**Diseño Preliminar de Pruebas de Usabilidad**

**El objetivo de la prueba.**

Evaluar la usabilidad del sistema en un escenario específico

Evaluar la usabilidad del juego JurisBox en el escenario donde el niño juega la aplicación logrando una iteración.

Evaluar la disposición de los elementos de la interfaz, el lenguaje y la iconografía gráfica del juego JurisBox.

**Perfiles, personas y escenarios**

**Perfil**

|  |  |
| --- | --- |
| **Edad** | 5-12 años |
| **Género** | Masculino y femenino |
| **Pasatiempos** | Jugar, pintar, hacer deporte |
| **Educación** | Kinder, primaria |
| **Ubicación** | Yucatán |
| **Familia** | Nuclear o monoparental |
| **Experiencia en computadoras** | Baja a media |

**Escenario**

Pablo, un niño de 9 años, ha pasado por una experiencia relacionada al abuso sexual y está siendo acompañado por un equipo multidisciplinario que incluye a un psicólogo infantil y a un abogado especializado en casos de abuso sexual infantil. Los especialistas reconocen que Pablo necesita comprender ciertos conceptos usados por la Fiscalía para poder participar activamente en el proceso legal. Deciden usar una herramienta interactiva llamada “Jurisbox: Descubriendo la justicia” para ayudar a Pablo a adquirir dicho conocimiento.

1. Pablo ingresa al sistema y aprieta el botón de jugar.

2. El sistema muestra varias cajas. Pablo debe seleccionar una.

3. El sistema le muestra a Pablo una definición y 4 conceptos. Pablo debe elegir el correcto.

○ Si Pablo elige un concepto erróneo, el sistema le muestra un mensaje de error alentador. Posteriormente lo regresa a la definición, pero ahora con un concepto menos.

4. Pablo elige el concepto correcto y el sistema lo felicita.

5. El sistema redirige a Pablo al paso 2, pero ocultando la caja que acaba de seleccionar. Esto se repite hasta que se acaben las cajas.

**Los tiempos aproximados para cada una de las secciones de la prueba.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actividad** | **Duración** |
| Presentar el sistema al usuario | 5 minutos |
| Aplicar encuesta previo a la prueba | 5 minutos |
| Aplicar prueba del Escenario | 7 minutos |
| Aplicar encuesta posterior a la prueba | 7 minutos |

**Instrumentos (cuestionarios, encuestas) para recabar información antes y después de realizar la tarea.**

**Cuestionario antes de realizar la tarea**

|  |  |
| --- | --- |
| **CUESTIONARIO PREVIO A LA PRUEBA** | |
| Participante: #  Fecha: | |
| 1. ¿Cuál es tu edad? |  |
| 2. ¿Con qué frecuencia usas la computadora o celular? | 1. Diariamente 2. 5 veces a la semana 3. 3 veces a la semana 4. Máximo una vez a la semana |
| 3. ¿Qué tan familiarizado está el uso del internet? | 1. Nada 2. Conocimientos básicos 3. Conocimiento medio 4. Conocimiento avanzado |
| 4. ¿Con qué frecuencia juegas en tu computadora o celular? | 1. Diariamente 2. 5 veces a la semana 3. 3 veces a la semana   Máximo una vez a la semana |
| 5. ¿Qué dispositivo usas con mayor frecuencia para navegar en internet? | 1. Teléfono móvil 2. Laptop/PC 3. Tablet |

|  |  |
| --- | --- |
| **CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA** | |
| Participante: #  Fecha: | |
| 1. Usar el sistema fue: | 1. Muy fácil 2. Fácil 3. Más o menos 4. Difícil 5. Muy Difícil |
| 2. Entender el juego fue: | 1. Muy fácil 2. Fácil 3. Más o menos 4. Difícil 5. Muy Difícil |
| 3. Entender los enunciados en la página fue: | 1. Muy fácil 2. Fácil 3. Más o menos 4. Difícil 5. Muy Difícil |
| 4. ¿Usted recomendaría el sistema? | 1. Sí 2. No |
| 5. Describe lo que no haya gustado del sistema |  |
| 6. Describe lo que te gustó del sistema |  |
| 7. Describe algún comentario o sugerencia |  |

**Lista de cotejo de los elementos que deben verificarse antes de iniciar la prueba.**

|  |  |
| --- | --- |
| **LISTA DE COTEJO PARA EL ADMINISTRADOR DE LA PRUEBA** | |
| **Antes de que cada participante venga:** | |
|  | Asegurarse de que cada miembro del equipo tenga una copia de los escenarios y documentación. |
|  | Asegurarse de que todos los miembros del equipo tengan sus listas de cotejo y que las utilicen. |
| **Durante cada sesión de prueba:** | |
|  | Manejar cualquier problema que surja. |
|  | Observar y tomar notas, mirar a grandes rasgos lo que el producto está haciendo. |
| **Después de cada sesión de prueba:** | |
|  | Escoltar a los invitados a la salida. |
|  | Asegurarse de que hay un responsable de configurar todo para la siguiente sesión. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **LISTA DE COTEJO PARA EL ENCARGADO DEL INFORME(BRIEFER)** | | |
| **Antes de que cada participante venga:** | | |
|  | Asegurarse de que el cuarto está debidamente preparado y configurado para la prueba. | |
|  | Asegurarse de que en la carpeta del participante se encuentren los siguientes materiales: | |
|  |  | El cuestionario previo a la prueba. |
|  |  | Los escenarios. |
|  |  | El cuestionario posterior a la prueba. |
| **Durante cada sesión de prueba:** | | |
|  | Revisar que el participante tenga donde sentarse | |
|  | Dar una introducción al participante sobre la sesión. | |
|  | Pedir al participante que llene el cuestionario previo. | |
|  | Preguntar al participante si tiene alguna duda. | |
| **Después de cada sesión de prueba:** | | |
|  | Poner toda la documentación en la carpeta del participante. | |
|  | Apagar el equipo | |

|  |  |
| --- | --- |
| **LISTA DE COTEJO PARA EL RECOLECTOR DE DATOS** | |
| **Antes de que cada participante venga:** | |
|  | Encender el software para registrar datos. |
|  | Revisar que este adecuadamente configurado para la prueba. |
| **Durante cada sesión de prueba:** | |
|  | Registrar cada acción adecuadamente. |
|  | Agregar información que ayude a esclarecer que está pasando exactamente en cada acción. |
|  | Registrar los comentarios de los participantes |
| **Después de cada sesión de prueba:** | |
|  | Revisar los registros mientras va recordando. |
|  | Corregir los registros que sepa que están mal. |

|  |  |
| --- | --- |
| **LISTA DE COTEJO PARA LOS OBSERVADORES QUE TOMARAN NOTA** | |
| **Antes de que cada participante venga:** | |
|  | Asegurarse de que tengan papel y bolígrafo... |
|  | Etiquetar cada hoja con el nombre del proyecto, número del participante y la fecha |
| **Durante cada sesión de prueba:** | |
|  | Tomar notas de problemas y observaciones |
| **Después de cada sesión de prueba:** | |
|  | Revisar que las notas sean legibles y claras. |
|  | Poner las notas en la carpeta del participante. |

**Instrumento de observación de las mediciones que se realizarán durante la ejecución de la prueba.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prueba de Usabilidad de la Aplicación JurisBox** | | | | | | | | | |
| #Participante: | M = Error de Menú | | | | | | | O = Ayuda En línea | |
| Fecha: | S = Error Selección Lista | | | | | | | H = Asistencia | |
| Recolector: | E = Otro Error | | | | | | | F = Frustración | |
| **Tarea** | **Tiempo** | **M** | **S** | **E** | **O** | **H** | **F** | **Comentarios de los participantes** | **Notas** |
| **Escenario** | Inicio:    Fin: |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Medida** | **Excelente** | **Aceptable** | **Inaceptable** |
| **Escenario :**  Jugar JurisBox | | | |
| Tiempo para la tarea | < 3minutos | 3 – 5 minutos | < 5 minutos |
| Tiempo Recuperación de Errores | 0 | > 1 minuto | < 1 minuto |
| M = Error de Menú | 0 | 1 | < 1 |
| S = Error Selección | 0 | 1 | < 1 |
| R = Tareas Repetidas | 0 | 0 | < 1 |
| F = Frustraciones | 0 | 0 | < 1 |