



VDALTON

PLAN DE CAPACITACION

Tabla de contenido

INTRODUCCION.....	3
OBJETIVO.....	3
ESTRATEGIA.....	3
Estructura de Plan de Capacitación	4
Métricas de Calidad.....	5
Prueba de Usabilidad	6
Tiempo de ejecución de tareas	6
Cuestionario SUS	7
Heurísticas de Nielsen	8
Referencias.....	8

INTRODUCCION

La capacitación, es un proceso educativo aplicado de manera minuciosa y con previa organización, mediante el cual el personal adquiere o desarrolla conocimientos y habilidades específicas. La capacitación es un conjunto de métodos, técnicas y recursos para el desarrollo de los planes y la implantación de acciones específicas de una Institución para su normal desarrollo.

La esencia de una fuerza motivada está en la calidad del trato que recibe en sus relaciones individuales que tienen con los servidores, en la confianza, respeto y consideración. También es importante la medida en que éste facilita o inhibe el cumplimiento del trabajo de cada persona.

En tal sentido se plantea este plan de capacitación, el mismo que describe las necesidades de capacitación de una organización.

OBJETIVO

El objetivo principal de la capacitación es detectar, diseñar e integrar programas para desarrollar al recurso humano de una organización.

Las exigencias por la competitividad son la punta de lanza para que las organizaciones mantengan un alto nivel de especialización de su personal, esta es la razón por la cual la capacitación es una de las formas más efectivas de enfrentar el cambio y de modificar algunas actitudes.

Ayudar en la preparación de personal calificado, acorde con los planes, objetivos y requerimientos específicos.

Desarrollar formas de control

ESTRATEGIA

Observación. Instrumento que permitido percibir lo que ocurre en el entorno laboral. Ofrece las ventajas de obtener la información tal cual ocurre, es independiente del deseo de informar, ya que solicita menos la cooperación activa por parte de los sujetos.

Entrevistas. Permite obtener información verbal de los actores, relacionada con las debilidades formativas en el desarrollo del trabajo

Análisis de cargos. Consiste en el procedimiento que estudia el puesto de trabajo por medio de las actividades directas del personal, para reflejar qué hace, cómo lo hace, qué requisitos exige la ejecución del trabajo y en qué condiciones se desarrolla.

Reuniones interdepartamentales. Discusiones interdepartamentales acerca de asuntos concernientes a objetivos institucionales, problemas operacionales, planes para determinados objetivos y otros asuntos administrativos.

Estructura de Plan de Capacitación

Una vez conocido el problema, según el diagnóstico realizado, se procedió a diseñar las acciones de capacitación, las cuales se enumeran a continuación:

- Curso presencial.
- Consultas y aclaración de dudas

Los cursos presenciales se diseñaron como cursos intensivos de una semana de duración.

Nombre del curso: Uso de VDALTON

Modalidad: Presencial

Duración: 1 hr.

Objetivo General: Presentar el software y emplear la instalación y vista de las características que ofrece

Temas	Minutos
1. Presentación de VDALTON	10
2. Instalación del software	5
3. Elementos de UI	5
4. Revisión de los Test	15
5. Empleo de la configuración	5
6. Cambiar la configuración	10
Evaluación	10
Total	60

En el curso la evaluación se efectúa de la siguiente manera:

Sistemática: en cada clase el profesor comprobará, a través de actividades orales y/o prácticas, el grado de asimilación del conocimiento por parte del interesado.

La calificación será cualitativa, según esta escala: Muy bien, Bien, Regular y Mal.

Final: se hará mediante la aplicación de un examen que integre los contenidos

estudiados a la práctica laboral de los estudiantes.

Métricas de Calidad

A continuación, se manifiestan pruebas de usabilidad, esto con el fin de aseguramiento de la calidad del producto.

Las pruebas de usabilidad son aquellas pruebas que están orientadas al uso de la aplicación de las siguientes características:

- Tiempo de aprendizaje
- Satisfacción subjetiva
- Velocidad de realización de tareas
- Porcentaje de error de usuarios
- Retención con el paso del tiempo

Los objetivos del test de usabilidad son:

- Determinar inconsistencias en el diseño y problemas en las diferentes áreas de usabilidad, como por ejemplo la interfaz de usuario y las diferentes áreas de contenido:
 - Errores de navegación – fallos a la hora de realizar funciones, excesivos pasos para completar una tarea, fallos a la hora de seguir el flujo de pantallas recomendado.
 - Errores de contenido – fallos a la hora de localizar determinada información en las diferentes pantallas.
 - Control de problemas en el uso – uso inapropiado de la barra de herramientas o campo de texto.
- Poner a prueba la aplicación en una prueba controlada con un tipo de usuarios determinado. Los datos se utilizarán para evaluar si se han alcanzado los objetivos de usabilidad con respecto a una interfaz de usuario eficaz, eficiente y bien recibida.
- Establecer una línea como base para las actividades del usuario, así como sus niveles de satisfacción en la interfaz de usuario para futuras evaluaciones de usabilidad.

Es importante poner en contexto el hecho de la situación actual, siendo que se lleva a cabo una etapa de cuarentena por motivos de salubridad mundial. Es por ello, que nuestro grupo de usuarios fue establecido dentro de nuestra área de comodidad, aunque eso no significa que sea una evaluación precaria.

La evaluación se determinó realizarse, como ya anteriormente se mencionó, dentro de área de comodidad y distancia recomendada por las autoridades de salud, acatando por consecuencia, los horarios preferenciales de los participantes.

Para poder medir la satisfacción de los participantes, se empleó el cuestionario SUS (System Usability Scale), registrando las calificaciones y sacando promedios

de estos. De acuerdo a la escala proporcionada por SUS y sistema de puntuación, se obtiene de manera clara si la aplicación es realmente aceptada.

Además, se utilizó la evaluación de heurísticas de Nielsen a partir de preguntas realizadas hacia los participantes. Puntos a evaluar:

- Visibilidad del estado del sistema
- Relación entre el sistema y el mundo real
- Libertad y control por parte del usuario
- Consistencia y estándares
- Prevención de errores
- Reconocimiento antes que recuerdo
- Flexibilidad y eficiencia de uso
- Estética y diseño minimalista
- Ayudar a los usuarios a reconocer
- Ayuda y documentación

Prueba de Usabilidad

Previamente a realizar la evaluación, se realizó un Checklist con el cual se evalúan diferentes factores (Mencionados en el apartado anterior). También se expuso al participante una pequeña introducción a la aplicación, explicando brevemente su propósito.

Resultados.

Tiempo de ejecución de tareas

Tarea	Tiempo promedio estimado	Tiempo promedio resultante	Éxito Tarea
Abrir la aplicación	8	12	S
Entrar pantalla test	3	2	S
Escoger Test	4	5	S
Realizar Test 1	30	50	S
Realizar Test 2	25	46	S
Regresar pantalla	2	3	S
Minimizar programa	2	2	S
Cerrar programa	2	2	S

Tiempo medido en segundos, Éxito tarea S=si, N=no.

Cuestionario SUS

Pregunta	Calificación promedio	Resultado Algoritmo SUS
1. Creo que usaría este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] frecuentemente	4	3
2. Encuentro este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] innecesariamente complejo	1	4
3. Creo que el [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] fue fácil de usar	5	4
4. Creo que necesitaría ayuda de una persona con conocimientos técnicos para usar este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación]	2	3
5. Las funciones de este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] están bien integradas	4	3
6. Creo que el [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] es muy inconsistente	1	4
7. Imagino que la mayoría de la gente aprendería a usar este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] en forma muy rápida	5	4
8. Encuentro que el [sistema, objeto, dispositivo, aplicación] es muy difícil de usar	1	4
9. Me siento confiado al usar este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación]	4	3


10. Necesité aprender muchas cosas antes de ser capaz de usar este [sistema, objeto, dispositivo, aplicación]	2	3
Total		35
Puntuación SUS		87.5 = Nota A

Heurísticas de Nielsen

Heurística	Errores encontrados / Comentarios
Visibilidad del estado del sistema	Ninguno
Relación entre el sistema y el mundo real	Aparición de la palabra Test en lugar de prueba, siendo el primero en termino en ingles
Libertad y control por parte del usuario	Ninguno
Consistencia y estándares	Ninguno
Prevención de errores	Ninguno
Reconocimiento antes que recuerdo	Ninguno
Flexibilidad y eficiencia de uso	Ninguno
Estética y diseño minimalista	Diseño simple
Ayudar a los usuarios a reconocer	Iconos y botones claros
Ayuda y documentación	Existe manual de usuario.

Referencias

- [SUS: A Quick and Dirty Usability Scale](#)  by John Brooke
- [Measuring Usability with the System Usability Scale \(SUS\)](#)  by Jeff Sauro

- [SUS: A Retrospective](#)  by John Brooke
- [Nielsen, J., and Molich, R. \(1990\). Heuristic evaluation of user interfaces, *Proc. ACM CHI'90 Conf.* \(Seattle, WA, 1-5 April\), 249-256.](#)
- [Nielsen, J. \(1994a\). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Proc. ACM CHI'94 Conf.* \(Boston, MA, April 24-28\), 152-158.](#)