Diseño preliminar de Pruebas de Usabilidad para Tukanaj

# **Objetivos de la prueba**

* Evaluar la legibilidad de los textos en la interfaz
* Evaluar el correcto contraste de los colores
* Evaluar la armonía y cohesión de los colores
* Evaluar el tamaño correcto de botones y objetos seleccionables
* Evaluar si los mecanismos para resolver los ejercicios son fáciles de entender

# **Perfil de los participantes**

Edad: 40-50 años

Sexo: Hombre

Reside en Yucatán: si

Conoce duolingo: no

Habla maya: no

Estudios: secundaria-Universidad

# **Escenario**

Escenario: Tomar lección para aprender maya

Después de un largo día de trabajo, Diego regresa a su casa, cansado pero dispuesto a seguir aprendiendo.

· Antes de ir a dormir, Diego saca su teléfono.

· Abre la app de Tukanaj y selecciona el botón de “Aprender”

**EJERCICIO 1**

· Entonces le aparece una pantalla que le pregunta cuál de las opciones corresponde a la palabra “palabra en español”.

· A pesar de que no sabía esa respuesta, Diego muy seguro, seleccionar la respuesta correcta porque las opciones van acompañadas de una imagen.

· Diego selecciona el botón de “Calificar” y se alegra de que su respuesta sea correcta.

· La aplicación lo felicita porque su respuesta fue correcta y Diego presiona el botón de continuar.

**EJERCICIO 2**

· La pantalla cambia y ahora le pregunta ¿Qué escuchas? Acompañado de un video en Maya.

· Diego selecciona la opción de volver a ver

· Diego selecciona la opción que mejor le parece.

· Diego selecciona el botón de “Calificar” y se alegra de que su respuesta sea correcta.

· Diego presiona el botón de continuar.

**EJERCICIO 3**

· La pantalla cambia y le pide a Diego seleccionar de un conjunto de palabras en Maya, el significado de una palabra en español.

· Diego selecciona la opción que mejor le parece.

· Diego selecciona el botón de “Calificar” y su respuesta es correcta .

· Diego presiona el botón de continuar.

**EJERCICIO 4**

· La pantalla cambia y le pide a Diego seleccionar de un conjunto de palabras en Español, el significado de una palabra en Maya.

· Como hay un botón para escuchar la pronunciación de la palabra, Diego con curiosidad presiona el botón.

· Diego selecciona la opción que mejor le parece.

· Diego selecciona el botón de “Calificar” y su respuesta es correcta.

· Diego presiona el botón de continuar.

**EJERCICIO 5**

· La pantalla cambia y ahora le pide a Diego escribir en Maya una palabra en español.

· Diego va seleccionando las piezas que juntas forman correctamente la palabra en maya que él pensó.

· Diego selecciona el botón de “Calificar” y su respuesta es correcta.

· La aplicación lo felicita porque su respuesta fue correcta y Diego presiona el botón de continuar.

**EJERCICIO 7**

· La pantalla cambia y le pide a Diego que escuche y seleccione las palabras que logre reconocer.

· Como no logró reconocer todo lo que se dijo en el audio, Diego nuevamente lo reproduce seleccionando el botón de “Escuchar otra vez”

· Ahora si, Diego logra identificar las palabras y las selecciona del conjunto de piezas.

· Diego selecciona el botón de “Calificar”.

· La aplicación lo felicita porque su respuesta fue correcta y presiona el botón de continuar.

**Ejercicio 8**

· La pantalla cambia y le pide a Diego que repita lo que se dice en un video

· Como no logró reconocer todo lo que se dijo, Diego nuevamente lo reproduce seleccionando el botón de “Escuchar otra vez”

· Ahora si, Diego selecciona el botón para hablar y dice lo que escuchó

· La aplicación automáticamente reconoce que lo que Dijo Diego es correcto .

· La pantalla cambia y le avisa a Diego que la lección de aprendizaje terminó y que todas sus respuestas fueron correctas.

· Diego selecciona el botón de “Terminar” y está muy contento porque siente que aprendió mucho en poco tiempo.

| Requerimiento funcional | Requerimiento no funcional | Medida de usabilidad |
| --- | --- | --- |
| * **RF-05: Realizar lección**   Los usuarios deben poder iniciar una lección que contenga ejercicios de reconocimiento visual y auditivo, traducción, escritura y repetición de palabras y frases en maya. | * **RNF-01: Usabilidad**   La aplicación debe ser fácil de usar y navegar, con una interfaz intuitiva que permita a los usuarios acceder rápidamente al contenido de aprendizaje.   * **RNF-08: Legibilidad de la Interfaz de Usuario**   La interfaz de usuario debe diseñarse para garantizar la legibilidad para los usuarios. Esto incluye aspectos como contraste adecuado, tamaño de texto legible, tipografía clara, espaciado y alineación correctos, iconografía intuitiva y claridad en la navegación. | Tiempo para completar la tarea  Tasa de error  Facilidad de aprendizaje |
| * **RF-06: Retroalimentación inmediata**   Después de completar cada ejercicio, los usuarios deben recibir retroalimentación inmediata sobre la precisión de sus respuestas. | * **RNF-01: Usabilidad**   La aplicación debe ser fácil de usar y navegar, con una interfaz intuitiva que permita a los usuarios acceder rápidamente al contenido de aprendizaje.   * **RNF-08: Legibilidad de la Interfaz de Usuario**   La interfaz de usuario debe diseñarse para garantizar la legibilidad para los usuarios. Esto incluye aspectos como contraste adecuado, tamaño de texto legible, tipografía clara, espaciado y alineación correctos, iconografía intuitiva y claridad en la navegación. | Retroalimentación del usuario: Recopilar comentarios directos de los usuarios sobre su experiencia utilizando el sistema. |
| * **RF-07: Progreso del usuario**   La aplicación debe realizar un seguimiento del progreso del usuario, mostrando su desempeño en cada lección. | * **RNF-01: Usabilidad**   La aplicación debe ser fácil de usar y navegar, con una interfaz intuitiva que permita a los usuarios acceder rápidamente al contenido de aprendizaje.   * **RNF-08: Legibilidad de la Interfaz de Usuario**   La interfaz de usuario debe diseñarse para garantizar la legibilidad para los usuarios. Esto incluye aspectos como contraste adecuado, tamaño de texto legible, tipografía clara, espaciado y alineación correctos, iconografía intuitiva y claridad en la navegación. | Satisfacción del usuario: Medir el grado de satisfacción general de los usuarios con el sistema. |