

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.

Investigador *

☐ Matt

☒ María

☐ Fran

☐ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

Erik

Edad

22

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

Nada

1 ☐

2 ☐

3 ☒

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

Observaciones respecto al menú diario: *

	Sí	No
¿Ha estado atento al menú del día mientras hacía compras?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
¿Ha comprado ingredientes que no estén en este?	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>
¿Ha estado atento al menú del día mientras cocinaba?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
¿Ha intentado cocinar platos justo los que pedían los clientes?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

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

0/todos

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

☐ Sí

☒ No

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

☐ <20

☒ 20-80

☐ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

0

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

☒ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

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

☐ Sí

☐ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☐ Otro:

¿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)

- ☐ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

.....

Otros comentarios

Se ha rellenado el cuestionario tras la primera partida probada. El usuario ha probado el juego más veces, pero sólo se ha tomado constancia de la primera vez (en este cuestionario). Se detallarán más profundamente los aspectos en un documento esclarecedor.

.....

Este formulario se creó en Universidad Complutense de Madrid.

Google Formularios

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.

Investigador *

☐ Matt

☐ María

☐ Fran

☒ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

26042023

Edad

26

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

Nada

1 ☐

2 ☒

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

Esta todo mejor explicado en el documento

Observaciones respecto al menú diario: *

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

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

aprox. 20/10

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

☐ Sí

☒ No

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

☐ <20

☐ 20-80

☒ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

menos de 1

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

☐ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☒ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

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

☐ Sí

☐ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☐ Otro:

¿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)

- ☒ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

Al final del primer día no quiso jugar más porque le estresó la cantidad de clientes y todo el trabajo que había que hacer.
.....

Otros comentarios

Aunque se perdió al principio del día por los ladrones, como no apareció un Game Over siguió jugando y por eso he podido ver qué cosas ha hecho con más profundidad y tiempo.
.....

Este formulario se creó en Universidad Complutense de Madrid.

Google Formularios

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.

Investigador *

☐ Matt

☐ María

☐ Fran

☒ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

02052023_F

Edad

27

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

Nada

1 ☐

2 ☒

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

Se encuentra en el documento QA 2 Muxu

Observaciones respecto al menú diario: *

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

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

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

☒ Sí

☐ No

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

☐ <20

☐ 20-80

☐ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

1

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

☐ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☒ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

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

☒ Sí

☐ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☒ Otro: b y c

¿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)

- ☐ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

Explicado en el documento QA 2 Muxu

Otros comentarios

Google Formularios

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.

Investigador *

☐ Matt

☐ María

☒ Fran

☐ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

Ainhoa

Edad

20

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

Nada

1 ☒

2 ☐

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

No entendía del todo que había que pagar en la caja y que hacer con los ingredientes una vez seleccionados a la hora de cocinar. La parte de los ladrones al tratarse del día 1 tampoco está clara (llama la atención pero el usuario no entiende lo que sucede).

Observaciones respecto al menú diario: *

	Sí	No
¿Ha estado atento al menú del día mientras hacía compras?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha comprado ingredientes que no estén en este?	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>
¿Ha estado atento al menú del día mientras cocinaba?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha intentado cocinar platos justo los que pedían los clientes?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

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

0/3

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

☐ Sí

☒ No

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

☐ <20

☐ 20-80

☒ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

0

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

☒ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

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

☐ Sí

☒ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☒ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☐ Otro:

¿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)

- ☒ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

No entendía correctamente como realizar las acciones lo cual le suponía estrés. Además, posteriormente al comprender las mecánicas básicas a causa de lo rápido que se tenían que realizar todas las acciones tampoco daba abasto.

.....

Otros comentarios

.....

Este formulario se creó en Universidad Complutense de Madrid.

Google Formulario

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.

Investigador *

☐ Matt

☐ María

☒ Fran

☐ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

Marina

Edad

20

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

Nada

1 ☒

2 ☐

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

No entendía que debía interactuar con los "fogones" para poder cocinar.

Observaciones respecto al menú diario: *

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

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

0/3

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

☐ Sí

☒ No

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

☐ <20

☐ 20-80

☒ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

0

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

☒ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☐ Otro:

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

☐ Sí

☒ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☒ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☐ Otro:

¿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)

- ☒ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

A causa de la dificultad para entender los controles.

Otros comentarios

.....

Google Formularios

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.

Investigador *

☐ Matt

☒ María

☐ Fran

☐ Muxu

☐ Otro:

Nombre del usuario/Identificación

Cristina (ha leído la página web antes de jugar)

Edad

19

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

Nada

1 ☐

2 ☒

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

Le ha resultado muy confuso pagar antes de salir. No sabía que tenía que acercarse a la caja registradora y mucho menos seleccionar el botón "Buy". La interacción con el cliente para tomarle nota no funciona demasiado bien, por lo que cree que no es interactuable y pasa a hacer otra cosa. Le resulta extremadamente confuso cocinar.

Observaciones respecto al menú diario: *

	Sí	No
¿Ha estado atento al menú del día mientras hacía compras?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Ha comprado ingredientes que no estén en este?	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>
¿Ha estado atento al menú del día mientras cocinaba?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
¿Ha intentado cocinar platos justo los que pedían los clientes?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

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

0/3

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

☐ Sí

☒ No

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

☐ <20

☒ 20-80

☐ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

0

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

☐ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☒ Otro: No alcanzó el objetivo del día y los ladrones llegaron a la fórmula secreta

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

☐ Sí

☐ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☐ Otro:

¿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)

- ☐ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

.....

Otros comentarios

.....

Google Formularios

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.

Investigador *

☐ Matt

☒ María

☐ Fran

☐ Muxu

☐ Otro: _____

Nombre del usuario/Identificación

Fátima _____

Edad

21 _____

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

Nada

1 ☐

2 ☒

3 ☐

Mucho

¿Entiende bien las mecánicas? (observación) *

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

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

Observaciones respecto al menú diario: *

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

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

Dos tercios de los clientes

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

☒ Sí

☐ No

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

☐ <20

☐ 20-80

☐ >80

¿Cuántos días ha sobrevivido? *

0 (por un bug al final jeje)

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

☐ No alcanzó el objetivo del día

☐ La reputación llegó a 0

☐ Los ladrones llegaron a la fórmula secreta/nevera

☒ Otro: Bug

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

☐ Sí

☐ No

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

- ☐ La frecuencia con que vienen los clientes
- ☐ El tiempo de espera del cliente es demasiado corto
- ☐ La frecuencia con que vienen los ladrones
- ☒ Otro: Las dos primeras

¿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)

- ☐ Los carteles
- ☐ Menú del día
- ☐ Icono encima de la cocina
- ☐ Plato que pide el cliente
- ☐ Teclas que aparecen sobre los ladrones
- ☐ Otro:

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

Porque los clientes se cansan demasiado rápido (sobre todo cuando son varios, porque hay que atender a más gente y no le da tiempo)

Otros comentarios

Google Formularios