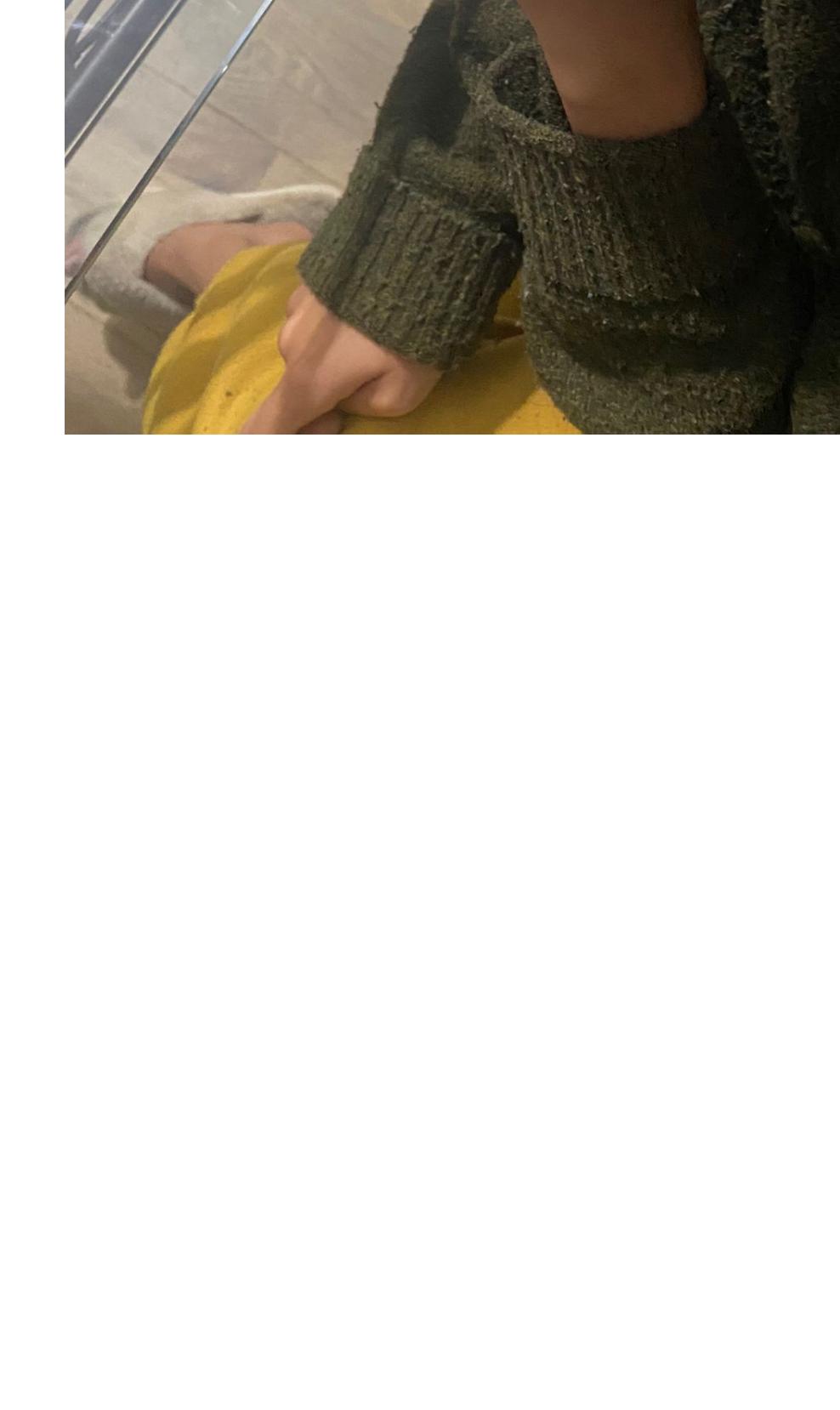


TESTEO

Testeo

Se realizó una prueba de usabilidad moderada a una persona con la técnica Think Aloud. Se registraron los resultados en una matriz con el listado de actividades:

Tarea	Problemas encontrados	Éxito	Éxito parcial	Fracaso	Positivo	Negativo
Registrarse al sitio	el carrusel de las áreas debería bajar para encontrar más departamentos				El usuario pudo registrarse con éxito	El usuario quería ver más departamentos pero el carrusel no tenía la interacción
Encontrarse con su compañero de equipo	Ninguno				El usuario le fue fácil encontrarse con sus compañeros de equipo	
Escribir su memoria y guardarla	Al principio el usuario encontró confusa la palabra memoria					La palabra memoria puede presentar confusiones al usuario
Hacer el mini juego 1	El usuario ve la necesidad de complejizar más el juego				El usuario pudo hacer con facilidad el mini juego _____	Se debe complejizar más el mini juego
Responder las preguntas de la memoria 1	Ninguno				El usuario conversa y se conoce con su par para encontrar una respuesta correcta	
	El usuario ve la necesidad de complejizar más el					



Al finalizar la prueba, se aplicó una Escala de Usabilidad y se evidenció una buena usabilidad del sitio web móvil.

10 que este juego puede mejorar la integración de trabajo que perciben a las	Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Neutral	Acordo	Totalmente de acuerdo
entre este juego divertido			x		
entre este juego como una oportunidad para intercambiar conocimientos		x			
entre este juego como un espacio para orientarse de lateral			x		
lo que ha detectado inconsistencias en el	x				
lo que este juego presenta información	x				
alta	Muy insipiente	Insipiente	Neutral	Interesante	Muy interesante
	😊	😊	😊	😊	😊
la escala de 14 califica o que tan insipiciente o				x	
interesante es este juego					

Testeo

Después, se realizó una priorización de los problemas encontrados. Los hallazgos fueron los siguientes:

Priorización de problemas

ID	Tarea	Importancia	Descripción	P1	Frecuencia	Severidad
1 Registro	media		el carrusel de las áreas debería bajar para encontrar más departamentos	media	media	
2 Registrar memorias	alta		El usuario encontró confusa la palabra memoria	alta	alta	
3 Resolver mini-juegos	alta		Hay una necesidad de complejizar los mini-juegos para que estos sean colaborativos y se puedan unir mejor con la sección de preguntas	alta	alta	

- Hay una necesidad en complejizar los minijuegos para que estos promuevan la colaboración e interacción entre los integrantes del equipo.

- El usuario encontró confusa la palabra "Memoria"
- El carrusel de las Áreas/ Departamentos del trabajo debería tener la posibilidad de bajar más para ver más departamentos.

Testeo

De acuerdo a estos problemas, se realizó una matriz de soluciones junto con su respectiva sustentabilidad y factibilidad de implementación.

Matriz de Soluciones

ID	Problema	Solución del problema	Factibilidad de implementación	Sustentabilidad	Costo de implementación
1	el carrusel de las áreas debería bajar para encontrar más departamentos	Crear una barra de desplazamiento que tenga la interacción	factible	Funciona para el caso de uso cuando hayan muchos departamentos	bajo
2	El usuario encontró confusa la palabra memoria	Reemplazar la palabra "memoria" por "recuerdo". Con esto se cambia el relato donde cerebro trata de guardar recuerdos	factible	Mejora la coherencia del relato	bajo
3	Hay una necesidad de complejizar los mini-juegos para que estos sean colaborativos y se puedan unir mejor con la sección de preguntas	Implementar problemas donde los usuarios tengan que cooperar para encontrar la solución.	factible	Vuelve la solución mucho más cooperativa y aumenta la sensación de diversión	alto

Las soluciones fueron las siguientes:

- Crear una barra de desplazamiento en el sitio web móvil.
- Reemplazar la palabra "memoria" por "recuerdo", con esto se cambia el relato donde Cerebro trata de guardar recuerdos.
- Implementar problemas donde los usuarios tengan que cooperar para encontrar la solución.