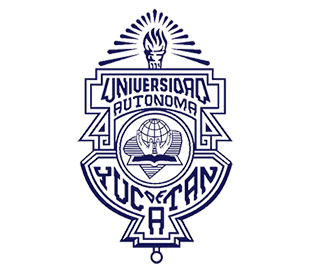
## Línea horizontal



**Pruebas de usabilidad**

Martín Jesús Cuevas Chay

Carlos García Salinas

Fredy Abisaí Manzanero Herrera

Patricio Peña Ojeda

**Índice**

**Introducción…………………………………………………………………………………………………………………….3**

**Descripción de las pruebas…………………………………………………………………………………………..………4**

**Prueba 1………………………………………………………………………………………………………………………5-6**

**Introducción**

La llegada de estudiantes nuevos y visitantes de intercambio a la universidad puede generar una experiencia confusa debido a la falta de información sobre la distribución de la escuela y los servicios que esta ofrece. Para solucionar este problema, se busca desarrollar una aplicación móvil que brinde un mapa interactivo y actualizado en tiempo real de la ubicación de los salones de clases, biblioteca, aulas de maestros, ubicaciones de la administración y otros puntos de interés en la universidad. Uno de los objetivos más presentes en el desarrollo de esta aplicación es garantizar que la aplicación móvil de mapas para la Facultad de Matemáticas de la UADY sea fácil de usar, confiable y de alta calidad.

El propósito del presente documento es describir el proceso de pruebas de usabilidad llevado a cabo para evaluar la calidad y usabilidad de la aplicación móvil “FMAPS” desarrollada. En este documento se presentará el plan que se usará para llevar a cabo dichas pruebas.

El alcance de este documento se limita a la presentación de los resultados obtenidos en las pruebas de usabilidad llevadas a cabo para evaluar la aplicación móvil. No se incluirán detalles técnicos del desarrollo de la aplicación ni información sobre el proceso de diseño, ya que este documento se centra específicamente en las pruebas de usabil

Uno de los objetivos más presentes en el desarrollo de esta aplicación es garantizar que la aplicación móvil de mapas para la Facultad de Matemáticas de la UADY sea fácil de usar, confiable y de alta calidad. Para lograr este objetivo, se seguirán las mejores prácticas de desarrollo de software, se llevarán a cabo pruebas rigurosas y se realizarán mejoras continuas para garantizar que la aplicación satisfaga las necesidades de los usuarios.

**Descripción de las pruebas**

### **Objetivos de las pruebas de usabilidad**

Los objetivos principales de las pruebas de usabilidad son medir la eficacia, eficiencia y satisfacción de los usuarios al utilizar la aplicación móvil de la Facultad de Matemáticas de la UADY. La eficacia se refiere a la capacidad de la aplicación para lograr sus objetivos, la eficiencia se refiere al uso eficiente del tiempo y recursos de los usuarios para lograr los objetivos y la satisfacción se refiere a la percepción del usuario sobre la experiencia de uso.

### **Selección de los usuarios de prueba**

Para seleccionar a los usuarios de prueba se utilizará una muestra aleatoria de estudiantes de la Facultad de Matemáticas de la UADY que posean un teléfono inteligente y que estén familiarizados con el uso de aplicaciones móviles.

### **Datos a recopilar**

Para cada usuario de prueba se recopilaron los siguientes datos:

1. Tiempo empleado en completar cada tarea
2. Errores cometidos durante la realización de cada tarea
3. Satisfacción del usuario con la experiencia de uso

**Prueba 1**

**Requisito 1: La aplicación debe permitir a los usuarios buscar edificios, salones de clase, oficinas administrativas y otros lugares en el mapa.**

**Objetivo de la prueba:** Evaluar la facilidad de uso y eficacia de la función de búsqueda de la aplicación para que los usuarios puedan encontrar edificios, salones de clase, oficinas administrativas y otros lugares en el mapa.

**Perfil de participantes:** Se deben reclutar al menos 10 participantes que sean estudiantes que no estén familiarizados al 100% con la distribución del plantel y que tengan experiencia en el uso de aplicaciones de mapas en sus dispositivos móviles.

**Descripción del escenario**: Los participantes se les pedirá que utilicen la función de búsqueda de la aplicación para encontrar los siguientes lugares en el mapa:

1. El edificio B de la Facultad de Matemáticas (FMAT)
2. El Centro de computo 1 (CC1)
3. La oficina de secretaría administrativa
4. La biblioteca de la universidad

**Tiempos aproximados para cada una de las secciones de la prueba:**

* Introducción y presentación de la aplicación: 5 minutos
* Tarea 1: Buscar el edificio B de la Facultad de Matemáticas - 2 minuto
* Tarea 2: Buscar el centro de computo 1 (CC1) - 2 minutos
* Tarea 3: Buscar la oficina de secretaría administrativa de FMAT - 2 minutos
* Tarea 4: Buscar la biblioteca de la universidad - 2 minutos

**Instrumentos para recabar información antes y después de realizar la tarea:**

* Encuesta previa a la prueba para obtener información sobre la experiencia previa del usuario con aplicaciones de mapas y su familiaridad con la universidad.
* Evaluación subjetiva de la facilidad de uso y eficacia de la función de búsqueda después de completar cada tarea y al final de la prueba.

**Lista de cotejo de los elementos a verificarse antes de iniciar la prueba:**

* Disponibilidad de la función de búsqueda en la aplicación
* Exactitud de los resultados de la búsqueda

**Instrumento de observación de las mediciones que se realizarán durante la ejecución de la prueba:**

* Tiempo que tarda cada participante en completar cada tarea
* Número de intentos necesarios para encontrar cada lugar
* Número de errores cometidos durante la búsqueda