

NASA TLX

Un cuestionario estandarizado para medir el nivel de esfuerzo en una tarea. Se puede usar para cuantificar distintos aspectos de qué tan difícil de usar es un sistema, en tests de usabilidad y también experimentos, pero también para ayudarle a los participantes a reflexionar sobre su experiencia y complementar con una entrevista post-tarea.

Demanda Mental

¿Cuánto esfuerzo mental requirió la tarea? ¿Fue fácil o exigente, simple o compleja?

Demanda Física

¿Cuánto esfuerzo físico requirió la tarea? ¿Fue fácil o exigente, relajada o agotadora?

Demanda Temporal

¿Cuánta presión de tiempo sentiste debido al ritmo al que ocurrieron las tareas o elementos de la tarea? ¿Fue lento o rápido?

Rendimiento Propio

¿Qué tan bien realizaste la tarea? ¿Qué tan satisfecho estás con tu rendimiento?

Esfuerzo

¿Cuánto tuviste que trabajar (mental y físicamente) para lograr tu nivel de rendimiento?

Nivel de Frustración

¿Cómo te sentiste durante la tarea? ¿Qué tanto te hizo dudar, sentir desmotivación o estrés?

NASA Task Load Index

Hart and Staveland's NASA Task Load Index (TLX) method assesses work load on five 7-point scales. Increments of high, medium and low estimates for each point result in 21 gradations on the scales.

Name	Task	Date
------	------	------

Mental Demand

How mentally demanding was the task?

|

Very Low
Very High

Physical Demand

How physically demanding was the task?

|

Very Low
Very High

Temporal Demand

How hurried or rushed was the pace of the task?

|

Very Low
Very High

Performance

How successful were you in accomplishing what you were asked to do?

|

Perfect
Failure

Effort

How hard did you have to work to accomplish your level of performance?

|

Very Low
Very High

Frustration

How insecure, discouraged, irritated, stressed, and annoyed were you?

|

Very Low
Very High

Otros cuestionarios estandarizados

Ojo: para que estos cuestionarios sirvan, tienen que estar alineados con el objetivo de la evaluación.

- **Copy** **AttrakDiff**: measuring the attractiveness [Hassenzahl et al. 2003]. [Attrakdiff3](#) is used here.
- **Copy** **GEQ** - Game Experience Questionnaire: [Poels et al. 2007]. Note there are different versions of GEQ exist and the factor structure of the GEQ might not be stable [Law et al. 2018]--please be cautious when applying it. We used the original version with 42 items here.
- **Link** **FSS** - Flow Short State: measuring the flow-inducing aspects of the gameplay. The longer form (Flow State Scale) can be found in this work [Jackson and Marsh, 1996]
- **Copy** **IPQ** - Igroup Presence Questionnaire: measuring the sense of presence experienced in a virtual environment [Schubert et al. 2001]. The questionnaire follows [this](#) webpage.
- **Copy** **PQ** - Presence Questionnaire: measuring the degree to which individuals experience presence in a virtual environment [Witmer 1998].
- **Copy** **ITQ** - Immersive Tendencies Questionnaire: to measure differences in the tendencies of individuals to experience presence [Witmer 1998].
- **Copy** **SUS (Usability)** - System Usability Scale: measuring system usability [Brooke 1996].
- **Copy** **UEQ** - User Experience Questionnaire: measuring the user experience of interactive products [Laugwitz 2008].

<https://github.com/Davin-Yu/CopyQues>