
Propuesta de tema y dinámica conjunta para sesion practica

for

Human Computer Interaction Project

Versión 0.1

Prepared by

Group Name: 1998

Luis Antonio Izunza Najar

17016289

najarcode925@gmail.com

Instructor: *Edgar Cambranes Martínez*

Course: Human Computer Interaction

Date: 01/03/2020

Index

Index	2
Revisions	3
sesión	4
Tema: Five second test (usabilidad)	4
Resumen del tema	4
Actividad propuesta:	4
Objetivo:	4
Explicación de la Mecánica:	5
1.Elegir un diseño para probar.	5
2. mostrar el diseño o el contenido durante cinco segundos.	5
3.Las respuestas	5
Roles:	5
Feedback:	6
Material:	6
Presentación:	6
Encuesta:	6
Páginas	6
Plan de presentación:	7
Imágenes y explicación de las páginas	8

Revisions

Version	Primary Author(s)	Description of Version	Date Completed
0.1	Luis Antonio Izunza Najar	creación del documento borrador inicial	03/05/2020
0.2	Luis Antonio Izunza Najar	refinamiento de dinámica agregado de itinerario de actividad	05/05/2020

sesión

Tema: Five second test (usabilidad)

Resumen del tema

La prueba de cinco segundos es un método de investigación cualitativa en el que le muestra a un usuario de prueba una captura de pantalla de su sitio web o producto, solo durante cinco segundos. ¡Luego quitas esta imagen y hacer diferentes preguntas sobre lo que en esta ha visto, o cree que ha visto, en la imagen!

Sus medios probados podrían ser cualquier cosa. Muy a menudo, es la parte superior de la página de destino, pero podría ser un banner, un menú de aplicaciones, una interfaz de usuario completa, cualquier cosa.

Actividad propuesta:

La actividad es una presentación de varias páginas web cada una con un corto periodo de tiempo de 5 segundos en la cual posteriormente se aplican una serie de preguntas relacionadas con el mensaje que según el equipo que posteriormente estudió detenidamente la página es el que el creador quería transmitir o la manera en la que debería ser utilizada o vista por un usuario y al final el resultado es ver si los compañeros responden lo esperado o algo similar y lo mas interesante debería ser si alguno detecta partes del diseño que no se quería centrar

Objetivo:

Las primeras impresiones siempre han importado, y esto no es una excepción para las páginas web o aplicaciones. Las primeras impresiones ayudan a los usuarios a comprender de qué se trata un sitio o una aplicación, y si quieren o no seguir pasando más tiempo en él. Hay mucho contenido por ahí en estos días; los usuarios deciden rápidamente cómo y dónde desean pasar su tiempo. Es por eso que como investigadores es importante considerar la utilidad de la prueba de 5 segundos al crear nuevos contenidos o diseños.

Explicación de la Mecánica:

La prueba de 5 segundos se forma en 3 pasos

1. Elegir un diseño para probar.

Antes de que pueda realizar su prueba, debe tener contenido para mostrar a los usuarios. En este caso será una presentación donde se colocaran capturas de 3 páginas web variadas pero antes de eso será analizada cuidadosamente por el equipo .

<http://www.romajidesu.com/>

<https://assets.clip-studio.com/es-es>

<https://www.photopea.com/>

2. mostrar el diseño o el contenido durante cinco segundos.

Una vez que se acabe el tiempo, hacer preguntas sobre lo que recuerdan según lo que vieron. Algunas preguntas que se hacen incluyen:

- ¿De qué crees que trata esta página?
- ¿Cuál es tu primera impresión?
- ¿Hay alguna palabra u oración que puedas recordar?
- ¿Hay alguna imagen que puedas recordar?
- ¿Qué te llamó la atención?

3. Las respuestas

serán almacenadas en un documento de google drive y analizada por los compañeros y después de la sesión más cuidadosamente por el equipo.

Roles:

Encargado de la presentación: Rodrigo Moguel , Luis Izunza

Materiales de investigación: Rico Martin

Expositor del tema: Rico Martin , Luis Izunza

Explicación de la dinámica: Rico Martin

Monitoreo: **Equipo Completo**

Análisis y Exposición de resultados: Eduardo Leon , Josue Torres

Retroalimentación del tema: Rico Martin

Feedback:

Mostrar los resultados de cuales son los centros de atención en las primeras impresiones de los usuarios y si los pensamientos y creencias de cómo funciona la página o para qué sirve son en realidad correctas por parte de los usuarios

Material:

Se usará una presentación con las capturas de varias páginas web una serie de preguntas breves para cada una y una carpeta en google drive para almacenar las respuestas.

Presentación:

<https://docs.google.com/presentation/d/1ssPP2XlSRlwFORfZmWu9q4T2PVt7JS02dWwhrrEnckA/edit?usp=sharing>

Encuesta:

<https://forms.gle/AoP8PXavduGd4ugo9>

También se tiene encuestas de kahoot pero deben ser activadas.

Páginas

<http://www.romajidesu.com/>

<https://assets.clip-studio.com/es-es>

<https://www.photopea.com/>

Plan de presentación:

Actividad	Duración
Presentación del tema	3 min
Explicación de los pasos de la dinámica	3 min
5 segundos de la página 1	5seg
Tiempo de respuesta	2 min
5 segundos de la página 2	5seg
Tiempo de respuesta	2 min
5 segundos de la página 3	5seg
Tiempo de respuesta	2 min
Revisión de respuestas	10min

Imágenes y explicación de las páginas

Página 1: <http://www.romajidesu.com/>

Esta página es un diccionario online inglés/japonés con funciones variadas para la búsqueda de palabras según símbolos o palabras japonesas y también para búsqueda desde una palabra en inglés. Cuenta con ejemplos de oraciones.



Página 2 : <https://assets.clip-studio.com/es-es>

Es una herramienta que te ayuda a comunicarte con el resto de creadores y artistas que utilizan CLIP STUDIO. Con este servicio puede descargar materiales para usarlos en los programas de CLIP STUDIO. Por ejemplo, patrones, pinceles, modelos 3D, etc. Aunque es posible acceder a este servicio mediante un navegador web, es necesario instalar CLIP STUDIO para descargar los materiales.



Página 3: <https://www.photopea.com/>

Básicamente una copia de photoshop pero online y gratuita

