

Ejecución Pruebas de Usuario

Este análisis se basa en lo planteado en el **Plan Detallado de Pruebas de Usuario (v1.1)**, el cual define un conjunto de tareas, objetivos UX y criterios de observación enfocados en evaluar la usabilidad, accesibilidad y carga emocional de la historia interactiva creada en **Twine**. Las pruebas fueron realizadas con dos usuarios, quienes completaron una serie de tareas representativas del recorrido narrativo. Se recogieron datos tanto cuantitativos (respuestas tipo Likert) como cualitativos (preguntas abiertas y observación directa).

Usabilidad general (Escala SUS)

- **La mayoría de los usuarios evaluaron la historia con niveles altos de usabilidad**, destacando que fue fácil de navegar, clara y con decisiones comprensibles.
- Ítems como *"Pensé que la historia era fácil de navegar"* y *"El sistema respondió correctamente al intentar explorar finales alternativos"* recibieron respuestas positivas de ambos usuarios.
- Las puntuaciones negativas se concentraron principalmente en temas como: dificultad para entender cómo **retroceder o pausar la historia**, y **confusión en el sistema para guardar o reanudar el progreso**, lo cual indica áreas claras de mejora en la interfaz.

Narrativa y carga emocional

- Ambos participantes coincidieron en que **las escenas relacionadas con los padres fueron las más significativas y realistas**, y provocaron mayor identificación emocional.
- Un usuario destacó que *"el final donde se va a dormir fue motivador para reflexionar sobre cómo afrontar la ansiedad"*, lo que sugiere que los finales tienen un **impacto narrativo positivo**.
- También se valoró que las opciones estuvieran bien organizadas y reflejaran diferentes caminos posibles, lo que favorece la rejugabilidad.

Accesibilidad

- **Visual:** Se percibieron bien los contrastes y las opciones de personalización del texto, aunque un usuario comentó que *las imágenes podrían ser más "tétricas" para generar mayor inmersión emocional*.
- **Navegación:** Se reportaron problemas para entender o ejecutar acciones como **guardar o reanudar**, especialmente debido a la ambigüedad en los mensajes sobre

importar/exportar.

- **Lectores de pantalla:** No se mencionaron problemas directos, aunque se sugiere reforzar la claridad de instrucciones y etiquetas semánticas.

Frustraciones y recomendaciones

Frustración principal: no fue clara la funcionalidad de guardar y continuar luego la historia. Un usuario mencionó que *"no entendía bien si se guardaba o no, y la opción de importar/exportar no era clara"*.

Sugerencias:

- Mejorar la retroalimentación visual o textual al guardar (ej: mensaje de "progreso guardado").
- Agregar una breve guía de uso inicial o botón de "¿cómo jugar?" accesible desde cualquier punto.
- Hacer más evidentes los controles de navegación (retroceso, pausa, continuar).