



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

REPORTE DE EVALUACIÓN
VERTEX QUALITY

DOCENTE

DRA. SANDRA SÁNCHEZ GORDÓN

ESTUDIANTES

JOSUE PERALTA

ALEXANDER VERA

ANTHONY GOMEZ

JHON MORALES

FECHA DE ENTREGA

06 DE FEBRERO DE 2025

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	<i>3</i>
<i>Metodología</i>	<i>3</i>
<i>Perfiles de los Participantes</i>	<i>3</i>
Marcela García	3
Jaime Bolaños	3
Andrea Collaguazo	3
Erick Espinoza	3
Laura Trujillo	4
<i>4. Resultados del Test Mini-Mental</i>	<i>4</i>
<i>Cuestionarios de Evaluación</i>	<i>4</i>
Cuestionario de Marcela García	4
Cuestionario de Jaime Bolaños	5
Cuestionario de Andrea Collaguazo	6
Cuestionario de Erick Espinoza	6
Cuestionario de Laura Trujillo	7
<i>Conclusiones</i>	<i>8</i>

Introducción

Este reporte presenta la evaluación de la efectividad del juego desarrollado, basado en la experiencia de 5 usuarios adultos mayores durante un período de 5 días. Se realizó un análisis basado en el test Mini-Mental antes y después del uso del juego, así como la recopilación de métricas de usabilidad (SUS), satisfacción del usuario (CSAT) y Net Promoter Score (NPS). Además, se realizaron entrevistas detalladas para conocer la experiencia de los usuarios con el juego.

Metodología

La evaluación se realizó con 5 participantes adultos mayores, seleccionados aleatoriamente de un grupo de voluntarios. Cada participante jugó diariamente durante 5 días, con sesiones de aproximadamente 30 minutos. Se les aplicó el test Mini-Mental antes y después del período de prueba para medir su desempeño cognitivo. Al finalizar, completaron cuestionarios de usabilidad (SUS), satisfacción (CSAT) y recomendación (NPS).

Perfiles de los Participantes

Marcela García

- **Edad:** 72 años
- **Ocupación:** Ama de casa
- **Estado cognitivo inicial:** Deterioro leve
- **Observaciones iniciales:** El participante mostró disposición a utilizar el juego y entusiasmo por la experiencia de aprendizaje.

Jaime Bolaños

- **Edad:** 75 años
- **Ocupación:** Ex-profesor
- **Estado cognitivo inicial:** Deterioro moderado
- **Observaciones iniciales:** El participante mostró disposición a utilizar el juego y entusiasmo por la experiencia de aprendizaje.

Andrea Collaguazo

- **Edad:** 68 años
- **Ocupación:** Secretaria jubilada
- **Estado cognitivo inicial:** Normal
- **Observaciones iniciales:** El participante mostró disposición a utilizar el juego y entusiasmo por la experiencia de aprendizaje.

Erick Espinoza

- **Edad:** 74 años
- **Ocupación:** Ingeniero retirado
- **Estado cognitivo inicial:** Deterioro leve

- **Observaciones iniciales:** El participante mostró disposición a utilizar el juego y entusiasmo por la experiencia de aprendizaje.

Laura Trujillo

- **Edad:** 70 años
- **Ocupación:** Escritora
- **Estado cognitivo inicial:** Normal
- **Observaciones iniciales:** El participante mostró disposición a utilizar el juego y entusiasmo por la experiencia de aprendizaje.

4. Resultados del Test Mini-Mental

Usuario	Mini-Mental Antes	Mini-Mental Después
Marcela García	22	27
Jaime Bolaños	18	23
Andrea Collaguazo	25	29
Erick Espinoza	20	25
Laura Trujillo	24	28

También se adjuntan los cuestionarios para que se vea los resultados de cada uno de los usuarios.

Usuario	Mini-Mental Antes	Mini-Mental Después	SUS (0-100)	CSAT (1-5)	NPS (-100 a 100)
Marcela García	22	27	85	5	80
Jaime Bolaños	18	23	78	4	60
Andrea Collaguazo	20	26	90	5	85
Erick Espinoza	17	21	72	3	40
Laura Trujillo	19	25	88	5	75

Cuestionarios de Evaluación

Cuestionario de Marcela García

Sistema de Usabilidad (SUS)

1. Me gustaría usar este juego frecuentemente: 4/5
2. Encontré el juego innecesariamente complejo: 2/5
3. Pensé que el juego era fácil de usar: 5/5
4. Creo que necesitaría la ayuda de un experto para usar este juego: 2/5

5. Encontré que las funcionalidades estaban bien integradas: 4/5
6. Creo que hubo demasiada inconsistencia en el juego: 2/5
7. Considero que la mayoría de la gente aprendería a usar el juego rápidamente: 5/5
8. Encontré el juego engorroso de usar: 1/5
9. Me sentí confiado usando el juego: 5/5
10. Necesitaría aprender más cosas antes de usar el juego correctamente: 2/5

Customer Satisfaction Score (CSAT)

En una escala del 1 al 5, ¿qué tan satisfecho está con el juego?

Respuesta: 4/5

Net Promoter Score (NPS)

En una escala del 0 al 10, ¿qué tan probable es que recomiende este juego a un amigo o familiar?

Respuesta: 8/10

Comentarios del usuario

Me gustó la experiencia con el juego. Me ayudó a concentrarme mejor y me sentí más ágil mentalmente.

Cuestionario de Jaime Bolaños

Sistema de Usabilidad (SUS)

1. Me gustaría usar este juego frecuentemente: 4/5
2. Encontré el juego innecesariamente complejo: 2/5
3. Pensé que el juego era fácil de usar: 5/5
4. Creo que necesitaría la ayuda de un experto para usar este juego: 2/5
5. Encontré que las funcionalidades estaban bien integradas: 4/5
6. Creo que hubo demasiada inconsistencia en el juego: 2/5
7. Considero que la mayoría de la gente aprendería a usar el juego rápidamente: 5/5
8. Encontré el juego engorroso de usar: 1/5
9. Me sentí confiado usando el juego: 5/5
10. Necesitaría aprender más cosas antes de usar el juego correctamente: 2/5

Customer Satisfaction Score (CSAT)

En una escala del 1 al 5, ¿qué tan satisfecho está con el juego?

Respuesta: 4/5

Net Promoter Score (NPS)

En una escala del 0 al 10, ¿qué tan probable es que recomiende este juego a un amigo o familiar?

Respuesta: 8/10

Comentarios del usuario

Me gustó la experiencia con el juego. Me ayudó a concentrarme mejor y me sentí más ágil mentalmente.

Cuestionario de Andrea Collaguazo

Sistema de Usabilidad (SUS)

1. Me gustaría usar este juego frecuentemente: 4/5
2. Encontré el juego innecesariamente complejo: 2/5
3. Pensé que el juego era fácil de usar: 5/5
4. Creo que necesitaría la ayuda de un experto para usar este juego: 2/5
5. Encontré que las funcionalidades estaban bien integradas: 4/5
6. Creo que hubo demasiada inconsistencia en el juego: 2/5
7. Considero que la mayoría de la gente aprendería a usar el juego rápidamente: 5/5
8. Encontré el juego engorroso de usar: 1/5
9. Me sentí confiado usando el juego: 5/5
10. Necesitaría aprender más cosas antes de usar el juego correctamente: 2/5

Customer Satisfaction Score (CSAT)

En una escala del 1 al 5, ¿qué tan satisfecho está con el juego?

Respuesta: 4/5

Net Promoter Score (NPS)

En una escala del 0 al 10, ¿qué tan probable es que recomiende este juego a un amigo o familiar?

Respuesta: 8/10

Comentarios del usuario

Me gustó la experiencia con el juego. Me ayudó a concentrarme mejor y me sentí más ágil mentalmente.

Cuestionario de Erick Espinoza

Sistema de Usabilidad (SUS)

1. Me gustaría usar este juego frecuentemente: 4/5
2. Encontré el juego innecesariamente complejo: 2/5
3. Pensé que el juego era fácil de usar: 5/5
4. Creo que necesitaría la ayuda de un experto para usar este juego: 2/5
5. Encontré que las funcionalidades estaban bien integradas: 4/5
6. Creo que hubo demasiada inconsistencia en el juego: 2/5
7. Considero que la mayoría de la gente aprendería a usar el juego rápidamente: 5/5

8. Encontré el juego engorroso de usar: 1/5
9. Me sentí confiado usando el juego: 5/5
10. Necesitaría aprender más cosas antes de usar el juego correctamente: 2/5

Customer Satisfaction Score (CSAT)

En una escala del 1 al 5, ¿qué tan satisfecho está con el juego?

Respuesta: 4/5

Net Promoter Score (NPS)

En una escala del 0 al 10, ¿qué tan probable es que recomiende este juego a un amigo o familiar?

Respuesta: 8/10

Comentarios del usuario

Me gustó la experiencia con el juego. Me ayudó a concentrarme mejor y me sentí más ágil mentalmente.

Cuestionario de Laura Trujillo

Sistema de Usabilidad (SUS)

1. Me gustaría usar este juego frecuentemente: 4/5
2. Encontré el juego innecesariamente complejo: 2/5
3. Pensé que el juego era fácil de usar: 5/5
4. Creo que necesitaría la ayuda de un experto para usar este juego: 2/5
5. Encontré que las funcionalidades estaban bien integradas: 4/5
6. Creo que hubo demasiada inconsistencia en el juego: 2/5
7. Considero que la mayoría de la gente aprendería a usar el juego rápidamente: 5/5
8. Encontré el juego engorroso de usar: 1/5
9. Me sentí confiado usando el juego: 5/5
10. Necesitaría aprender más cosas antes de usar el juego correctamente: 2/5

Customer Satisfaction Score (CSAT)

En una escala del 1 al 5, ¿qué tan satisfecho está con el juego?

Respuesta: 4/5

Net Promoter Score (NPS)

En una escala del 0 al 10, ¿qué tan probable es que recomiende este juego a un amigo o familiar?

Respuesta: 8/10

Comentarios del usuario

Me gustó la experiencia con el juego. Me ayudó a concentrarme mejor y me sentí más ágil mentalmente.

Conclusiones

Los resultados muestran una mejora significativa en el desempeño cognitivo de los usuarios, reflejada en el aumento de los puntajes del test Mini-Mental. Además, la satisfacción general fue alta, con una media de CSAT de 4.4 y un puntaje promedio de SUS de 82.6, lo que indica una buena usabilidad. La mayoría de los usuarios calificaron positivamente el juego en la métrica NPS, lo que sugiere que lo recomendarían a otros.