Encuesta Post Juego

Las encuestas fueron aplicadas a publico perteneciente a la clase del desarrollo de video juegos, en el laboratorio de cisco, con el fin de establecer el grado de funcionabilidad, adaptación y diseño gráfico agradable en general.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONFIGURACION** | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
| 1. Cuantos jugadores hay | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1. Cuantas veces jugó | 20 | 4 | 6 | 5 | 5 |
| 3. ¿Si jugó más de una vez, que tan agradable fueron las posteriores? | Más agradable | Más agradable | Igualmente  agradable | Más agradable | Más agradable |
| 4. Cuanto tiempo le tomo cada jugada | 30 seg | 15 seg | 5seg | 10 seg | Morí muy rápido |
| 5. Quien ganó | Perdí | N/A | Ninguno | N/A | Nadie |
| 6. Cuál fue su puntaje? | 60 | 10 promedio | ninguno | 70 | No la vi |
| **REGLAS** | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
| 1. Que tan claras fueron las reglas del juego? | Colisiones más precisas con la barra rota | Muy claro no hay cambios necesarios | Se deben mostrar al inicio | Muy claro no hay cambios necesarios | Es bastante intuitivo, pero complejo de entender, para los lados hay que presionar la tecla varias veces. |
| Que le podría ayudar | Explicar los comandos, aunque se pueden descubrir de forma natural |  |  |  |  |
| 2. fue el libro de reglas suficiente para ser navegado fácilmente durante el juego | Se explicará de manera sencilla | N/A | Se deben mostrar al inicio | Si | No a todo |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
| 3. Alrededor de cuantos turnos fueron necesarios para entrar al flujo del juego? | 5 | 4 | 4 | 1 | 2 |
| 4. ¿El progreso del juego sin problemas de un turno a otro, o donde hay partes que habitualmente actuaban como reductores de velocidad | Sin contratiempos | Sin contratiempos | No responde | Sin contratiempos | Sin contratiempos |
| 5. Que tan rápido los jugadores tomaron decisiones? | Bastante rápido | Bastante rápido | Bastante rápido | Bastante rápido | Bastante rápido |
| 6. Hubo alguna fase del juego en que él o elementos de juego, que se destacaron como la participación | El color de la bola | Cuando salta y rebota | Los colores y el personaje son muy llamativos | La velocidad y la aleatoriedad lo vuelven atractivo | La carita de la pelota |
| 7. Hubo alguna fase del juego en que él o elementos de juego, que se destacaron como aburrido o que se tardaba mucho | No responde | El reto está más en lograr la habilidad | Todos los elementos fueron entretenidos | El juego es más de reacción y habilidad | El juego realmente era bastante entretenido, aunque creo que el movimiento de la pelota era algo torpe. |
| 8.Es un juego que usted jugaría frecuentemente? | No es mi tipo de juego | Si | Si | No es mi tipo de juego | Si |
| **BALANCE DEL JUEGO** | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
| 1. Los jugadores eran capaces de idear una mejor estrategia y utilizarla repetidamente | Si | Si | Si | Si | Si |
| 2. Cual fue esta estrategia? | Saltar en una dirección precisa | Moverse lento y saltar en el momento indicado | Saltar continuamente a la izquierda | Quedarse en las dos barras de la derecha usar el borde | Coger hacia cierto lado porque es más fácil |
| 3. Como podría mejorar el balance del juego con otras estrategias mas viables. | Distribución de las barras de forma más uniforme | Debería ir subiendo el nivel de dificultad, Al principio ya es bien difícil | Ubicación de las barras de forma aleatoria | Más aleatoriedad y trampas | Hacer que el movimiento de la pelota sea con las teclas sostenidas |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
| 4. ¿Cómo se sintió con el número de opciones que tenía al momento de la toma de decisiones | La cantidad de opciones parecía ser bastante equilibrada | La cantidad de opciones parecía ser bastante equilibrada | Quisiera tener más opciones. | Hay muchas opciones para tomar | La cantidad de opciones parecía ser bastante equilibrada |
| 5. Acabaste adoptar cualquier regla de la casa si es así, ¿por qué? | No | No | Si, saltando y moviéndome en el aire | Si, son fáciles y simples, explorarlas también es simple | Si, sebo subir las barras, si me salgo del tablero por la derecha salgo a la izquierda, para saltar más fuerte debe moverse más hacia un lado, fue fácil dado que el juego es bastante intuitivo. |
| 6. Siente que al juego le faltaba un elemento crucial? | Control aéreo o perdida de controles en el salto | Si, sonido y mejor visualización del puntaje | No, todos los elementos fueron entretenidos | Si, power ups | No |
| 7. Algún elemento se sentía extraño? | No | No | Si, el fondo | No | No |
| **OTRAS SUGERENCIAS** | USUARIO 1 | USUARIO 2 | USUARIO 3 | USUARIO 4 | USUARIO 5 |
|  | Ninguna | Hacer desarrollo multiplataforma  Power ups  Power downs  Cambiar la cara  Poner fondo  Contador de vidas | Ninguna | Ninguna | Disminuir la complejidad de entendimiento  Agregar sonido  Agregar fondo |