



Playtesting: Recomendaciones Generales

1. No tener miedo de hacer pruebas temprano (aunque parezca que el juego no está listo)
2. Tener una mente abierta y aceptar las críticas
3. No ponerse a la defensiva
4. Escuchar atentamente
5. Tomar notas
6. Poner atención a el orden en el que los usuarios nos dan su opinión, esto nos comunica lo que es más importante para ellos y en donde encontraron problemas durante su experiencia
7. Aceptar cuando la retroalimentación demuestra que el diseño está equivocado y hacer los cambios necesarios aunque no se ajusten a la idea original que tenían
8. Guiar lo menos posible al usuario durante la prueba, evitar explicar su juego y limitarse a observar y tomar notas
9. Solo ayudar al usuario cuando sea absolutamente necesario, y después que se dio el tiempo necesario para observar el problema
10. Tomar nota de los momentos en los que el jugador gesticula o verbaliza algo mientras juega
11. Preparar un cuestionario para recolectar más información después de que terminan de jugar
12. Este cuestionario se puede convertir en información cuantificable con la cual es más fácil solucionar problemas
13. Si el usuario intenta dar soluciones a los problemas que encuentra, ignorar su solución y más bien enfocarse en ubicar y entender la fuente del problema
14. Comunicar a los usuarios que entre más honesta sea su crítica más útil será esa información para ustedes
15. Recomendar a los usuarios que “piensen en voz alta”
16. Intentar buscar grupos diversos de usuarios para llevar a cabo la sesión de pruebas (Jugadores habituales, casuales, neófitos) para obtener mejor información
17. Ofrecer algún tipo de recompensa para incentivar a los usuarios para participar (pizza gratis, dulces, mención en los créditos del juego)