

Evaluación de usabilidad - CUBY

28 respuestas

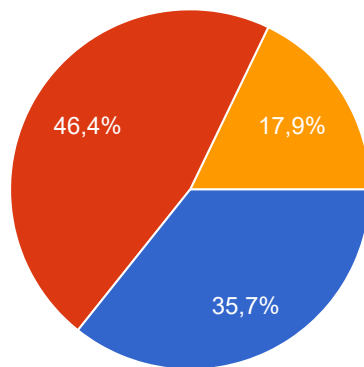
[Publicar datos de análisis](#)

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres?

[Copiar](#)

28 respuestas

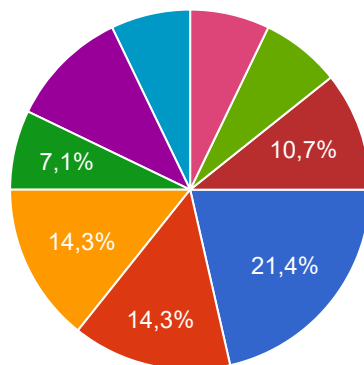


- Fornite (jugador joven y entusiasta)
- Karen (la jugadora casual)
- Rubén (el jugador con necesidades específicas)

¿Qué tarea estás evaluando?

[Copiar](#)

28 respuestas



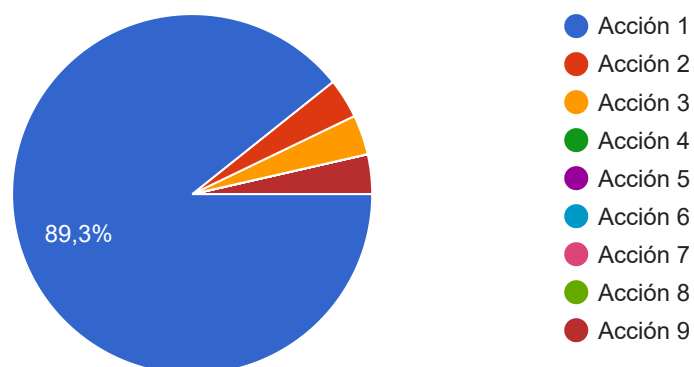
- Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales
- Tarea 2 - seleccionar un nivel...
- Tarea 3 - completar un nivel
- Tarea 4 - crear un nivel
- Tarea 5 - editar un nivel
- Tarea 6 - borrar un nivel
- Tarea 7 - importar un nivel
- Tarea 8 - exportar un nivel
- Tarea 9 - cambiar ajustes



¿Qué acción estás evaluando?

 Copiar

28 respuestas

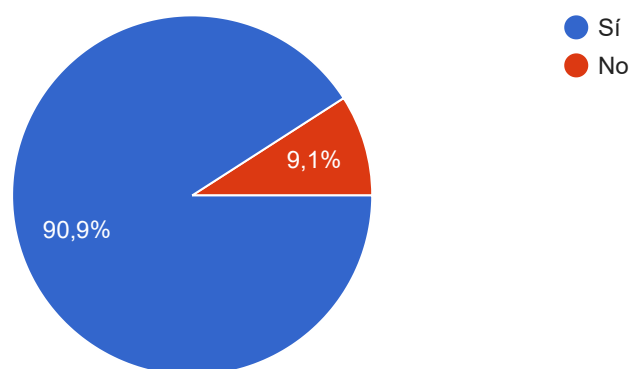


RECORRIDO COGNITIVO

1- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario? (Modelo Mental)

 Copiar

22 respuestas



1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

2 respuestas

piensas que vas a ver niveles de otra gente y es un editor de niveles propios

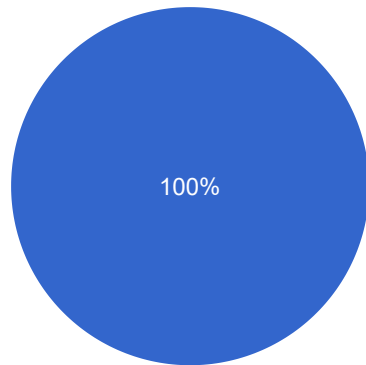
Si intentas completar un nivel los controles pueden ser demasiado difíciles con una sola mano



2- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
(Visibilidad)

 Copiar

21 respuestas



● Sí
● No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

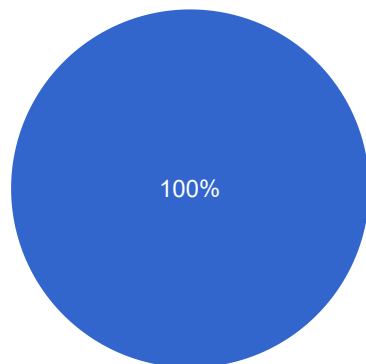
0 respuestas

Aún no hay respuestas para esta pregunta.

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

 Copiar

21 respuestas



● Sí
● No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

0 respuestas

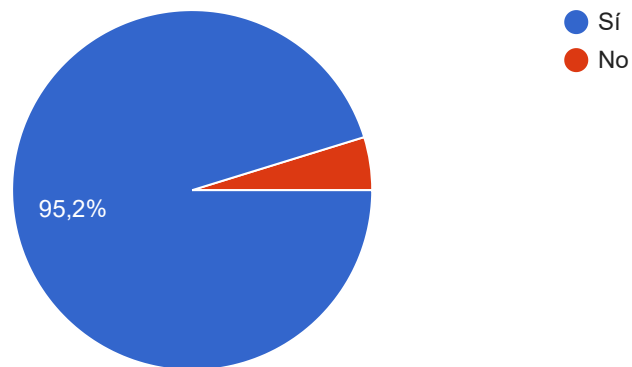
Aún no hay respuestas para esta pregunta.



4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

 Copiar

21 respuestas



4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

1 respuesta

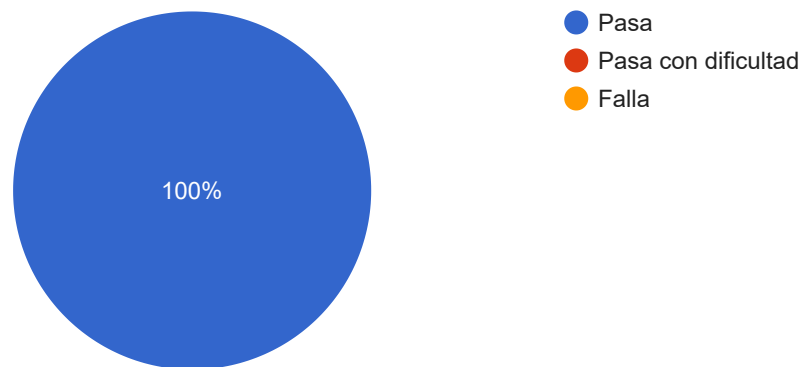
lo mismo que la primera

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

 Copiar

20 respuestas



1- Notas

2 respuestas

Comprendo en todo momento el estado en el que esta el juego. Un pequeño fallo cuando completas el nivel 1, en configuracion, aparece NaN.

Me dice cuando un nivel esta completado.

Cuando le doy al nivel 1 en la nueva pantalla no dice que estoy en el nivel 1.

Cuando le doy a la tecla 'E' me invierte los colores.

Cuando le doy a niveles de la comunidad, va a una pestaña llamada "mis niveles" y yo pienso que son niveles que otra gente a hecho.

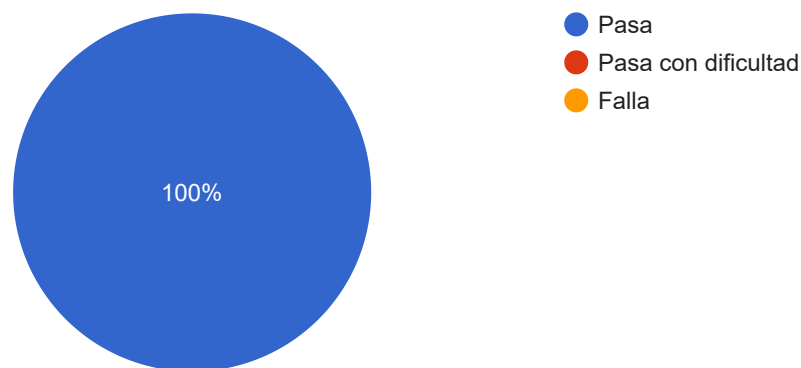
Cuando he cambiado de tecla por ejemplo saltar en la 'M', en el nivel pone que la tecla es 'Space'

En la configuración en el progreso del juego hay un NaN

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

 Copiar

20 respuestas



2- Notas

2 respuestas

Todo es intuitivo en todo momento

Las instrucciones de como moverse están en ingles y no entiendo.

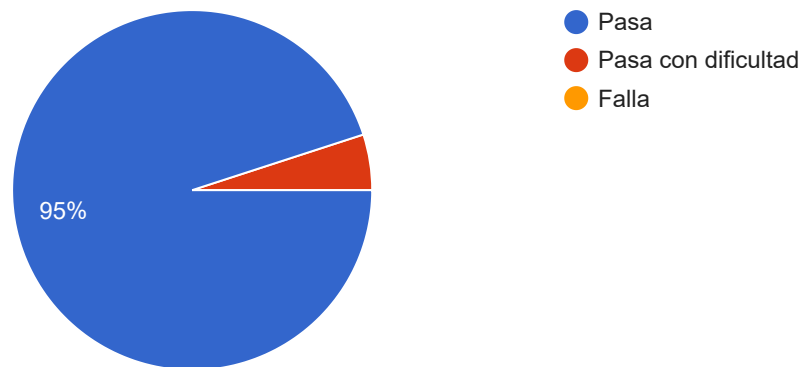
Utiliza lenguaje sencillo



3- Control y libertad para el usuario

 Copiar

20 respuestas



3- Notas

3 respuestas

La acción principal no se puede cambiar de tecla

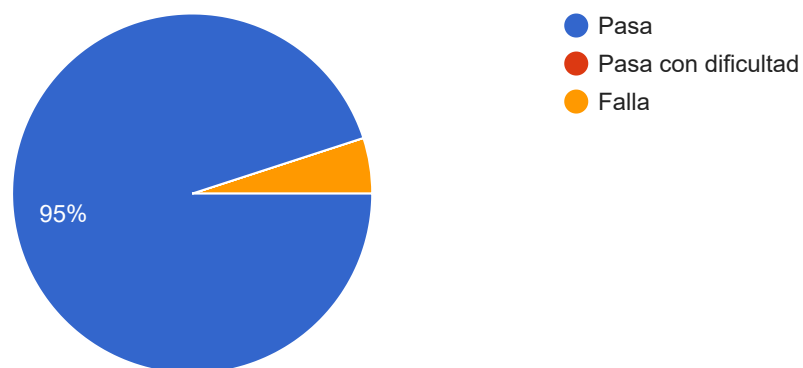
En todo momento tienes mucha libertad. Incluso puedes eliminar la meta y la posición inicial del jugador. LIBERTAD

Me deja volver para atrás en cualquier situación
Puedo cambiar los atajos del teclado

4- Consistencia y estándares

 Copiar

20 respuestas



4- Notas

3 respuestas

El pincho del editor es distinto del del juego

Los controles del juego son intuitivos e iguales en todo momento

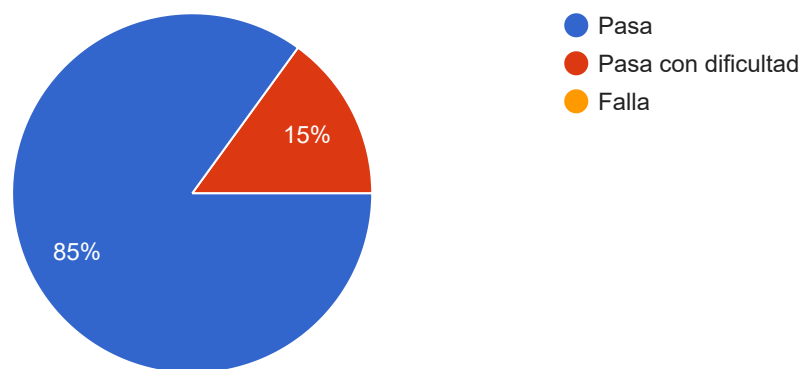
El botón de volver para atrás no esta siempre en el mismo sitio.

El botón de los ajustes no esta en todas las paginas del juego

5- Prevención de errores

 Copiar

20 respuestas



5- Notas

4 respuestas

El usuario al intentar jugar puede sin querer pulsar otros botones iguales de grandes y no entrar a jugar

Evitaría que se pudiese eliminar la meta o poner elementos fuera del escenario

Cuando estoy en crear nivel, si he hecho algo sin guardar, me avisa que perderé los cambios no guardados

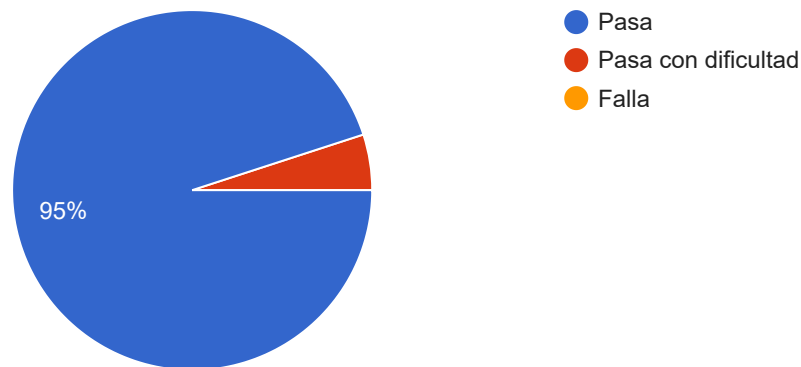
Se puede fallar en encontrar cual es el objetivo del nivel, los portales se confunden con la meta



6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

 Copiar

20 respuestas



6- Notas

3 respuestas

El usuario no puede saber que niveles ha completado

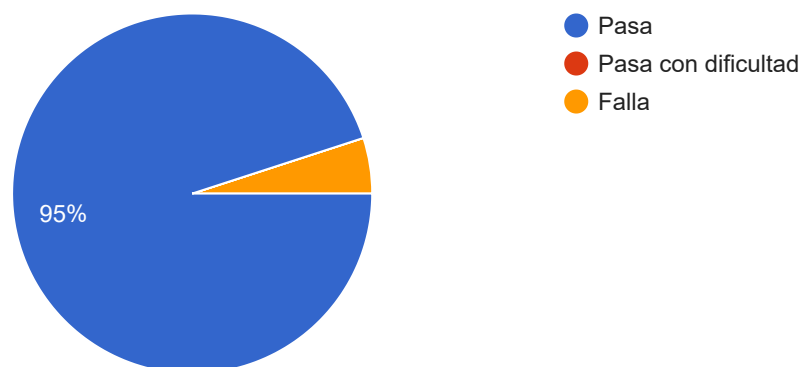
No tengo que memorizar nada, en todo momento entiendo lo que debo de hacer independientemente de donde me encuentre

Interfaz bastante sencilla sin mucha información que procesar

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

 Copiar

20 respuestas



7- Notas

2 respuestas

Existen atajos en los ajustes, por ejemplo, interactuar con el botón 'F' y reiniciar con el botón 'R' que no sabía al iniciar el juego pero mas tarde me di cuenta (jugador experimentado)

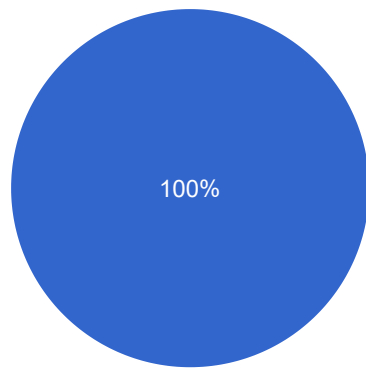
No puedes usar cómodamente los controles de la aplicación con una mano



8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

 Copiar

20 respuestas



- Pasa
- Pasa con dificultad
- Falla

8- Notas

2 respuestas

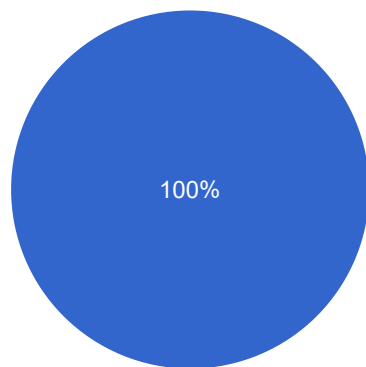
Diseño muy intuitivo

Bastante minimalista con una paleta de colores de blanco y negro bastante simple y agradable a la vista

9- Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

 Copiar

20 respuestas



- Pasa
- Pasa con dificultad
- Falla

9- Notas

1 respuesta

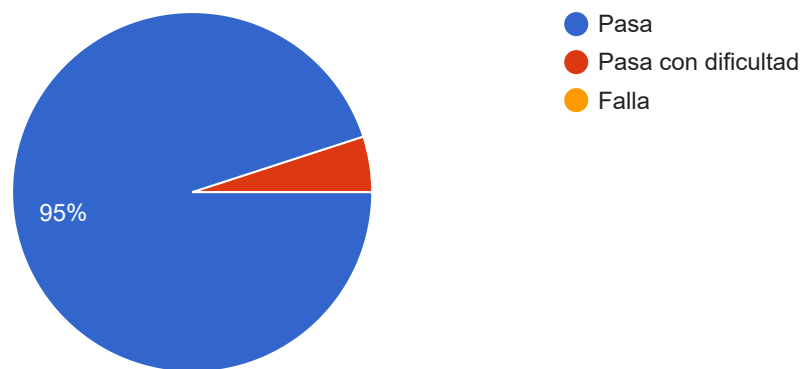
No hay realmente errores en el juego que haya que recuperarse



10- Ayuda y documentación

 Copiar

20 respuestas



10- Notas

2 respuestas

Explicacion de los controles muy clara

Me pone los controles de como controlar a mi cubo
Los controles están reflejados en la configuración

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

¿Parece sospechoso este formulario? [Informe](#)

Google Formularios



