



 **catch The animal** 
FEEDBACK 3



Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):

Nom del jugador/a: ANNA JUVÉ BALDOMÀ

Data de la partida: 25 05 2017 (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 2

Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Senzilles, tot i que falta concretar algunes, com el retrocés, el partir la puntuació dels dans per més d'una fitxa... al que heu anat partint...

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Es lent al principi quan només tens un jugador per jugar i tant les targetes, com les caselles (x), t'impedixen avançar.

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

La direcció d'avançar i retrocedir depenen de la casella i d'on et moves

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Si, potser masses caselles (x) al voltant d'animals.

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Si. Al ser prototip, potser queden a la fitxa no s'aguantava a l'interior de l'animal.

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element?

No em falta cap element. Afegir potser caselles, on no et poden ni matar ni treure l'ani

Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Si es deixa clar que el caçador mata i el animalista salva. Tot i que el que dona més punts és matar, i així es

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

En més targetes que donguin a conèixer la veritat dels caçadors i els animalistes podria canviar

Valoració general de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

El que més que tinguis 4 fitxes, no només una i el fet de posseir un animal, introduir-te en ell

Què canviaries? Com?

Potser que no troguis l'animal sense matar a la persona

Fitxa de test del Serious Game (Fase de prototips en paper):

Nom del jugador/a: Paula Garcia

Data de la partida: (dd/mm/aaaa) Sessió de test nº 3
25/05/2017

Mecànica i regles del joc:

Les regles eren clares? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

2'S

Les regles eren massa complexes o massa senzilles?

Les regles eren senzilles però hi havia moltes

Penses que el joc era massa lent o massa ràpid?

Més aviat lent

Què és el que més et va costar d'entendre de la mecànica? Per què?

Algunes normes del joc i algunes caselles

Gameworld:

El taulell està ben dissenyat? (mida, nombre de caselles, caselles especials, facilitat de recorregut, claredat de l'itinerari, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Hi ha masses caselles (x) que t'impedeixen passar. D'altra banda el taulell em sembla molt original i el tema de que es giri durant la partida és molt interessant

Els game tokens estan ben dissenyats? (nombre, mida proporcionada al taulell i les caselles, fàcil de manipular pel jugador, qualitat narrativa respecte al tema del joc,...)

Em semblen molt ben dissenyats

Vas trobar a faltar o et sobrava algun element? Em sobra el rebot a l'hora d'entrar a de el teu animal

Agenda pedagògica i social:

S'assoleixen els objectius pedagògics o socials d'una manera eficaç i adequada al target?

Afegeix de nov el tema d'aprendre curiositats dels animals que rescates

El joc i els objectius pedagògics estan ben lligats o tenen poc a veure l'un amb l'altre?

No estan gaire lligats.

Valoració genral de l'experiència del joc:

El joc és divertit? (Molt=4, bastant=3, millorable=2, poc=1, gens=0).

3. Si es canvien un parell de coses pot ser un 4 perfectament

Què és el que més t'ha agradat i el que menys del joc?

M'ha agradat molt el taulell i les fitxes.

El que menys m'ha agradat són els dos tipus de cartes, perquè sortien coses

Què canviaries? Com?

molt negatives
Canviaria les cartes i només afegir més cartes positives i el tema del rebot al final