

## Guión de preparación para evaluación (MAP)



### Objetivo:

Analizar el acceso al tutorial y la habilidad y conocimiento sobre el juego aprendido tras jugarlo

### HIPÓTESIS:

1. *¿Se puede encontrar fácilmente el tutorial?*
2. *¿Se indican todos los controles a usar?*
3. *Se entiende el/los objetivo/s?*
4. *¿Es la selección de clases amplia?*
5. *¿Se entienden las mecánicas principales de cada clase?*
6. *¿Se entienden las mecánicas principales de cada arma?*
7. *¿Se explican los diferentes modos de juego?*

### GUIÓN:

- El público objetivo consistirá principalmente de hombres entre 16 y 35 años, generalmente occidentales y con tiempo de juego semanal de entre 10 y 20 horas.

- Preferiblemente se ejecutará el juego sobre el ordenador personal del organizador, ya que cuenta con un *hardware* más aproximado a aquel presente en el año del lanzamiento del juego. Aun así, los *testers* pueden optar por usar sus propios equipos.
- Las pruebas podrán dar lugar durante sesiones de laboratorio, los intervalos de descanso entre las clases o a través de Discord.
- Al empezar, se preguntará al *tester* si conoce o ha jugado a Team Fortress 2. Si ha jugado extendidamente, no será necesario que realice la prueba y podrá dar su evaluación con una base fuerte gracias a la experiencia. En caso contrario, la prueba continuará su curso normal.
- El *tester*, antes de empezar la prueba, será entrevistado sobre su conocimiento sobre el género e informado que la prueba servirá para dar *feedback* sobre la UI del juego y el nivel de aprendizaje que aporta el tutorial.
- La prueba empezará mostrando al *tester* la pantalla inicial de Team Fortress 2. Desde ahí se le pedirá que encuentre el tutorial. Si al pasar 5 minutos no lo ha encontrado, el organizador se lo pondrá y pasará directamente a la selección de clases. A partir de ahí se le darán entre 10 y 15 minutos para completar el tutorial.
- Al finalizar la prueba se le realizará una entrevista al *tester* en el cual responderá a preguntas realizadas en la hipótesis.

## **OBSERVACIÓN:**

El *tester* será observado mientras juega para afirmar o negar las hipótesis iniciales y analizar posibles nuevas hipótesis, haciendo especial hincapié en:

- Ver si el *tester* encuentra en un tiempo asequible el tutorial
- Ver si el *tester* entiende todas las ayudas que el tutorial proporciona
- Apuntar los momentos en el que el *tester* se queda atascado
- Analizar la diferencia de habilidad del *tester* entre el inicio y el final del tutorial
- Ver si el *tester* queda satisfecho con el número de clases que hay en el tutorial (a través de su reacción inicial)
- Analizar si el *tester* hace uso de todas las opciones de movimiento básicas que tiene el juego
- Analizar si el *tester* ha hecho uso de todas las habilidades que proporciona la clase elegida
- Ver si el *tester* hace un uso adecuado de cada arma, dependiendo de la situación que le ponga el tutorial
- Ver si el *tester* tiene constancia de qué modos de juego hay y en qué consisten tras el tutorial.

## **PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO SEGÚN LA HIPÓTESIS:**

1. *¿Se puede encontrar fácilmente el tutorial?*
  - ¿Te costó encontrar el tutorial?
  - Si has entrado en el menú equivocado alguna vez, ¿cuántas veces te ha pasado?
  - ¿Te parece intuitivo/ tiene sentido el posicionamiento del tutorial?
  - ¿Te parece el menú principal sencillo/intuitivo o no?
2. *¿Se indican todos los controles a usar?*
  - ¿Podías leer fácilmente el texto?
  - ¿Entendías bien que hacía cada tecla?
  - ¿Comprendes lo que implica cada movimiento?
3. *Se entiende el/los objetivo/s?*
  - ¿Te has quedado sin saber qué hacer en algún momento?
4. *¿Es la selección de clases amplia?*
  - ¿Habrías querido poder escoger a otra clase?
  - En el juego hay un total de 9 clases. ¿Te parece extensa la selección de clases para el tutorial?
5. *¿Se entienden las mecánicas principales de cada clase?*
  - Cada clase tiene mecánicas especiales (el organizador explica las mecánicas de la clase elegida). ¿Se ha mencionado en algún momento algo sobre tus mecánicas especiales?
  - ¿Has encontrado algún movimiento/mecánica que te parezca especial que no te haya dicho el tutorial?
6. *¿Se entienden las mecánicas principales de cada arma?*
  - ¿Te han explicado cómo funciona cada arma y para qué sirve?
  - ¿Las has usado apropiadamente?
7. *¿Se explican los diferentes modos de juego?*
  - ¿Has jugado a algún modo de juego en especial?
  - ¿Cuántos modos de juego hay?
  - ¿En qué consiste cada uno?