

NOMBRE: Benjamín Farías Valdés

N.ALUMNO: 17642531



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
ESCUELA DE INGENIERÍA  
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

IIC3182 — Interfaces Humano Computador — 1' 2022

## Tarea 2

### Participantes

Los participantes corresponderán a **adultos que trabajen en el rubro tecnológico**, de forma que puedan probar la interfaz pensando en un contexto similar al de su uso real. El nivel de expertise esperado corresponde a manejar fácilmente una interfaz virtual como Ideas+, lo que se puede asumir como logrado, ya que trabajan en empresas tecnológicas donde eso corresponde a la norma. La motivación de cada persona es que **se identifique con el caso de uso y desee apoyar el estudio en busca de una nueva herramienta que les pueda ser de utilidad**: una aplicación para la propuesta y selección de ideas que permita solucionar problemas de forma colectiva y flexible.

La cantidad de participantes será de unas **30 - 50 personas, según disponibilidad**, ya que necesitamos una muestra representativa de la cantidad de personas que normalmente usaría este tipo de aplicaciones (por ejemplo la empresa mencionada en el enunciado), y sería ideal generar múltiples sub-grupos dentro de esta muestra para tener así distintos resultados según cada sub-grupo y evitar sesgo por algún caso particular. Esto va de la mano con un estudio **tipo workshop**, donde es necesario analizar el comportamiento de un grupo de personas en conjunto.

### Sampling

El tipo de Sampling a utilizar en este caso será el **Voluntary Response Sampling**. Como se mencionó al comienzo, la idea de esta aplicación/interfaz es que entregue valor real a empresas tecnológicas que incurren en problemas con posibles soluciones colectivas, por lo que buscamos gente que realmente esté interesada de forma voluntaria para tener así una muestra representativa del caso de uso. Las personas que participen voluntariamente es porque presentan un interés en la potencial utilidad de la interfaz, que es justo el caso para los trabajadores de empresas que buscan tomar decisiones colectivas de forma flexible (porque su propio trabajo demanda esto de ellos). Una desventaja de este tipo de Sampling es que genera sesgo a la opinión de las personas interesadas a priori en el estudio, pero esto es justamente lo que se requiere en este caso, no existe utilidad en la opinión de personas que no estén interesadas en este tipo de soluciones a nivel personal. Otra desventaja, que en este caso es válida, es la falta de disponibilidad de participantes, pero para manejar esto se hará uso de incentivos.

## Incentivos

El principal incentivo será el **tener efecto directo sobre la utilidad de una herramienta que les será útil en su propio rubro**. La idea es que los participantes sepan que los resultados del estudio estarán directamente relacionados con las funcionalidades de la interfaz final a desarrollar, por lo que luego podrán hacer uso de la herramienta según las preferencias que ellos mismos expresaron. Esto podría ir acompañado de una especie de descuento en el precio/licencia de la aplicación para las empresas de los participantes (en caso de que sea software pagado). Otro incentivo menor podría ser el desarrollo de alguna actividad recreativa para el grupo de participantes (incluyendo almuerzo), donde puedan interactuar y socializar previo al desarrollo del estudio (lo que además ayudaría a generar la confianza suficiente para expresar honestamente sus ideas y opiniones durante el estudio). Finalmente, también se les pueden regalar gift cards o algo similar.

Estos incentivos permitirán conseguir una cantidad decente de participantes (especialmente si se contacta a las empresas mismas en vez de a los trabajadores individuales), de forma que el estudio pueda llevar a conclusiones estadísticamente útiles. En la misma vía, los incentivos ayudarán a que los participantes se tomen en serio el estudio y generen resultados realistas, en vez de sentir que lo hacen solamente por cortesía.