**Presentación de pruebas inicial de usabilidad**

El documento a continuación presentará los objetivos de las pruebas, las medidas de usabilidad y los grados aceptables y satisfactorios para las medidas de usabilidad. Al igual que el diseño y protocolo para la prueba de usabilidad.

**Requerimientos de usabilidad sobre los cuales se realizará pruebas**

* 1. El test debe tener un grado de acertar razonable para el perfil diseñado.
  2. El usuario podrá ver fácilmente el número de eventos que ha asistido y el nivel en el que se encuentra.
  3. Los usuarios en promedio podrán recordar y ver el sitio y la hora fácilmente después de verlo.
  4. El usuario se le sugiere eventos para asistir a partir de los gustos y personalidad obtenidos.
  5. El usuario podrá buscar dentro de la aplicación la ubicación de los eventos de manera sencilla sin salirse de la aplicación.
* Metas e Intereses para las pruebas:
  1. Meta de la prueba de inicio de usabilidad que consiste en el grado de aserción del test para un perfil diseñado sea del 80% tomando en cuenta la satisfacción e identificación del usuario.

Interrogantes: ¿Los usuarios sabrán identificarse con el perfil? ¿Los usuarios serán sinceros dentro del test?

* 1. Meta de la primera prueba de usabilidad cual es el promedio de satisfacción de los usuarios al ver la presentación de la información para un evento sea “bueno”.

Interrogantes: ¿Los usuarios podrán distinguir claramente cuál es el propósito del evento o el lugar? ¿Los usuarios no se aburrirán de demasiado texto mostrado?

* 1. Meta de la segunda prueba de usabilidad es sobre el tiempo promedio de un usuario en encontrar el ícono correcto para desplegar la información de progreso y premios sea de 30 segundos.

Interrogantes: ¿Los usuarios podrá encontrar e identificar de manera rápida los íconos que mostrará los eventos que ha visitado y los premios obtenidos?

* 1. Meta de la tercera prueba de usabilidad es que de los eventos sugeridos a los usuarios escogerán al menos uno.

Interrogantes: ¿El usuario escogerá alguno de los primeros eventos mostrados? ¿Los eventos mostrados realmente satisfacen al usuario?

* 1. Meta de la cuarta prueba de usabilidad esta sobre el tiempo y grado de satisfacción del uso del mapa para localizar y ubicar los eventos sea de aproximadamente de 2-3 minutos y la satisfacción sea buena.

Interrogantes: ¿El usuario sabe localizarse dentro del mapa? ¿Cuánto tardará en poder ubicar la posición donde se llevará acabo el evento?

* Decidir quiénes serán los participantes:

En anteriores documentos se ha definido un tipo usuario a partir de la técnica de personas. Debido a la condición del proyecto y los involucrado se decidió que los participantes serán aquellos dispuestos a participar, tener iniciativa. Debido que a partir de la investigación y entrevistas realizadas los usuarios tienen que tener el deseo cambiar. Esto se fundamenta en el modelo de Prochaska.

Los participantes estarán divididos tres subgrupos:

* 1. Personas aisladas que desean cambiar y tiene un conocimiento medio del uso de teléfonos móviles.
  2. Personas aisladas que desean cambiar, llevan algún tipo de observación o tratamiento y tiene un conocimiento medio del uso de teléfonos móviles.
  3. Psicólogos que tengan alguna relación con el tema de aislamiento y trastornos de conducta, y tiene un conocimiento medio del uso de teléfonos móviles.

El número de participantes de cada grupo, en el caso de los dos primeros serán llamados usuarios principales se idealiza que sean un total de 30 participantes por cada grupo de los dos, para poder utilizar estadísticos que puedan normalizarse. Pero se planea un total de 10 usuarios principales por cada grupo tomando en cuenta las investigaciones Nielsen y Molich y aplicarse una estadística para muestras pequeñas.

En cuestión de los participantes psicólogos serán un pequeño grupo debido al tiempo y espacio que se dispone.

Se planea que en las pruebas se deba incluir 5 personas, para mantener un control y el espacio suficientemente despejado.

* Reclutar participantes:

Para poder reunir a los participantes del primer grupo se planea realizar un post en redes sociales con el perfil del participante que se desea y corroborar la identificación del perfil con la persona que desea participar.

En cuestión del segundo grupo y tercero es necesario realizar llamadas y enviar correos a diferentes centro o instituciones de salud en el área de psicología.

Todo este reclutamiento desde el posteo, el filtrado y el registro será realizado por Edwin Fajardo y Jorge Canche. Los centros de institución aún están por definir según por la viabilidad.

Entre los incentivos propuestos son refrigerios o algún tipo de entretenimiento por parte del talentoso Fajardo.

* Seleccionar y organizar tareas para probar:

Se estimó un total de 5 minutos por prueba, debido a que las pruebas no son extensas, por lo cual por persona es de aproximadamente 30 minutos para realizar la prueba contemplando una pequeña charla de introducción.

Entre los recursos necesarios sería un lugar amplio con la capacidad de mantener dentro a 20 personas aproximadamente. En caso de no ser posible a grupos de 10 personas.

Es necesario tener el mobiliario para la comodidad de los participantes y los equipos (celulares) para realizar las pruebas con la visibilidad del prototipo.

Tareas:

1.El usuario se registrará dentro de la aplicación.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 1 a 2 minutos.

2. El usuario realizará el test de la aplicación para obtener un perfil diseñado que se apegue a lo reflejado dentro del test.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 2 a 3 minutos.

3. Se le pedirá al usuario buscar y señalar en la aplicación donde están sus datos iniciales como eventos asistidos y nivel en el ambiente.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 15 segundos.

4. Los usuarios se les pedirá escoger un evento y verlo aproximadamente 5 segundos, después se le pedirá a la persona hablar sobre el propósito del evento o información relacionada sin poder consultarla.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 1 minuto.

5.El usuario se le pedirá escoger un evento que más le agrede, pero se le dará la libertad de no escoger a cambio de la sinceridad que pueda expresar en la aplicación.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 3-5 minutos.

6.Luego se le pedirá al usuario escoger un evento aleatorio y luego se le pedirá ubicarla dentro del mapa en la aplicación.

Duración aceptable en el usuario para a completar la tarea: 2 a 3 minutos.

* Crear los escenarios de las tareas:
  1. Creación de cuenta
     + Al usuario se le explica el propósito de la aplicación. Tendrá que crear una cuenta con sus datos reales.
  2. Realización de test
     + Al usuario se explica que el test es conjunto de preguntas para poder asignarle un perfil que se ajustes más a las respuestas que el ofrece. Se le pide completa sinceridad.
  3. Visualización de información de nivel y contador de eventos
     + Al usuario se le pide informarnos sobre esta información por lo cual se le pide buscarla dentro de la interfaz inicial, tocando los íconos, etc.

* 1. Retención de información de los eventos.
     + El usuario se le explicará los tipos de eventos que puede encontrar y este deberá escoger uno de su agrado. Se le pedirá luego hablar sobre lo que puede recordar después de haberlo visto.
  2. Satisfacción de los resultados mostrados.
     + El usuario se le explicará que debe escoger uno de los eventos mostrados con sinceridad, dándole la confianza de no poder seleccionar ninguno si no es de su agrado. Luego se le preguntará sobre el motivo de su elección.
  3. Facilidad de posicionamiento y uso del mapa.
     + El usuario se le explicará que debe escoger un evento y poder posicionarla dentro del mapa, tanto identificar su posición y la del evento.
* Decidir la forma de medir la usabilidad:

Entre las medidas de ejecución que se pueden tomar para estas pruebas son:

1. Tiempo de finalización para las tareas descritas anteriormente.
2. Tiempo utilizado en ayuda del personal para este propósito.
3. Observaciones de frustración y confusión.

Entre las medidas de subjetivas que se pueden tomar para estas pruebas son:

Cualitativos:

1. Escala ordinal de satisfacción sobre el cometido de la tarea.
2. Escala ordinal de facilidad de uso que considera el participante.
3. Escala ordinal de utilidad de la interfaz.

Cuantitativos:

1. Preguntar si estarían dispuesto por descargar y utilizar la aplicación después de haberla probado.
2. Preguntar sobre si los aspectos como la selección de eventos y la ubicación fueron buenos o malos, y de qué manera.

* Preparar el ambiente de prueba:

1. Aún no se tiene los formatos legales para proteger los derechos de los participantes. Aún se está por definir.
2. El cuestionario para los datos de los participantes después y antes de las pruebas será desarrollado por Mauricio. El primero borrador se encuentra dentro de los archivos de entrega.
3. Los datos de prueba para los eventos serán creados por Kyrbey para diferentes temas e interés.

* Preparar el equipo de prueba:
  1. El equipo de pruebas tomará una sesión para escoger el lenguaje y la forma de interaccionar más óptima con los usuarios principales.
  2. Describir un cotejo o conjunto de actividades para seguir.
* Llevar a cabo una prueba piloto:

Por definir una fecha en específico por razones de refinamiento de instrumentos y prototipos.