

Magister

Introducción

El presente documento tiene por objetivo describir la inspección que se ha realizado del sistema interactivo magister del grupo J y exponer los aspectos que se han identificado como posibles problemas de usabilidad del sistema. Para la inspección, se realizaron un recorrido cognitivo y una evaluación heurística basada en los principios de usabilidad de Jacob Nielsen para una serie de tareas y unos perfiles de usuario imaginarios del sistema.

El sistema interactivo estudiado sirve para crear cursos a través de IA acerca de tópicos que el usuario podría estar interesado con ciertos parámetros. En el futuro la aplicación tendrá 3 funciones que aun no han sido implementadas:

- Generar cursos de cualquier tópico que el usuario quiera (ahora mismo solo hay cuatro cursos posibles).
- Modificar cursos que ya han sido generados con sugerencias aportadas por el usuario.
- La posibilidad de autenticarse y acceder a los cursos anteriormente generados por ese usuario.
- Ver resultados de cada pregunta en los tests.

Las tareas que se han inspeccionado son las siguientes:

- Tarea 1: Generar un curso en el que usuario podría estar interesado.
 - Acción 1: Ir a la pantalla de generación de cursos
 - Acción 2: Seleccionar el tópico en el que el usuario estaría interesado
 - Acción 3: Seleccionar la experiencia del usuario en el tópico
 - Acción 4: Seleccionar la intensidad del curso a generar.
 - Acción 5: Generar curso
- Tarea 2: Ver información relacionada al curso generado
 - Acción 1: Acceder al nuevo curso generado
 - Acción 2: Ver descripción del curso así como de cada una de las etapas
 - Acción 3: Entrar a la primera etapa
- Tarea 3: Estudiar etapa de curso
 - Acción 1: Acceder a la primera etapa del curso
 - Acción 2: Leer y aprender contenido de la etapa
- Tarea 4: Realizar test
 - Acción 1: Acceder al test de la etapa estudiada
 - Acción 2: Responder a las preguntas

- Acción 3: Enviar respuestas
- Acción 4: Ver resultado del test en la información de la etapa en el curso

Los perfiles de usuario imaginarios son los siguientes:

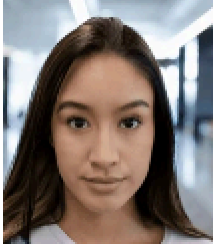
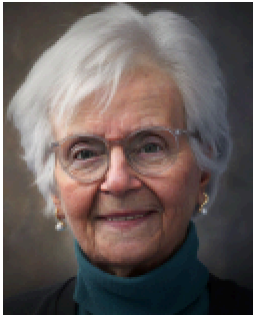
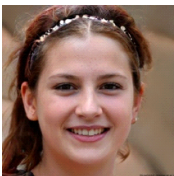
FOTO 		Edad 23	Trabajo Estudiante Universitario	Ciudad Madrid
<i>"Quiero aprender a fondo acerca de React"</i>				
Conocimiento Tecnológico:		Avanzado	Marcas que Usa:	VS Code, GitHub
Razón para usar:	Profundizar sus conocimientos en una materia que ya conoce un poco			
Le importa:	Que el contenido del curso este organizado y sea lo que está buscando			
Quiere:	Aprender y verificar que ha adquirido los conocimientos			
Le molesta:	Que para aprender varios aspectos importantes de un framework como react estén descentralizados y sea fácil seguir un tutorial desactualizado			
Qué le ofrecemos:	La posibilidad de acceder a tutoriales específicos para lo que quiere aprender			

FOTO 		Edad 70	Trabajo Jubilada	Ciudad Málaga
<i>"Me gustaría perfeccionar mi arte en hornear galletas"</i>				
Conocimiento Tecnológico:		Bajo	Marcas que Usa:	Whatsapp
Razón para usar:	Convertirse una experta en una materia que ya domina			
Le importa:	Que la información que aparezca en el curso sea algo que no supiese ya y que no sea muy difícil de acceder a la información			
Quiere:	Aprender cosas que no sabía de manera sencilla			
Le molesta:	La dificultad de encontrar información demasiada específica y el tener que acceder a varias webs diferentes, lo cual puede ser complicado para ella			
Qué le ofrecemos:	La posibilidad de acceder a cursos de información específica de manera sencilla y sin demasiadas complicaciones en el tema tecnológico			

		Edad 32	Trabajo Profesor de Primaria	Ciudad Melilla
		<i>"Puedo hacer un curriculum detallado y bueno para cada una de mis clases, aunque mi especialidad no sea esa."</i>		
Conocimiento Tecnológico:		Medio	Marcas que Usa:	Google Classroom, Kahoot, Moodle.
Razón para usar:	Crear un curriculum de estudio para sus clases.			
Le importa:	La mejora del aprendizaje de sus alumnos mediante el uso de tecnología y la adaptación a sus necesidades individuales.			
Quiere:	Diseñar un currículum interactivo y dinámico que incorpore recursos digitales y se adapte a diferentes estilos de aprendizaje.			
Le molesta:	La falta de recursos tecnológicos, la rigidez de los planes de estudio tradicionales y la resistencia al cambio en el ámbito educativo.			
Qué le ofrecemos:	Una interfaz intuitiva y accesible para crear y adaptar fácilmente un currículum personalizado a sus necesidades específicas de enseñanza.			

		Edad 22	Trabajo Desempleada	Ciudad Albacete
		<i>"No estudié mucho durante mi adolescencia pero ahora quiero aprender"</i>		
Conocimiento Tecnológico:		Medio	Marcas que Usa:	Instagram, Gmail, Google
Razón para usar:	Interés por el conocimiento, especialmente la física de partículas.			
Le importa:	La adaptación de la aplicación a sus necesidades educativas y no ser juzgada por sus dudas.			
Quiere:	Aprender las bases de la ciencia y matemáticas para estudiar una carrera.			
Le molesta:	No tener un buen profesor que la acompañe desde el inicio hasta conocimientos más avanzados.			
Qué le ofrecemos:	Un profesor de IA disponible las 24h para enseñarle sobre lo que quiere aprender y resolverle cualquier tipo de duda.			

Recorrido cognitivo

Tarea 1: Nombre de la tarea

Descripción detallada de la tarea 1.

Acción 1: Nombre de la acción

- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?

- SI/NO: explicación
- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Comprenderán el feedback del sistema?
 - SI/NO: explicación

Acción 2: Nombre de la acción

- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?
 - SI/NO: explicación
- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Comprenderán el feedback del sistema?
 - SI/NO: explicación

Acción 3: Nombre de la acción

- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?
 - SI/NO: explicación
- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Entenderán que dicha acción es la correcta?
 - SI/NO: explicación
- ¿Comprenderán el feedback del sistema?
 - SI/NO: explicación

Evaluación heurística

Para cada tarea por separado, se han analizado las 10 reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen. A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

Tarea 1: Nombre de la tarea

Pasa

- **El estado del sistema debe ser siempre visible**
 - Notas...
- **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
 - Notas...
- **Control y libertad para el usuario**
 - Notas...

Pasa con dificultad

- **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
 - Notas...
- **Flexibilidad y eficiencia de uso**
 - Notas...
- **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
 - Notas...
- **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
 - Notas...
- **Ayuda y documentación**
 - Notas...

Falla

- **Consistencia y estándares**
 - Notas...
- **Prevención de errores**
 - Notas...

No se puede evaluar