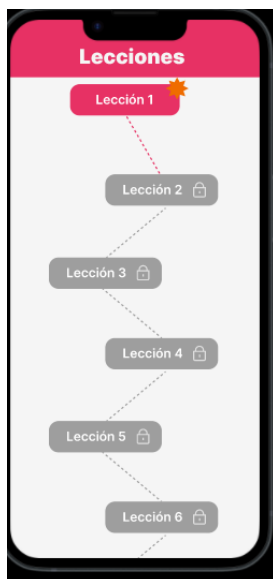


1 Before the test

1.1 Before the test user enters

- ☐ Verify that the computer has at least 50% of battery or that it is connected
- ☐ Enter the meet call
- ☐ Verify that the microphone works
- ☐ Verify that the screen is being recorded
- ☐ Verify that the transcript works
- ☐ Verify that there's a free empty folder in the computer to save the transcript and the video
- ☐ Verify that the screen recording, microphone and camera are turned off
- ☐ Verify that there's, at least, 5 creminos left in the cremino container
- ☐ Hide the cremino container from the test user
- ☐ Put on another computer tab the figma prototype
- ☐ Go to the tab "Lecciones"



1.2 After the test user enters

- ☐ **Welcome the test user:** Hola, [test user's name]. Gracias por participar en esta prueba de usabilidad. Mi nombre es [your name] y hoy estaré guiándote a través de algunas tareas para probar nuestra app Knowledge on credit.
- ☐ **Tell the test user what 's our app:** Knowledge on credit es una aplicación que busca hacer de la educación financiera algo fácil, entretenido y práctico, con la finalidad de que los usuarios puedan aprender rápido y aplicar sus conocimientos en

la vida real, y, sobre todo, que pierdan el miedo al uso de tarjetas de crédito para que puedan mejorar su economía personal.

- ☐ **Purpose:** El propósito de esta prueba es entender mejor cómo los usuarios interactúan con la app Knowledge on credit y encontrar áreas donde podamos mejorar. No estamos probando tus habilidades, sino el diseño del producto, por lo que nosotros te diremos qué respuestas debes colocar
- ☐ **Recording permission:** Toda la información que compartas hoy será confidencial y sólo se usará para mejorar nuestro producto. Si en algún momento te sientes incómodo o deseas detener la prueba, por favor házmelo saber. Con tu permiso, grabaremos esta sesión para poder revisar tus comentarios y observaciones más tarde. ¿Está bien si grabamos la sesión?
 - ☐ **If the test user accepts the recording:** Muchas gracias, ahora empezaremos la grabación.
 - ☐ **If the test user declines:** Muchas gracias por su participación, puede retirarse. No olvide su cremino a la salida.
- ☐ << Start the recording >>
- ☐ **Explain the instructions to the test user:** A continuación te presentaremos un prototipo interactivo de la aplicación en dónde podrás probar las funcionalidades esenciales del producto. A medida que vayas interactuando con el prototipo deberás decir en voz alta todo lo que opines o pienses sobre la aplicación, con especial énfasis en las cosas que te llaman la atención y el porqué te llaman la atención. También te iremos haciendo preguntas las cuales tendrás que responder. Siéntete libre de tomarte el tiempo que necesites para responder todas las preguntas de manera adecuada.
- ☐ **Estimated time:** Se estima que la duración de la prueba aproximadamente será de una hora.
- ☐ <<Verify that the computer is properly recording the audio, screen and doing the transcript. >>

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2 During the test

- ☐ <<Put on the computer the *aforementioned* prototype >>

<<NOTA: Dada la naturaleza del protocolo, es posible que el entrevistado responda los puntos de la checklist en desorden >>

2.1 – 2.1 Lesson Selection

Task: Enter a lesson

Usability Objectives Assessed: Comprehensibility.

Scenario:

1. **I1:** Entrar a la vista <<Esto lo hacemos nosotros. No se le pregunta al usuario>>
 - 1.1. **Q1:** ¿Qué ves en esta vista?
 - 1.2. **Q2:** ¿Qué elementos visuales te indican que es eso?
 - 1.3. **Q3:** ¿Qué crees que se puede hacer en ella?
 - 1.4. **Q4:** ¿Qué elementos visuales te indican que esas acciones se pueden realizar?
 - 1.5. **Q5:** ¿Qué elementos visuales te indican acciones que no se pueden realizar?
 - 1.6. **Q6:** ¿Cuál es la lección anterior?
 - 1.7. **Q7:** ¿Cuál es la lección actual?
 - 1.8. **Q8:** ¿Cuál es la siguiente lección?
2. **I1:** Accede a la primera lección
 - 2.1. **Q1:** ¿Cómo sabías que se debía hacer click ahí? (si no se contestó antes)
 - 2.2. **Q2:** ¿Cómo sabías en qué lugares no hacer click? (si no se contestó antes)

CHECKLIST:

- **Q1:** ¿Qué ves en esta vista?
 - ☐ Lecciones disponibles
 - ☐ Lecciones bloqueadas
- **Q2:** ¿Qué elementos visuales te indican que es eso?
 - ☐ (**Icon**) La estrella indica que es la casilla en la que se encuentra el usuario
 - ☐ (**Icon**) El color rojo indica que está disponible
 - ☐ (**Icon**) El color gris oscuro indica que NO está disponible
 - ☐ (**layout**) El layout de los íconos en zig-zag indica que es un camino en dónde las lecciones que se encuentran abajo son las futuras
- **Q3:** ¿Qué crees que se puede hacer en ella?
 - ☐ Acceder a lecciones
 - ☐ Ver lecciones futuras
- **Q4:** ¿Qué elementos visuales te indican que esas acciones se pueden realizar?
 - ☐ (**layout**) La línea que se corta a la mitad al final de la pantalla indica que se puede *scrollar* hacia abajo
- **Q5:** ¿Qué elementos visuales te indican acciones que no se pueden realizar?
 - ☐ (**Icon**) El ícono del candado confirma que NO está disponible
 - ☐ (**layout**) El que no se vea ningún ícono arriba del que está en el medio indica que no se puede *scrollar* hacia arriba
- **Q6:** ¿Cuál es la lección anterior?
 - ☐ No hay
- **Q7:** ¿Cuál es la lección actual?
 - ☐ Lección 1
- **Q8:** ¿Cuál es la siguiente lección?
 - ☐ Lección 2

2.2 – 3. Presentation of the selected lesson

Scenario

1. **I1:**<< Entrar a la sección de lección>> (Ocurre en el paso anterior)
 - 1.1. **Q1.1:** ¿Qué crees que puedes hacer en esta vista? (De qué forma puedes interactuar?)
 - 1.2. **Q1.2:** ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
2. **I2:** Lee los contenidos de la lección
 - 2.1. **Q2.1:** ¿Cómo supiste que tenías que scrollear hacia abajo?
 - 2.2. **Q2.2:** ¿Por qué no consideraste scrollear hacia arriba?
3. **I3:** Ve al examen
 - 3.1. **Q3.1:** ¿Cómo supiste que tenías que presionar el botón?

Checklist:

- **Q1.1:** ¿Qué crees que puedes hacer en esta vista? (De qué forma puedes interactuar?)
 - ☐ Ver el contenido de la lección
 - ☐ Scrollear hacia abajo
 - ☐ Presionar el botón para ir a la siguiente lección
 - ☐ Regresar a la vista anterior
- **Q1.2:** ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
 - ☐ (**icon**) Por que hay una flecha hacia la izquierda en la esquina superior izquierda que suele indicar que se regresa a donde se estaba antes.
- **Q2.1:** ¿Cómo supiste que tenías que scrollear hacia abajo?
 - ☐ El texto se corta a la mitad, lo que sugiere que hay más abajo
- **Q2.2:** ¿Por qué no consideraste scrollear hacia arriba?
 - ☐ (**layout**) El que no se vea ningún ícono arriba del que está en el medio indica que no se puede *scrollear* hacia arriba (Eso o “nadie hace scroll hacia arriba en un blog”)
- **Q3.1:** ¿Cómo supiste que tenías que presionar el botón?
 - ☐ (**icon**) El color azul contrastante del botón llama la atención del usuario
 - ☐ (**layout**) El que un ícono esté cortado a la mitad y en la dirección contraria al anterior indica que se puede *scrollear* hacia abajo

2.3 – 3. Response to test questions

2.3.1 – 2 opciones

Scenario:

1. Ver vista
 - 1.1. **Q1.1:** ¿Qué ves?
 - 1.2. **Q1.2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - 1.3. **Q1.3:** ¿Qué crees que pasará cuando presiones un botón?
 - 1.4. **Q1.3:** ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer eso?
 - 1.5. **Q1.4:** ¿Qué opciones hay disponibles para responder a la pregunta?
2. **I1:** Coloca la opción “A”
 - 2.1. **Q2.1:** ¿Cómo sabías que tu opción había sido seleccionada?

<<REGRESA A PREGUNTA MOVIENDOLE A LAS FLECHITAS DEL FIGMA>>

3. **I2:** Presiona la opción “B”

- 3.1. **Q3.1:** ¿Qué puedes hacer en esta vista?
- 3.2. **Q3.2:** ¿Cómo sabes que puedes hacer eso?

<< no preguntamos de nuevo sobre el botón de “Aceptar” porque ya sabemos porqué sí funciona o porque no>>

Checklist:

- **Q1.1:** ¿Qué ves?
 - ☐ Una pregunta
 - ☐ Sus opciones
 - ☐ Dos botones para contestar
- **Q1.2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - ☐ Presionar los botones
- **Q1.3:** ¿Qué crees que pasará cuando presiones un botón?
 - ☐ Lleva a la siguiente pregunta
- **Q1.3:** ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer eso?
 - ☐ (*icon*) Los botones naranjas indican que se debe presionar
 - ☐ (*icon*) El símbolo de flecha indica que se mueve a la siguiente pregunta
- **Q2.1:** ¿Cómo sabías que tu opción había sido seleccionada?
 - ☐ Porque redirige a la siguiente pregunta
- **Q3.1:** ¿Qué puedes hacer en esta vista?
 - ☐ Puedo volver al contenido de la lección
 - ☐ Puedo volver al menú de lecciones
- **Q3.2:** ¿Cómo sabes que puedes hacer eso?
 - ☐ Por los labels de los botones

2.3.2 – 4 opciones

Scenario:

- 1. Ver vista
 - 1.1. **Q1.1:** ¿Qué crees que puedes hacer en esta visita?
 - 1.2. **Q1.2:** ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
- 2. I1: Coloca la opción “B”

<< no preguntamos de nuevo sobre el botón de “Aceptar” porque ya sabemos porqué sí funciona o porqué no>>

Checklist:

- **Q1.1:** ¿Qué crees que puedes hacer en esta visita?
 - ☐ Lo mismo que en la anterior pero con 4 opciones (pucharle a las opciones que son botones naranjas)
- **Q1.2:** ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
 - ☐ Porque es igual a la anterior (opcional)
 - ☐ (*icon*) Los botones naranjas indican que se debe presionar

2.3.3 – Relacionar columnas

Scenario:

- 1. **Q1:** ¿Qué ves?
- 2. **Q2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
- 3. **Q3:** ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer eso?

4. RELACIONA LAS COL

- a. **I1**: Relaciona la 1era opción de la primera columna con la 3era opción de la segunda columna
 - b. **I2**: Relaciona la 2da opción de la primera columna con la 1era opción de la segunda columna
 - c. **I3**: Relaciona la 3era opción de la primera columna con la 2da opción de la segunda columna
- DEBE VERSE ASÍ:

Elemento	Activo/pasivo
Efectivo	Propiedad
Automóviles	Pasivos a corto plazo
Tarjetas de crédito	Activos Líquidos

5. **Q4**: ¿Cómo sabías que esos elementos se podían clickar?
6. **Q5**: ¿Cómo sabes que ya has seleccionado una opción?
7. **Q6**: ¿Cómo sabes que 2 opciones están relacionadas?

Checklist:

- **Q1**: ¿Qué ves?
 - ☐ Una pregunta de relacionar columnas
- **Q2**: ¿Qué crees que puedes hacer?
 - ☐ Relacionar las columnas clickando los circulitos
- **Q3**: ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer eso?
 - ☐ (**layout**) El tener las opciones en 2 columnas indica que hay que relacionar la primera con la 2da
- **Q4**: ¿Cómo sabías que esos elementos se podían clickar?
 - ☐ (**icon**) Las bolitas con forma de círculo indican que se debe presionar
- **Q5**: ¿Cómo sabes que ya has seleccionado una opción?
 - ☐ (**icon**) El que la bolita se pinte de un color al clickearla hace obvio que esa opción ya ha sido seleccionada
- **Q6**: ¿Cómo sabes que 2 opciones están relacionadas?
 - ☐ (**icon**) El colocar colores por pares hace obvia la relación entre elementos seleccionados

2.3.4 – Arrastrar opciones

Scenario:

- Entrar a la vista
 - **Q1**: ¿Qué ves?
 - **Q2**: ¿Qué crees que puedes hacer?
 - **Q3**: ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
 - **Q4**: ¿Cómo sabes que no puedes presionar el botón “siguiente”?
 - **Q5**: ¿Cómo colocarías una respuesta? (si no se ha respondido)
- Responder
 - **I1**: Acompleta el texto con la opción “no adquirirlos”.

- Pasar a la siguiente
 - **I1:** Pasa a la siguiente pregunta

Checklist:

- **Q1:** ¿Qué ves?
 - ☐ Una pregunta de completar el enunciado
- **Q2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - ☐ Presionar la opción que mejor complete el enunciado
- **Q3:** ¿Por qué crees que puedes hacer eso?
 - ☐ (**icon**) El color de los recuadros de opción y el recuadro disponible en el texto indica que debes seleccionar una de las opciones disponibles.
- **Q4:** ¿Cómo sabes que no puedes presionar el botón “siguiente”?
 - ☐ (**icon**) El que el botón “Aceptar” aparece más blanco de lo normal indica que no puedes pasar a la siguiente pregunta sin colocar una respuesta
- **Q5:** ¿Cómo colocarías una respuesta? (si no se ha respondido)
 - ☐ Presionando el botón de la opción que mejor complete el enunciado

2.3 – 3. Response to test questions

1. Entrar a la vista
 - 1.1. **Q1.1:** ¿Qué ves?
 - 1.2. **Q1.2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - 1.3. **Q1.3:** ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer eso?
2. **I1:** Regresa a las lecciones

Checklist:

- **Q1.1:** ¿Qué ves?
 - ☐ Un mensaje que indica que he contestado bien todas las preguntas
- **Q1.2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - ☐ Regresar al menú de lecciones
- **Q1.2:** ¿Qué crees que puedes hacer?
 - ☐ Regresar al menú de lecciones
- **Q1.3:** ¿Qué elementos visuales te indican que puedes hacer esto?
 - ☐ (**icon**) El botón naranja con la flecha que dice “Lecciones”

2.4 – 5 After the lesson

Scenario

1. Acceder a la vista
 - a. **Q1:** ¿Qué ves?
 - b. **Q2:** ¿Qué cambios percibes con respecto a la primera vez que estuviste en esta vista?
 - c. **Q3:** ¿Qué crees que significan estos cambios?
 - d. **Q4:** ¿Qué crees que puedes hacer que no podías hacer antes?
 - e. **Q5:** ¿Cuál es la lección anterior?
 - f. **Q6:** ¿Cuál es la lección actual?
 - g. **Q7:** ¿Cuál es la siguiente lección?
2. **I1:** Accede a la lección anterior

3. << nosotros regresamos a la vista home>>

4. **I2:** Accede a la lección actual

Checklist:

- ☐ **Q1:** ¿Qué ves?
 - ☐ El menú de inicio pero cambiado por que ya se completó una lección
- ☐ **Q2:** ¿Qué cambios percibes con respecto a la primera vez que estuviste en esta vista?
 - ☐ (**icon**) El paso de la estrella de una casilla a otra indica al usuario que se ha movido una casilla
 - ☐ (**icon**) El usuario nota que la casilla anterior ahora está en rojo
- ☐ **Q3:** ¿Qué crees que significan estos cambios?
 - ☐ (**icon**) El color rojo de la casilla indica que ya ha realizado esa lección
 - ☐ (**icon**) El color rojo que es diferente del gris indica que puedes acceder a esa lección
- ☐ **Q4:** ¿Qué crees que puedes hacer que no podías hacer antes?
 - ☐ Acceder a la lección 2
 - ☐ Volver a tomar la lección 1
- ☐ **Q5:** ¿Cuál es la lección anterior?
 - ☐ Lección 1
- ☐ **Q6:** ¿Cuál es la lección actual?
 - ☐ Lección 2
- ☐ **Q7:** ¿Cuál es la siguiente lección?
 - ☐ Lección 3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3 After the test

☐ << Turn off the recording and transcription >>

- ☐ **Say thank you to the test user:** Y con eso damos por terminada la prueba. Muchísimas gracias, { test user 's name }, por su participación.
- ☐ **Give the test user a cremino:** Como agradecimiento permítame ofrecerle un cremino.