



Innovación y Tecnología

CLAVE: IL351

NRC: 193749

2023A

D04

Actividad 7:

El Método Experimental Convergente

Arellano Granados Angel Mariano

218123444

Descripción de la Actividad:

Para esta actividad se desarrollarán los 7 puntos del método experimental convergente aplicados a algún experimento teórico en la empresa propuesta al inicio del curso.

Contenido de la Actividad:

Paso 1: Definir la pregunta y sus variables

Se plantea en experimento para comprobar el nivel de satisfacción que existe entre la versión completa del programa y su contraparte simplificada y recortada que se pretende salir de manera gratuita al público.

Donde la pregunta seria:

¿Los usuarios que usaron la versión gratuita alcanzaron una satisfacción menos a los que probaron la versión completa?

Variable independiente:

Comprobar si la falta de experiencia con software especializado afecta su uso o resulta difícil de incluir en sus presentaciones.

Variable dependiente:

Comprobar si los métodos usados para crear una aplicación sencilla lograron convencer a los artistas independientes con el producto.

Paso 2: Elegir los probadores (testers)

Se creará una campaña donde se contactará y ofrecerá a artista profesionales e independientes el uso del programa a cambio de algo de información sobre ellos y feedback, donde según su perfil de artista se le enviará una versión diferente.

Paso 3: Aleatorizar la prueba y el control

Se manejarán 2 grupos de personas seleccionada a al azar que estén interesadas en probar el programa en un estado temprano no definitivo esperando un feedback sobre su experiencia con alguna de las 2 versiones del programa, uno compuesto de artistas e ingenieros en sonido profesionales que probarán una versión beta del programa completo sin restricciones.

El otro conjunto se seleccionarán varios artistas de alcance medio-bajo de diferentes géneros, que probarán la versión beta gratuita del programa

esperando puedan acoplar de manera más simple el programa a su propuesta.

Paso 4: Validar la muestra

Se pretende cubrir la mayoría de artistas dedicados a cada genero que use o pueda usar la tecnología en su proceso creativo, pues los géneros regionales por lo regular no implementan la tecnología en ningún aspecto, aun así, si algún artista esta interesado en participar en el experimento aun sea de un genero ya registrado se le permitirá el acceso.

Aun no tener un numero especifico seria conveniente enviar por lo menos 100 programas para cada uno de los conjuntos mencionados, teniendo como mínimo $n=200$, con posibilidad de aumentar.

Paso 5: Probar y analizar

El programa dado a ambos grupos recopilara y enviara información de las secciones mas usadas y el comportamiento general de los usuarios, también se analizarán los mensajes de retroalimentación enviadas por ambos grupos, se compararán en varios ámbitos para medir el nivel de satisfacción de cada versión.

Paso 6: Decidir

Tras analizar los datos si se cumplió con la hipótesis y ambos grupos estuvieron satisfechos con su versión del programa serán las mismas versiones las que se lanzarán.

En cambio, si el grupo de la versión frutita no alcanzo los resultados deseados se plantera aumentar los beneficios de esta versión, crear una interfaz mas amigable con el usuario casual o crear una versión intermedia más económica que la versión completa.

Pero si en un caso donde los usuarios con la versión completa son los que tuvieron el nivel mas bajo de satisfacción se replantearan las versiones haciendo grandes cambios a futuro.

Paso 7: Compartir el aprendizaje

Tras concluir el experimento se compartirá con el publico en general los resultados, para así involucrar a la comunidad en la empresa y hacer que se sientas comprendidos y escuchados, y estos puedan compartir ideas y propuestas para futuras versiones del programa.