

---

# **Plan de Pruebas de Usabilidad**

**“Sinergia Ciudadana”: Escenario Prioritario**

**Versión 1.0**

**Elaborado por:**

**Aguilar Ramírez, Ian**

**Alvarado Interián, Rubén Enrique**

**Arzat Torres, Erick Christopher**

**Garcilazo Cuevas, Monica del Carmen**

## ÍNDICE

OBJETIVO DE LA PRUEBA .....	1
PERFIL DE LOS PARTICIPANTES.....	2
DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS .....	3
TIEMPOS DE LA PRUEBA .....	3
INSTRUMENTOS DE RECABACIÓN DE INFORMACIÓN.....	4
LISTA DE COTEJO DE LOS ELEMENTOS DE LA PRUEBA .....	6
INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN DE LAS MEDICIONES DE LA PRUEBA.....	8
TABLA DE ASOCIACIÓN .....	9

## OBJETIVO DE LA PRUEBA

<b>Objetivo General del Producto</b>	<p>La navegación dentro de la aplicación debe ser intuitiva y fácilmente comprensible para usuarios de diferentes edades. Es esencial evaluar la disposición de los elementos de la interfaz, así como el lenguaje y la iconografía utilizados, dado que la aplicación será utilizada por personas con diversas edades.</p> <p>Es crucial considerar las necesidades de todos los usuarios para asegurar que la aplicación satisfaga a cada uno de ellos, evitando tanto la complicación excesiva como la simplificación exagerada de la interfaz.</p>
<b>Metas de Usabilidad Cuantitativas para el Producto</b>	<p>Los usuarios deben poder publicar propuestas de mejora en los grupos comunitarios en un plazo máximo de 3 minutos, en el caso de no conocer la app. En caso contrario, que el usuario esté familiarizado con la app, entonces el tiempo aproximado para publicar una nueva propuesta sería de máximo 2 minutos.</p>
<b>Preocupación General en esta Prueba</b>	<p>La accesibilidad y facilidad de uso del sistema para todas las personas de diferentes edades que puedan utilizarlo es fundamental. Esto se evaluará en relación con la funcionalidad central del sistema, que consiste en permitir que los usuarios publiquen una propuesta de mejora en un grupo comunitario.</p> <p>La preocupación principal se centra en la comprensión por parte de la población de mayor edad sobre el funcionamiento del sistema, su iconografía y la manera en que este se desenvuelve con el usuario.</p>
<b>Preocupaciones Específicas para esta Prueba</b>	<p>La correcta disposición de los elementos de la interfaz y la capacidad de nuestros usuarios para comprender cómo manejarla se basan en su experiencia previa con la aplicación de Facebook.</p>

## PERFIL DE LOS PARTICIPANTES

Para determinar los perfiles de los usuarios que participarán en la prueba, se tomó en cuenta los siguientes factores:

- Usuarios deducidos previamente en los perfiles de usuarios
  - Usuarios potenciales
  - Usuarios principales

Dado que sabemos que nuestros perfiles abarcan un amplio rango de edades, gustos y costumbres, entonces entendemos que pudiera parecer que el estudio carece de objetividad. Sin embargo, nos enfocaremos en un grupo de usuarios de entre 21 y 65 años, principalmente adultos jóvenes y adultos mayores, quienes constituirán la mayoría de la población con acceso a la aplicación y con mayores probabilidades de utilizarla.

A continuación se presenta herramienta utilizada para crear los Perfiles de Usuario:

PERFIL DE USUARIO	
<b>1. Nombre del producto:</b>	Sinergia Ciudadana
<b>2. Características generales de la población de usuarios.</b>	
	Habitantes (18 a 65 años) de la ciudad de Mérida, Yucatán.
<b>3. Características de los usuarios que son relevantes para el producto.</b>	
	Experiencia y conocimiento de Internet. Experiencia con aplicaciones móviles.
<b>4. ¿Cuáles de las características listadas en el punto 3, deberían los participantes de la prueba tener en común, y cómo están definidas?</b>	
	Experiencia en uso de tecnologías móviles. De al menos principiante o un nivel básico.
<b>5. ¿Cuáles de las características que fueron listadas en el punto 3, variara en la prueba, y como están definidos?</b>	
	Experiencia en el manejo de aplicaciones móviles. Nulo = ningún uso de aplicaciones móviles. Bajo = Utiliza aplicaciones móviles sin saberlo (Youtube, Facebook). Medio = Utiliza aplicaciones móviles y sabe que existen otras de su índole, además se desenvuelve con facilidad en las usadas por los usuarios con nivel bajo. Alto = Conoce el significado de aplicación móvil, o puede diferenciar prácticamente entre una aplicación móvil que tiene muchas funcionalidades y de una simple aplicación móvil que no requiere muchos conocimientos. Avanzado = Conoce el significado del término y aspectos técnicos o más.  Experiencia y conocimiento de internet. Nulo = Conocimiento negativo y nunca haberlo usado. Bajo-Entusiasta = con pocos conocimientos, pero visión positiva Bajo-Pesimista = pocos conocimientos y visión negativa Medio-Entusiasta = conocimientos suficientes para efectuar navegación sin problemas

	<p>mayores y visión positiva</p> <p>Medio-Pesimista = conocimientos suficientes para efectuar navegación casi natural pero con visión negativa</p> <p>Alto-Entusiasta = facilidad de manejo y navegación casi natural, deseo de aprender más.</p> <p>Alto-Pesimista = facilidad de manejo de la web y navegación natural, con una visión negativa del impacto de internet.</p>
--	--

## DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

**Escenario 1** – Publicación de una propuesta de mejora en un grupo comunitario:

Usted nota que en su colonia San José Tecoh, existe una carencia de acceso a la lectura y a recursos educativos para los residentes, principalmente para los niños y jóvenes, por lo que decide abrir la aplicación Sinergia Ciudadana y publica una propuesta de mejora para promover la lectura y facilitar el acceso a libros y materiales educativos para ver si su comunidad está interesada en llevar a cabo esta propuesta.

<b>Preocupación</b>	¿Comprenderán los usuarios la disposición de los elementos de la interfaz?
<b>Configuración de la Prueba</b>	Se les ha otorgado instrucciones de que es lo que deben hacer y la dirección de la aplicación móvil, a partir de ahí el usuario deberá deducir cómo hacer cada parte de la prueba.
<b>Descripción de la Tarea</b>	Publicar una propuesta de mejora en un grupo comunitario
<b>Escenario</b>	Publicación de una propuesta de mejora en un grupo comunitario

## TIEMPOS DE LA PRUEBA

<b>Actividad</b>	<b>Duración Aproximada</b>
Presentación	10 minutos
Cuestionarios Previo	10 minutos
Escenario 1	10 minutos
Tiempo de descanso	5 minutos
Cuestionario Posterior	10 minutos
Discutir las Observaciones con los Visitantes	20 minutos
Discutir Observaciones con el Equipo	20 minutos
Apagar todo el equipo	10 minutos

# INSTRUMENTOS DE RECABACIÓN DE INFORMACIÓN

CUESTIONARIO PREVIO A LA PRUEBA	
Lee cada inciso, comprende la pregunta y marca con una X tu respuesta.	Participante: # _____
	Fecha: _____
<b>1. ¿A qué te dedicas actualmente?</b>	
	<input type="checkbox"/> Estudiante <input type="checkbox"/> Trabajador <input type="checkbox"/> Ama de casa <input type="checkbox"/> Otro
<b>2. ¿Con qué frecuencia has notado que en tu comunidad se presentan problemáticas que la misma comunidad podría solucionar?</b>	
	<input type="checkbox"/> Ninguna vez por mes. <input type="checkbox"/> Una a tres veces por mes. <input type="checkbox"/> Cuatro a ocho veces por mes. <input type="checkbox"/> Más de nueve veces por mes.
<b>3. ¿Consideras que en tu comunidad tomen la iniciativa de solucionar estas problemáticas?</b>	
	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No  Escribe brevemente el por qué de tu respuesta.
<b>4. ¿Cuál es tu experiencia con Internet?</b>	
	<input type="checkbox"/> Nada <input type="checkbox"/> Conocimientos básicos <input type="checkbox"/> Conocimientos medios <input type="checkbox"/> Conocimientos avanzados
<b>5. ¿Conoce qué es una aplicación móvil?</b>	
	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No  ¿Qué aplicaciones móviles usas? _____ _____
<b>6. ¿Ha usado o conoce la aplicación de Facebook?</b>	
	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
<b>7. ¿Ha usado o conoce la aplicación de WhatsApp?</b>	
	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No



<b>Antes de que cada participante venga:</b>	
	Asegurarse de que cada miembro del equipo tenga una copia de los escenarios y documentación.
	Asegurarse de que todos los miembros del equipo tengan sus listas de cotejo y que las utilicen.
	Cada miembro del equipo sabe cómo hacer uso de las herramientas para la sesión de prueba.
<b>Durante cada sesión de prueba:</b>	
	Manejar cualquier problema que surja.
	En la medida de lo posible evitar distraer o dar pistas al usuario de cómo hacer uso de la aplicación.
	Observar y tomar notas, mirar a grandes rasgos lo que el producto está haciendo.
<b>Después de cada sesión de prueba:</b>	
	Escoltar a los observadores invitados a la salida.
	Asegurarse de que hay un responsable de configurar todo para la siguiente sesión.

LISTA DE COTEJO PARA EL ENCARGADO DEL INFORME (BRIEFER)		
Antes de que cada participante venga:		
	Asegurarse de que el cuarto está debidamente preparado y configurado para la prueba. Encender los teléfonos y dejarlos listos.	
	Tener hojas y bolígrafo para tomar notas.	
	Asegurarse de que en la carpeta del participante se encuentren los siguientes materiales:	
		El cuestionario previo a la prueba.
		Los escenarios.
		El cuestionario posterior a la prueba.
Durante cada sesión de prueba:		
	Revisar que el participante tenga donde sentarse	
	Dar una introducción al participante sobre la sesión.	
	Pedir al participante que llene el cuestionario previo.	
	Preguntar a la participante si tiene alguna duda.	
Después de cada sesión de prueba:		
	Poner toda la documentación en la carpeta del participante.	
	Si lo hubiera, dar un incentivo al participante como forma de agradecimiento por su participación.	
	Apagar el equipo en el cuarto.	



<b>LISTA DE COTEJO PARA EL RECOLECTOR DE DATOS</b>	
<b>Antes de que cada participante venga:</b>	
	Encender el software para registrar datos.
	Revisar que esté adecuadamente configurado para la prueba.
<b>Durante cada sesión de prueba:</b>	
	Registrar cada acción adecuadamente.
	Agregar información que ayude a informarle sobre lo que está pasando exactamente en cada acción.
	Registrar los comentarios de los participantes
<b>Después de cada sesión de prueba:</b>	
	Revisar los registros mientras va recordando.
	Corregir los registros que sepa que están mal.

<b>LISTA DE COTEJO PARA LOS OBSERVADORES QUE TOMARAN NOTA</b>	
<b>Antes de que cada participante venga:</b>	
	Asegurarse de que tengan papel y bolígrafo.
	Etiquetar cada hoja con el nombre del proyecto, número del participante y fecha.
<b>Durante cada sesión de prueba:</b>	
	Tomar notas de problemas y observaciones
<b>Después de cada sesión de prueba:</b>	
	Revisar que las notas sean legibles y claras.
	De ser necesario, aclarar dudas con el participante.
	Poner las notas en la carpeta del participante.

## INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN DE LAS MEDICIONES DE LA PRUEBA

Prueba de Usabilidad de la Aplicación Sinergia Ciudadana									
#Participante:		M = Error de Menú					O = Ayuda En línea		
Fecha:		S = Error Selección Lista					H = Asistencia		
Recolector:		E = Otro Error					F = Frustración		
Tarea	Tiempo	M	S	E	O	H	F	Comentarios de los participantes	Notas
<b>Escenario 1:</b> Publicación de una propuesta de mejora en un grupo comunitario	Inicio:          Fin:								

Medida	Excelente	Aceptable	Inaceptable
<b>Escenario 1:</b> Publicación de una propuesta de mejora en un grupo comunitario			
Tiempo para la tarea	< 2 minutos	2 – 5 minutos	> 5 minutos
Tiempo Recuperación de Errores	0	< 1 minuto	> 1 minuto
M = Error de Menú	0	1	> 1
S = Error Selección	0	1	> 1
R = Tareas Repetidas	0	0	> 1
F = Frustraciones	0	0	> 1

## TABLA DE ASOCIACIÓN

ESCENARIO 1 - RF 2. Publicación de propuestas de proyecto		
Requerimiento Funcional	Requerimiento No Funcional	Medida de Usabilidad
RF 2.1.1 El sistema para un proyecto nuevo requiere de la imagen de la propuesta, nombre de la propuesta, el tipo de propuesta, su descripción, el grupo al que se debe publicar la propuesta.	NF 2.4 Desde el inicio de sesión hasta subir una nueva propuesta de proyecto, el usuario no tarda más de 3 minutos.	M 1. Tiempo de duración de la tarea.
RF 2.1.2 El sistema debe proporcionar una opción para poder publicar la propuesta de forma anónima.	NF 2.3 El sistema no deberá revelar la información, en ninguna circunstancia, personal del usuario creador de una propuesta de proyecto que ha sido marcada como anónima.	M 2. Proporción de violaciones de confidencialidad.
RF 2.2.1 Previo a la publicación de la propuesta, el sistema debe permitir al usuario editar la propuesta de proyecto comunitario.	NF 2.5 El sistema proporciona información clara y concisa sobre cómo crear, editar y publicar propuestas de proyectos.	M 3. Cantidad de errores cometidos por el usuario durante la tarea.
RF 2.2.2 El sistema proporciona a los usuarios una sección para poder estos mismos revisar qué propuestas de proyecto han publicado.	NF 2.6 El sistema cumple con un estándar para la protección de datos personales.	M 2. Proporción de violaciones de confidencialidad.
RF 2.3.1 El sistema pasa las propuestas de proyecto a un proceso de evaluación y se lo informa al usuario.	NF 2.2 El sistema es capaz de manejar un alto volumen de tráfico de manejo de peticiones para el manejo de propuesta de proyectos sin degradar el rendimiento.	M 4. Tasa de éxito y cumplimiento de la tarea sin errores.
RF 2.3.2 El sistema notifica al usuario cuando su propuesta de proyecto se ha publicado.	NF 2.1 El sistema actualiza la base de datos con el nuevo proyecto en menos de 3 segundos.	M 4. Tasa de éxito y cumplimiento de la tarea sin errores.