

Plan de usabilidad  
  
 **Generador de cuentos Tribunales Amigables**

Versión 1

Elaborado por:

Canul Ordoñez Josué

Castillo Sánchez Miguel Angel

Buenfil Aguilar Jean Carlos

Pérez Cruz David Leobardo

Alamilla Osorio Diego Alberto

Índice

[**Plan de evaluación de la Usabilidad 3**](#_lxqbr2jooi6h)

[Objetivo de la prueba en los usuarios 3](#_28po3qlz217y)

[Roles Encargados de la prueba 4](#_91981ymvdah5)

[Perfil de los participantes 5](#_cjt1kuncczg0)

[Configuración de la prueba 7](#_v0augq8to69l)

[Descripción de escenarios 7](#_2kddzi7ccwp)

[Tiempos de cada sección de la prueba: 8](#_s6gwlpwme7xo)

[Métodos y análisis 9](#_wod7ijx9u7um)

[Instrumentos para recabar información 9](#_u4t7dn92lh93)

[Cuestionario previo a la prueba 9](#_lg2mh52qjcsp)

[Cuestionario posterior a la prueba 9](#_5kjvypanu9od)

# 

# Plan de evaluación de la Usabilidad

## Objetivo de la prueba en los usuarios

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo general del grupo | La navegación, la edición y creación de cuentos deben ser tareas sencillas e intuitivas para el psicólogo encargado de gestionarlos. Un aspecto necesario es evaluar la disposición de los elementos de la interfaz para ser identificados y manejados, con el fin de hacer la visualización y creación de cuentos lo más rápido y simple posible con las herramientas proporcionadas por la plataforma. Es importante conocer qué tanto están familiarizados con la interfaz de edición/creación de cuentos en base a otras plataformas similares para la creación de presentaciones en las cuales se presentan los cuentos. La interfaz está dirigida a usuarios con experiencia previa con otras herramientas de edición, sin embargo, la curva de aprendizaje en aquellos que son novatos debe ser alta. |
| Metas de Usabilidad Cuantitativas para el producto | Los usuarios podrán crear el cuento con los elementos solicitados, en un tiempo no mayor a 10 minutos |
| Preocupación General en esta Prueba: | La facilidad de uso de las herramientas del sistema, que van desde la navegación hasta la edición/creación de un cuento deben ser tareas sencillas, con la menor cantidad de dudas sobre cada aspecto de la interfaz.  La principal preocupación es que el usuario (el psicólogo) se desenvuelva en la creación de cuentos de manera eficiente comprendiendo cada parte de la interfaz de edición por medio de los íconos, textos, y funcionalidades a la vista como ocultas. Incluyendo la herramienta de generación de cuentos e imágenes de la plataforma. |
| Preocupaciones Específicas para esta Prueba: | La organización adecuada de los elementos de la interfaz y la capacidad de los usuarios de poder interactuar con cada herramienta de la interfaz en base a plataformas de edición similares como PowerPoint. |

## 

## Roles Encargados de la prueba

En este apartado se describirán las personas que tendrán la responsabilidad de impartir las pruebas, así como sus responsabilidades y tareas.

Todos los integrantes del equipo deberán ser partícipes durante la prueba, atendiendo las necesidades y dudas que se presenten en los sujetos de prueba.

Los roles se dividirán en las siguientes partes:

|  |  |
| --- | --- |
| Rol | Descripción |
| Moderador | Esta persona deberá dar una breve introducción a todos los participantes sobre qué es el producto y lo que se pretende lograr con las pruebas de usabilidad. Esta persona explicará a los sujetos de prueba la importancia de dar sus opiniones reales del sistema y ser genuinos en sus interacciones. |
| Observadores | Estas personas tendrán la tarea de observar, analizar y reportar cualquier comportamiento relevante de los usuarios durante su interacción con el sistema. Esto incluye comportamientos inusuales que indiquen una falta de comprensión sobre cómo usar el sistema, así como documentar las dudas que surjan por parte de los usuarios. |
| Analistas | Estas personas estarán encargadas de, posterior a la prueba, analizar los datos obtenidos con el fin de traducir los datos individuales recopilados durante la prueba en información útil para realizar mejoras en el sistema. |
| Participantes | También conocidos como sujetos de prueba, estas personas serán las que interactúen con el sistema. A raíz de la opinión, dudas e interacción de estos usuarios con el sistema se pretende recopilar información valiosa para el equipo de diseño para tomar decisiones sobre cambios y mejoras en el producto. |

## Perfil de los participantes

Para decidir en los perfiles de usuarios que participarán en las pruebas tomamos como base el usuario generado mediante el perfil de usuario del psicólogo.

Enfocándonos en la experiencia con computadoras de los usuarios y experiencia con el producto, el grueso de la población serán profesionales del área de psicología con experiencia básica en computadoras y nula o casi nula experiencia interactuando con programas que usen inteligencia artificial.

Se espera tener 6 participantes voluntarios para realizar las pruebas. Dividido en dos subgrupos de 3 personas.

Rango de Características de Psicólogo/a (Principal)

Ocupación: Psicólogo/a

Educación: Título universitario a Doctorado

Experiencia con computadoras: Básica-Media

Experiencia específica del producto: Ninguna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PERFIL DE USUARIO** | | |
| **1. Nombre del Producto:** | | Editor de cuentos Tribunales amigables |
| **2. Características Generales de la población de usuarios.** | | |
|  | Psicólogos/as (25-45 años) de la ciudad de Mérida, YUC. | |
| **3. Características de los Usuarios que son relevantes para el Producto.** | | |
|  | Experiencia en su trabajo  Experiencia y uso de tecnologías informáticas.  Experiencia con productos similares de edición. | |
| **4. ¿Cuáles de las características listadas, deberían los participantes en el Test tener en común, y cómo están definidas?** | | |
|  | Experiencia en uso de tecnologías informáticas. De al menos principiante.  Experiencia en su trabajo: Al menos 3 años de experiencia en psicología enfocada a los infantes | |
| **5. ¿Cuáles de las características que fueron listadas, variara en la Prueba, y como están definidos?** | | |
|  | * Experiencia con productos similares   Nulo = ningún uso de editores o creadores de presentaciones.  Bajo = sabe realizar presentaciones sencillas sin diseño.  Medio = sabe realizar presentaciones utilizando alguna plantilla preestablecida.  Alto = Tiene mucho conocimiento de las herramientas establecidas por los programas.  Avanzado = .Tiene bastante experiencia con las herramientas similares y las usa constantemente en su trabajo.   * Estar contextualizado sobre las inteligencias artificiales.   Bajo/nulo: No sabe lo que son, o ha escuchado poco sobre el tema  Medio: Ha utilizado alguna vez una herramienta de IA  Alto: Está consciente del potencial que puede ofrecer la IA y lo aprovecha a su favor | |

## 

## Configuración de la prueba

La prueba se llevará a cabo en el salón H7 de la Facultad de Matemáticas de la Universidad Autónoma de Yucatán el día 30 de abril del año 2024 a las 3:00pm. La prueba tendrá una duración de aproximadamente 1 hora y 45 minutos. Se contarán con 5 dispositivos disponibles en los que los usuarios participarán de manera simultánea, las características de los dispositivos son las siguientes:

* Procesador Intel Core i5 de 8va generación.
* 8gb de memoria RAM.
* 1 TB de disco duro.
* 1 mouse y 1 teclado
* micrófono integrado

La prueba será grabada, tanto como el audio y la pantalla del participante, para monitorear sus acciones y proveer información para futuros análisis.

### Descripción de escenarios

El escenario que se evaluará en la prueba corresponde al uso del sistema para la creación de un cuento.

Los sujetos de prueba tendrán que interactuar con el sistema sin ninguna pista previa sobre la interfaz con el objetivo de evaluar la curva de aprendizaje para realizar el escenario.

Notas: Antes de comenzar la prueba de usabilidad, los usuarios reciben información previa para llevar a cabo correctamente el ejercicio, esta información es la siguiente:

* Credenciales de acceso: Los sujetos reciben un usuario y una contraseña previamente registradas en el sistema para llevar a cabo el proceso de inicio de sesión.
* Título y tema del cuento que van a crear.
* El texto que debe tener el cuento.
* Imágenes disponibles para colocar en el cuento.

El objetivo del presente escenario es que los usuarios finales interactúen directamente con el prototipo del sistema para recabar las opiniones, sentimientos y dudas que obtuvieron al usarlo.

Lo que se hará es un breve ejercicio sobre lo más recurrente al usar el sistema. Se les presentará la pantalla inicial para ingresar sus credenciales de acceso y a partir de esta tendrán que completar el ejercicio.

*Título del escenario:* Generar un cuento didáctico sobre prevención para niños.

El ejercicio consiste en crear un cuento sencillo que consta de 3 diapositivas, 2 de las diapositivas y su contenido serán creadas manualmente y para la tercera se hará uso de la inteligencia artificial, las cuales tendrán un texto y una imagen respectivamente. El resultado esperado es que los usuarios puedan crear el cuento, y utilicen ayuda de la inteligencia artificial para crear una sección de este y lo guarden sin inconvenientes.

### Tiempos de cada sección de la prueba:

|  |  |
| --- | --- |
| Actividad | Duración |
| Presentación | 10 minutos |
| Cuestionario previo | 5 minutos |
| Escenario | 20 minutos |
| Cuestionario posterior | 10 minutos |
| Escuchar opiniones de usuarios | 15 minutos |
| Discutir conclusión con el equipo | 20 minutos |

**Tiempo del escenario de prueba:**

Tiempo ideal 8-10 minutos

Tiempo máximo 15 - 20 minutos

|  |  |
| --- | --- |
| Iniciar Sesión | 1 minuto |
| Crear un nuevo cuento | 1 minuto |
| Escribir un Texto x2 | 1 minuto |
| Ingresar Imágenes x2 | 1 minuto |
| Crear nueva página x2 | 20 segundos |
| Pedir contenido a la IA | 3 minutos |
| Guardar el cuento | 20 segundos |
| Tiempo total | 10 minutos |

## 

## Métodos y análisis

## Instrumentos para recabar información

### Cuestionario previo a la prueba

Participante: #\_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_

1. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo como psicólogo?
2. 3 años
3. 4-5 años
4. más de 5 años
5. ¿ Tiene experiencia trabajando con niños?
   1. Sí
   2. No
6. ¿Qué expectativas tiene del producto?
   1. Me ayudará a estar más al día con la tecnología.
   2. Mejorará el tiempo en el que hago mi trabajo.
   3. Me ayudará durante bloqueos creativos.
7. ¿Cuál es su experiencia con dispositivos inteligentes? (Tabletas, laptops, computadoras)
   1. Poca: Uso muy pocos dispositivos inteligentes, para lo básico.
   2. Regular: Los uso para tareas cotidianas simples, como mensajería y llamadas.
   3. Un poco avanzado: Los uso para comunicarme, para entretenimiento y navegar por internet.
   4. Avanzado: Además de entretenimiento, los uso para realizar mi trabajo.
8. ¿Cuál es su experiencia con programas de creación de presentaciones? (PowerPoint, Google Slides, Canva…)
   1. Nula
   2. Baja
   3. Medio
   4. Alto
   5. Avanzado

### Cuestionario posterior a la prueba

Participante: #\_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_

1. Usar la plataforma fue:
   1. Muy fácil
   2. Fácil
   3. Ni fácil ni difícil
   4. Difícil
   5. Muy difícil
2. Navegar entre las opciones de la ventana principal fue:
   1. Muy fácil
   2. Fácil
   3. Ni fácil ni difícil
   4. Difícil
   5. Muy difícil
3. La forma en la que se organizan y visualizan de los cuentos fue:
   1. Muy Buena
   2. Buena
   3. Regular
   4. Mala
   5. Muy mala
4. ¿Te fue difícil encontrar alguna opción o funcionalidad? De ser así, explica cuál.
5. No
6. En qué funcionalidad tuviste dificultades: \_\_\_\_\_\_\_\_\_
7. ¿Mis expectativas fueron satisfechas?
   1. Completamente
   2. En su mayoría
   3. Más o menos
   4. Casi no
   5. Nada
8. ¿Qué le falta al producto?
   1. Íconos más significativos
   2. Mejor distribución de las funcionalidades.
   3. Más rapidez en la generación por inteligencia artificial.
   4. Otros colores.
   5. Otro: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
9. ¿Usarías este sistema día a día para desempeñar tu trabajo?
   1. Sí
   2. No, por qué: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Instrumentos de observación de las mediciones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Prueba de usabilidad para el escenario: Crear Un cuento** | | | |
| Participante#: | ***Medidas de Ejecución: contar acciones y comportamiento que se observa***  ***Medidas subjetivas: percepciones, comentarios, opiniones y juicios de los participantes*** | | |
| Fecha: |
| Observador: |
| **Escenario** | **Tiempo** | **Comentarios del participante** | **Notas del observador** |
| Generar un cuento didáctico sobre prevención para niños. (Escenario completo) | **Inicio:**  **Fin:** |  |  |
| **Tarea** | **Tiempo (en minutos)** | **Medidas de ejecución:** | **Medidas subjetivas:** |
| Iniciar sesión |  |  |  |
| Iniciar la creación del cuento |  |  |  |
| Crear las dos primeras diapositivas manualmente |  |  |  |
| Agregar texto e imagen a las primeras dos diapositivas manualmente |  |  |  |
| Generar el texto de una diapositiva usando la inteligencia artificial |  |  |  |
| Generar la imagen de una diapositiva usando la inteligencia artificial |  |  |  |

**Listas de cotejo / CheckList**

**Listas de cotejo para los encargados de la prueba y las instalaciones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lista de cotejo para el moderador** | | |
| **Antes de la prueba** | **Confirmar la disponibilidad de los participantes.** |  |
| **Verificar que el equipo y el software estén funcionando correctamente.** |  |
| **Revisar el plan de la prueba y asegurarse de comprenderlo completamente.** |  |
| **Durante la prueba** | **Dar la bienvenida a los participantes y explicar el propósito de la prueba.** |  |
| **Seguir el plan de la prueba y asegurarse de que se cubran todos los puntos clave.** |  |
| **Posterior a la prueba** | **Realizar una sesión de retroalimentación con el equipo para discutir los hallazgos.** |  |
| **Documentar las áreas de mejora identificadas durante la prueba.** |  |
| **Preparar un informe resumiendo los resultados y las recomendaciones para futuras iteraciones.** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lista de cotejo para el observador** | | |
| **Antes de la prueba** | **Familiarizarse con el objetivo de la prueba** |  |
| **Preparar los materiales necesarios para tomar notas durante la prueba.** |  |
| **Asegurarse de tener una comprensión clara de los criterios de evaluación.** |  |
| **Durante la prueba** | **Observar atentamente las interacciones de los participantes con el producto.** |  |
| **Tomar notas detalladas sobre los problemas de usabilidad, las reacciones de los participantes y los puntos destacados.** |  |
| **Evitar intervenir en la prueba a menos que sea absolutamente necesario.** |  |
| **Posterior a la prueba** | **Comparar notas con el moderador y otros observadores.** |  |
| **Identificar patrones o tendencias en los datos recopilados durante la prueba.** |  |
| **Contribuir en la sesión de retroalimentación con ideas y observaciones adicionales.** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lista de cotejo para el analista** | | |
| **Antes de la prueba** | **Revisar la documentación del proyecto y los objetivos de la prueba.** |  |
| **Preparar las herramientas necesarias para el análisis de datos, como software de grabación de pantalla o formularios de evaluación.** |  |
| **Establecer criterios claros para evaluar la efectividad y eficiencia del producto o sistema.** |  |
| **Durante la prueba** | **Analizar las interacciones de los participantes en tiempo real, tomando nota de los problemas de usabilidad y las áreas de mejora** |  |
| **Utilizar herramientas de registro para capturar datos cuantitativos y cualitativos sobre el rendimiento de los participantes.** |  |
| **Estar preparado para adaptar el enfoque de análisis según surjan nuevas observaciones durante la prueba.** |  |
| **Posterior a la prueba** | **Consolidar los datos recopilados durante la prueba y organizarlos de manera coherente.** |  |
| **Realizar un análisis exhaustivo de los resultados, identificando tendencias y puntos críticos.** |  |
| **Preparar un informe detallado que resuma los hallazgos del análisis** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lista de cotejo del recinto para la prueba** | |
| **Asegurarse de que el espacio esté limpio, ordenado y libre de distracciones.** |  |
| **Asegurarse de que haya suficiente iluminación y ventilación en la sala** |  |
| **Asegurarse de que haya suficiente iluminación y ventilación en la sala** |  |
| **Preparar el espacio para futuras pruebas, asegurándose de que esté listo para recibir a nuevos participantes.** |  |

A continuación se presenta una tabla que relaciona las funcionalidades con la medida evaluada en la prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Requisito funcional | Requisito no funcional | Medida de usabilidad |
| El sistema deberá autenticar usuarios usando usuario y contraseña. | El sistema deberá de informar que algún campo es incorrecto cuando el usuario ingrese incorrectamente sus credenciales. | ¿Cuántos intentos de ingreso hubieron en la prueba?  ¿Cuál fue el tiempo promedio en iniciar sesión? |
|
| El sistema deberá permitir agregar nuevos cuentos al área de trabajo, estos estarán en blanco. |  | ¿Se logró agregar el cuento al área de trabajo?  ¿Cuántos cuentos se crearon en el sistema? |
| El sistema deberá permitir subir ilustraciones al área de trabajo. | Las imágenes subidas deben tener exclusivamente la extensión PNG. | ¿Cuántas ilustraciones se subieron?  ¿Cuál fue el tiempo promedio para subir una ilustración? |
| El sistema deberá permitir agregar texto a una página de un cuento. | El sistema deberá permitir revertir los últimos 50 cambios realizados en un cuento. | ¿Cuántas acciones de “deshacer” se realizaron durante la edición de un cuento?  ¿Cuántos de ellos se realizaron de forma correcta? |
| El sistema contará con una IA que genere cuentos a partir de parámetros que definen el contexto del cuento y/o ilustraciones. | El sistema no debe permitir el ingreso de parámetros que resulten ofensivos o se desvíen del ámbito de la herramienta. (insultos) | ¿Cuántas palabras ofensivas se ingresaron como parámetros en el chatbot?  ¿Cuántas palabras denegaron como parámetros? |
| El texto y/o imágenes generadas deben apegarse a los parámetros establecidos. | ¿El usuario encuentra que el texto y/o imágenes generadas por la IA concuerdan con los parámetros establecidos? |