

# DEAD RETURN - PRUEBAS DE USUARIO

## Pruebas con base a la navegación de la interfaz del sistema

- La navegación de Dead Return se evaluó a través del Maquetas digitales implementadas en Power Point usando enlaces para brindar un “feedback” al usuario.
- Se evaluaron 4 personas a las cuales se les realizó una encuesta muy breve que permitió evaluar la navegación de la interfaz.

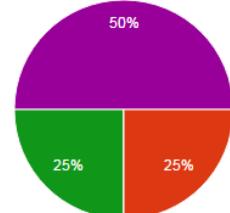
URL Encuesta: <http://goo.gl/forms/d01UxRohwG>



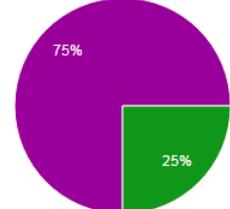
## Análisis de datos

Las respuestas están valoradas en una escala del 1 al 5. El valor de 5 representa el cumplimiento del criterio.

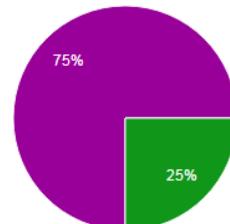
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



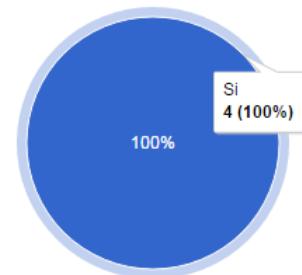
Importancia de un vídeo introductorio



Facilidad de acceder a la información de la aplicación



Interfaz intuitiva



El 100% indicó que si jugaría Dead Return

# DEAD RETURN - PRUEBAS DE USUARIO

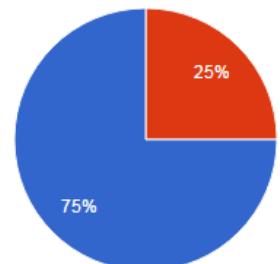
## Encuestas online para conocer al usuario

Otro método para conocer más al usuario, es a través de la herramienta digital que ofrece Google para realizar encuestas online.

**Personas encuestadas: 17**

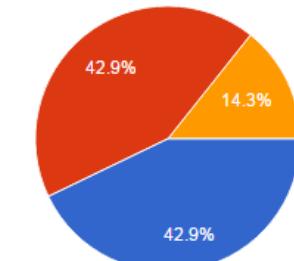
URL Encuesta: <http://goo.gl/forms/WKZ1FVCLVT>

Solo una persona desconoce el término de Realidad Virtual, ¿la razón? ninguna.



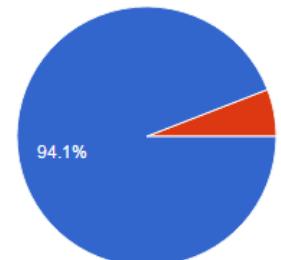
12 personas han experimentado la realidad virtual

● Si  
● No

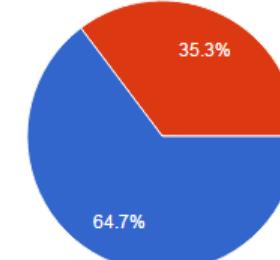


Calificación de la experiencia.

● Sorprendente  
● Buena  
● Ordinaria  
● Nada agradable

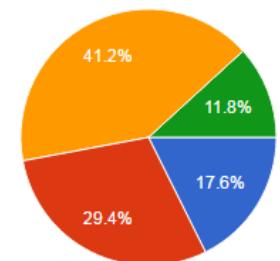


Interés por jugar un videojuego de realidad virtual.



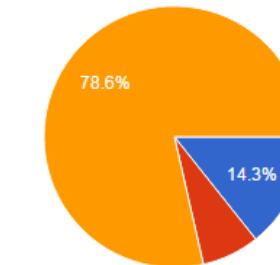
Interés por construir un sistema propio de realidad virtual.

● 5.000 - 10.000 COP  
● 10.000 - 15.000 COP  
● Más de 15.000 COP  
● Nada



Disponibilidad de inversión para adquirir el sistema de realidad virtual

● Cartilla Física  
● Documento digital (PDF)  
● Vídeo-tutorial explicativo



Visualización de instrucciones de armado y construcción del sistema