

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

.....

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

.....

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

.....

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

.....

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 2 - seleccionar un nivel de la comunidad



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 3 - completar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

El usuario no puede saber que niveles ha completado

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 4 - crear un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 5 - editar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 6 - borrar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 7 - importar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 8 - exportar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 2 - seleccionar un nivel de la comunidad



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 2



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

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

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 9 - cambiar ajustes



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 2 - seleccionar un nivel de la comunidad



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

- ☐ Sí
- ☒ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

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

- ☒ Sí
- ☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

- ☒ Sí
- ☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☐ Sí
- ☒ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

lo mismo que la primera

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 3 - completar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☐ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 4 - crear un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☐ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 3 - completar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 3



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

- ☐ Sí
- ☒ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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)

- ☒ Sí
- ☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

- ☒ Sí
- ☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☒ Falla

7- Notas

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

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 5 - editar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☐ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 6 - borrar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 7 - importar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☐ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 9 - cambiar ajustes



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 9



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☒ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

.....

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

La acción principal no se puede cambiar de tecla

.....

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 8 - exportar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☒ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☒ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☒ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☐ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☐ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 2 - seleccionar un nivel de la comunidad



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☐ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☐ Pasa
- ☒ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 3 - completar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☐ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 9 - cambiar ajustes



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

☐ Sí

☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 5 - editar un nivel



¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1



RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☐ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

El pincho del editor es distinto del del juego

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☒ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☐ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

.....

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

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

.....

2- Utilizar el lenguaje de los usuarios

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

Todo es intuitivo en todo momento

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

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

4- Consistencia y estándares

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

4- Notas

Los controles del juego son intuitivos e iguales en todo momento

5- Prevención de errores

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

5- Notas

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

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

6- Notas

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

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

Diseño muy intuitivo

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

Explicacion de los controles muy clara

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios

Evaluación de usabilidad - CUBY

Plantilla para la evaluación de usabilidad en Cuby para la asignatura "Interfaces de Usuario".

Elección de perfil y tarea

¿Qué perfil eres? *

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

¿Qué tarea estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Tarea 1 - seleccionar un nivel de los niveles originales ▼

¿Qué acción estás evaluando? *

⌵ Dropdown

Acción 1 ▼

RECORRIDO COGNITIVO

Examinar la interfaz realizando un conjunto de tareas (paso a paso) y evaluar la comprensión y facilidad de aprendizaje.

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

☐ Sí

☐ No

1- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

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

☐ Sí

☐ No

2- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

3- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?

☐ Sí

☐ No

3- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

4- ¿Comprenderán el feedback del sistema?

- ☐ Sí
- ☐ No

4- Si la respuesta fue no, ¿por qué?

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Analizar la conformidad de la interfaz con los 10 principios reconocidos de usabilidad (la "heurística") - Los principios de Nielsen

1- El estado del sistema debe ser siempre visible

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

1- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

2- Notas

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

3- Control y libertad para el usuario

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

3- Notas

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

4- Consistencia y estándares

- ☐ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☒ Falla

4- Notas

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

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

5- Notas

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

6- Minimizar la carga de la memoria del usuario

☒ Pasa

☐ Pasa con dificultad

☐ Falla

6- Notas

Interfaz bastante sencilla sin mucha información que procesar

7- Flexibilidad y eficiencia de uso

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

7- Notas

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)

8- Diálogos estéticos y de diseño minimalista

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

8- Notas

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

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

9- Notas

No hay realmente errores en el juego que haya que recuperarse

10- Ayuda y documentación

- ☒ Pasa
- ☐ Pasa con dificultad
- ☐ Falla

10- Notas

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

Este formulario se creó en Universidad de Málaga.

Google Formularios