ Otro: _____

2. Nombre del usuario/Identificación

3. Edad

4. ¿Cuánta experiencia tiene el usuario en los juegos de gestión y recursos? *

Marca solo un óvalo.

Nada

1

☐

2

☐

3

☐

Mucho

5. ¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

Marca solo un óvalo por fila.

	Sí	No	No probado
Añadir ingrediente a la cesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quitar ingrediente de la cesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pagar ingredientes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escoger ingredientes de la isla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Devolver ingredientes a la isla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cocinar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Asignar al cliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atender a un cliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Servir plato al cliente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tirar plato	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pedir otro plato	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cobrar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Limpiar mesa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pasar de
restaurante

Pasar a			
restaurante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A despena			
el ladrón			
Anuycntar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Matar al			
ladrón			
matar al	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ladrón			

6. Si ha habido confusión o dificultad en alguna de las mecánicas anteriores indica cuál y por qué razón

7. Observaciones respecto al menú diario: *

Marca solo un óvalo por fila.

	Sí	No
¿Ha estado atento al menú del día mientras hacía compras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha comprado ingredientes que no estén en este?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha prestado atención al precio de la cesta respecto del dinero que tiene? (ha estado ajustando cantidad de ingredientes a comprar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha estado atento al menú del día mientras cocinaba?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha intentado cocinar platos justo los que pedían los	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

clientes?
pedían los
clientes?

8. Rellenar: "Cantidad de grupos de clientes cobrados"/"Total de grupos de clientes que han llegado al restaurante"

9. ¿Ha conseguido el objetivo del día en el primer día?

Selecciona todos los que correspondan.

☐ Sí

☐ No

10. En el caso de no haber conseguido el objetivo del día, indicar la cantidad que le ha faltado por superar

Selecciona todos los que correspondan.

☐ <20

☐ 20-80

☐ >80

11. ¿Cuántos días ha sobrevivido? *

12. ¿Por qué motivos perdió la partida? (varias opciones)

Marca solo un óvalo.

☐ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

13. ¿Se nota que al usuario cada día le cueste más gestionar el restaurante?

Selecciona todos los que correspondan.

☐ Sí

☐ No

14. En el caso de que le haya costado más gestionar, preguntar al usuario qué parte es más difícil o molesto (varias opciones)

Marca solo un óvalo.

☐ La frecuencia con que vienen los clientes

☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto

☐ La frecuencia con que vienen los ladrones

☐ Otro: _____

15. ¿Al usuario le ha costado o le ha resultado confuso en algún momento reconocer el ingrediente por su tamaño? Indica en dónde (varias opciones) (Se puede preguntar directamente al usuario)

Marca solo un óvalo.

☐ Los carteles

☐ Menú del día

☐ Icono encima de la cocina

☐ Plato que pide el cliente

☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones

☐ Otro: _____

16. ¿El usuario ha mostrado disgusto o estrés en algún momento? ¿Por qué motivo?

17. Otros comentarios

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios