

# Reporte de pruebas de la aplicación móvil “Tukanaj”

## Objetivo:

El presente reporte tiene como objetivo documentar los resultados de las pruebas de usabilidad realizadas para la aplicación educativa diseñada para enseñar la lengua Maya, Tukanaj. Después de preparar un guión para llevar a cabo las pruebas reunimos a unos cuantos voluntarios que realizaron una serie de tareas en ciertos escenarios que se describirán a continuación.

## Metodología:

La prueba de usabilidad fue de tipo recorrido guiado, diseñada para evaluar cómo los usuarios potenciales interactuarían con la aplicación en un contexto específico. Este enfoque permite observar las interacciones de los usuarios con el sistema y recopilar datos detallados sobre su experiencia.



Inicialmente, se presentó a los participantes un prototipo interactivo de la aplicación desarrollado en Figma. Este prototipo permitió a los participantes familiarizarse con la interfaz y las funcionalidades básicas de la aplicación en un entorno controlado. A través de una demostración guiada, se mostró a los usuarios cómo navegar por la aplicación, realizar tareas básicas y utilizar las principales características disponibles. Después del recorrido guiado, se instruyó a los participantes para que probaran la aplicación en Figma por sí mismos, pero dentro de un contexto ficticio detallado. Los participantes debían asumir la identidad de "Diego", un personaje con la siguiente historia:

*“Diego nació y creció en Yucatán, actualmente tiene 40 años, pero, en su juventud, escuchaba a sus abuelos hablar en Maya, lo cual lo familiariza con el lenguaje, pero no es un experto. Se alejó del entorno empapado de su cultura cuando cumplió la mayoría de edad, pues tuvo que trabajar en la ciudad, pero nunca dejó de estar en contacto con su cultura.”*

Posteriormente, para la recopilación de la información respecto a su satisfacción, a los voluntarios se les ofreció una encuesta, la cual está centrada y enfocada en la escala de usabilidad del sistema (SUS).

La encuesta tiene las siguientes preguntas, pero para resumirlo, podemos concluir que las preguntas se centran en el tiempo que tardaron en completar la tarea, que les gustó de la interfaz, y que agregarían de ser posible:

- De un formato específico, en formato de 24 horas:
  - Hora de inicio
  - Hora de finalización
- De una escala del 1 al 5, dónde 1 es “Total desacuerdo” y 5 es “Totalmente de acuerdo”
  - Creo que usaría esta aplicación de forma seguida.
  - Creo que la aplicación es innecesariamente compleja.
  - Creo que la aplicación fue fácil de usar.
  - Creo que necesitaría ayuda de una persona con conocimientos técnicos para usar esta aplicación.
  - Creo que las funciones de esta aplicación funcionan juntas de manera fluida.
  - Creo que la aplicación es muy inconsistente.
  - Imagino que la mayoría de la gente aprendería a usar esta aplicación en forma muy rápida.
  - Considero que la aplicación es muy difícil de usar.
  - Me siento confiado al usar esta aplicación.
  - Necesité aprender muchas cosas antes de ser capaz de usar esta aplicación.
- Preguntas abiertas, donde se solicita una opinión al usuario:
  - ¿Qué te ha gustado de esta aplicación?
  - ¿Qué te parecieron el tamaño, color y lugar de los botones?
  - ¿Qué te parecieron el tamaño, color y lugar de los textos?
  - ¿Qué sugerencia de mejora tienes con respecto a la aplicación?



## Resultados:

La encuesta tardaba en promedio 3 minutos en completarse. La mayoría de los participantes la llenaron durante la mañana, con un pico alrededor de las 11 AM. Sin embargo, también hubo quienes la completaron por la tarde y la noche.

En general, los tiempos se mantuvieron constantes y dentro del promedio de 3 minutos, lo que sugiere que la encuesta era sencilla de llenar y que el diseño de la interfaz y las preguntas funcionaban bien.

Para esta evaluación, utilizamos la metodología SUS, la cual se basa en 10 preguntas con una escala de respuesta del 1 al 5. Primero sumamos los valores de las columnas impares y pares y los multiplicamos por 2.5. Finalmente, calculamos el promedio de estos resultados.

Los valores obtenidos fueron: 87.5, 92.5, 100, 100, 55, 95, 72.5 y 100. Al promediarlos, llegamos a un puntaje total de 87.8125.

Según la interpretación de la escala SUS, un puntaje por encima de 68 se considera "por encima del promedio". Con un resultado de 87.8125, esta aplicación se ubica en el rango de "excelente" usabilidad, lo que sugiere que los usuarios la encuentran fácil de usar, eficiente y que les brinda una experiencia satisfactoria.

Estos datos indican que el diseño y la funcionalidad de la aplicación están bien logrados y cumplen con las expectativas de los usuarios. Si necesitas más detalles sobre los resultados, no dudes en comunicarte conmigo.

Según las respuestas de los usuarios a la pregunta "¿Qué te ha gustado de esta aplicación?", la aplicación parece haber impresionado favorablemente en varios aspectos. Destacan la variedad de ejercicios que les permite practicar de diferentes formas, manteniendo así su interés. También valoran la interactividad de la herramienta, que les involucra activamente. Algunos mencionan que les gusta que la interfaz se asemeje a la conocida app Duolingo, lo que sugiere una experiencia de usuario cuidada y atractiva. Asimismo, resaltan positivamente los elementos visuales como imágenes y gráficos, que parecen contribuir a una experiencia satisfactoria.

Según las respuestas de los usuarios a la pregunta "¿Qué te parecieron el tamaño, color y lugar de los botones?", en general los usuarios parecen estar satisfechos con estos aspectos de la aplicación. Varios de ellos mencionan que los botones son "adecuados", "fáciles de encontrar" y "no se pierden con el resto de la pantalla". Algunos incluso los describen como de "excelente tamaño" y "adecuados para mi vista", la mayoría de las respuestas indican que el tamaño, color y ubicación de los botones son apropiados y contribuyen a una buena experiencia de usuario.

Según las respuestas de los usuarios a la pregunta "¿Qué te parecieron el tamaño, color y lugar de los textos?", la mayoría de los comentarios indican que los usuarios están satisfechos con estos aspectos. Varios usuarios describen los textos como "adecuados", con "buen tamaño" y "agradables

colores". Algunos resaltan que "todos estuvieron en su adecuado lugar" y que la "paleta de colores usada" les agradó.

Según las respuestas de los usuarios a la pregunta "¿Qué sugerencia de mejora tienes con respecto a la aplicación?", se observan una variedad de opiniones y sugerencias. Algunos usuarios no tienen ninguna sugerencia y están satisfechos con la aplicación tal como está. Otros ofrecen ideas concretas, como la de incluir una barra de progreso que indique cuántos ejercicios quedan, hacer la aplicación más interactiva y personalizada, o agregar un botón para escuchar los audios más lentamente. Las respuestas nos muestran que los usuarios están abiertos a mejoras, pero también que muchos se encuentran satisfechos con la aplicación en su estado actual.

Los resultados de la evaluación reflejan que se ha logrado un diseño sólido y funcional que cumple con las expectativas de los usuarios, quienes lo perciben como una aplicación de excelente usabilidad y experiencia, pero que aún tiene posibilidades de mejora.