

# La prova del cotó



## Experiència

Quina experiència volfeu que tingués l'usuari? De quina forma la proposta que acabem de pensar fa viure aquesta experiència?



## Diversió

L'usuari s'ho passarà bé? Quins dels elements del nostre sistema faran que es diverteixi?



## Interès

Quins dels elements de la proposta fan que es mantingui l'interès durant tota l'activitat?

# La prova del cotó



## Curiositat

Quines preguntes es farà l'usuari mentre estigui realitzant l'activitat? I hi ha elements que facin que tingui ganes de saber-ne més un cop hagi acabat?



## Motivació

Quines motivacions tindrà l'usuari per fer l'activitat? Aquestes motivacions són intrínseques (és a dir fa l'acció perquè vol) o extrínseques (ho fa per algun tipus de recompensa)?



## Objectius

Quin era el meu darrer objectiu amb aquesta activitat? Són objectius concrets? Quins elements faran que els usuaris puguin descobrir aquest objectiu?