

## Método de Inspección

- Inspecciones Formales de Usabilidad (Formal Usability Inspections). Los inspectores van a recorrer meticulosamente las tareas con los propósitos y objetivos de los usuarios en mente, de forma similar a los paseos cognitivos, si bien el énfasis radica menos en la teoría cognitiva y más en el hallazgo de errores. Las heurísticas van a ser utilizadas como una ayuda para los no profesionales de la usabilidad en la búsqueda de defectos.
- Guías de Comprobación (Guidelines Checklist). Las guías y las listas de comprobación ayudan a asegurar que los principios de usabilidad sean considerados en un diseño. Normalmente, las listas de comprobación se utilizan en combinación con algún método de inspección de usabilidad y sirven de referencia.
- Listas de Comprobación Basadas en Escenarios (Scenario-Based Checklist). Se puede entender como una particularización de la anterior en la que la inspección se lleva a cabo a través de tres escenarios: usuario novel, usuario experto y manejo de errores. Para cada uno se proporcionará una lista de aspectos a comprobar.

Estas tres fueron elegidas por el equipo al concluir que son las que mejor permitirían comprobar que se cumplen cada una de las funcionalidades de nuestro sistema, a parte que las consideramos necesarias debido a que nuestro software no será un software a medida, sino un diseñado por los mismos desarrolladores en base a los documentos y proyectos previos realizados.

## Modelo de Prueba de Usuario

### Objetivo de la prueba

#### De los Clientes

Objetivo General del Producto	Verificar que la navegación a través de la aplicación sea sencilla, fácil de realizar y ejecutar, y que el usuario no se pierda entre las interfaces, verificar si la manera en que está elaborada nuestra aplicación resulta funcional tanto para estudiantes como para personas adultas.
Metas de Usabilidad Cuantitativas para el Producto	Los usuarios deberán lograr acceder a los diferentes menús y hallar la ruta de su preferencia en el menú de rutas.
Preocupación General en esta Prueba:	Que los usuarios no logren entender el objetivo de nuestra aplicación y pierdan el interés rápidamente si logran concluir la tarea deseada.
Preocupaciones Específicas para esta Prueba:	Que los usuarios para los cuales está diseñada principalmente nuestra interfaz, no logren completar las tareas debido a lo confusas que resultan las interfaces.

## PERFIL DE LOS PARTICIPANTES

Para determinar los perfiles de los usuarios que participaran en la prueba, tomamos en cuenta los siguientes factores:

- Los usuarios educados previamente en los perfiles de usuarios

Los dos escenarios fueron tomados en cuenta, y se esperan al menos 2 tipos de usuarios y al menos 2 sujetos de prueba (sujeto a cambio).

A continuación se presenta la forma que utilizamos como herramienta para crear los Perfiles:

<b>PERFIL DE USUARIO</b>	
<b>1. Nombre del Producto:</b>	BUSTOP
<b>2. Características Generales de la población de usuarios.</b>	
	Trabajadores (28-45 años) de la ciudad de Mérida, YUC. Que utilicen la ruta Chuburná 21 para ir a su trabajo.
<b>3. Características de los Usuarios que son relevantes para el Producto.</b>	
	Experiencia y percepción de Internet. Experiencia y uso de tecnologías informáticas. Experiencia con el uso de apps móviles.
<b>4. ¿Cuáles de las Características listadas en 3, deberían los participantes en el Test tener en común, y cómo están definidas?</b>	
	Experiencia en uso de tecnologías informáticas. De al menos principiante.

## DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

Escenario 1 – El usuario logra acceder al menú de camiones y localiza la ruta de su interés.

Es un día normal de escuela y el usuario desea asistir al trabajo, pero ya se le ha hecho tarde y desea saber que tan lejos está el camión de su localización actual.

Preocupación:	¿Comprende el usuario el proceso de registro y acceso a la aplicación?
Configuración de la Prueba:	Se le otorga al usuario una instrucción general con la opción de pedir ayuda si así lo requiere, se da al usuario la failidad de que explore la aplicación pero se le recuerda que esta en una situación donde su tiempo es importante.
Descripción de la Tarea:	Encontrar su ruta en la aplicación.
Escenario:	Se ha enunciado arriba

## TIEMPOS DE CADA SECCIÓN DE LA PRUEBA

<b>Actividad</b>	<b>Duración</b>
Presentación	10 minutos
Cuestionarios Previo	10 minutos
Escenario 1	10 minutos

Tiempo de descanso	5 minutos
Cuestionario Posterior	10 minutos
Discusión con el Sujeto de Pruebas	15 minutos
Discusión con el Equipo	20 minutos
Fin de la prueba	10 minutos

## INTRUMENTOS PARA RECABAR LA INFORMACIÓN ANTES Y DESPUES DE LA PRUEBA.

CUESTIONARIO PREVIO A LA PRUEBA	
<div> <div>Participante: # _____</div> <div>Fecha: _____</div> </div>	
<b>1. ¿Con que frecuencia usas el servicio de autobuses de transporte público?</b>	
	<input type="checkbox"/> Menos de una vez por mes. <input type="checkbox"/> Una vez por mes. <input type="checkbox"/> Dos veces por mes. <input type="checkbox"/> Más de dos veces por mes.
<b>2. ¿Cuántos camiones toma cada vez que usa el servicio de transporte público?</b>	
	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> más de 3
<b>3. ¿Cuál es tu experiencia con Internet?</b>	
	<input type="checkbox"/> Conocimientos básicos <input type="checkbox"/> Nada <input type="checkbox"/> Conocimientos medios <input type="checkbox"/> Conocimientos avanzados
<b>4. ¿Utilizas aplicaciones móviles de manera eventual?</b>	
	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
<b>6. ¿Ha usado o conoce la herramienta Google Maps?</b>	
	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No

CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA	
<div> <div>Participante: # _____</div> <div>Fecha: _____</div> </div>	

<b>1. Usar el software fue: (Encierra tu respuesta)</b>					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
<b>2. Buscar las opciones que necesitaba en el menú fue:</b>					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
<b>3. Entender los enunciados de las indicaciones fue:</b>					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
<b>4. Recuperarse de los errores fue:</b>					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
<b>7. ¿Recomendaría usted este software?</b>					
	___Si                      ___No  Explique porque si o no recomendaría este software. _____ _____				
<b>8. Liste cualquier otro comentario que usted tenga acerca del software</b>					
	_____ _____ _____ _____ _____				

	_____
--	-------

## LISTA DE COTEJO DE LOS ELEMENTOS A VERIFICARSE

LISTA DE COTEJO PARA EL ADMINISTRADOR DE LA PRUEBA	
<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.
<b>Durante cada sesión de prueba:</b>	
	Manejar cualquier problema que surja.
	Observar y tomar notas, mirar a grandes rasgos lo que el producto está haciendo.
<b>Después de cada sesión de prueba:</b>	
	Escortar a los observadores invitados a la salida.
	Asegurarse de ha y un responsable de configurar todo para la siguiente sesión.

LISTA DE COTEJO PARA EL RECOLECTOR DE DATOS	
<b>Antes de que cada participante venga:</b>	
	Encender el software para registrar datos.
	Revisar que este adecuadamente configurado para la prueba.
<b>Durante cada sesión de prueba:</b>	
	Registrar cada acción adecuadamente.
	Agregar información que ayude a esclarecer 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.

LISTA DE COTEJO PARA LOS OBSERVADORES QUE TOMARAN NOTA	
<b>Antes de que cada participante venga:</b>	
	Asegurarse de que tengan papel y bolígrafo...
	Etiquetar cada hoja con el nombre del proyecto, numero del participante y la 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.
	Poner las notas en la carpeta del participante.

## INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN DE LAS MEDICIONES QUE SE USARAN DURANTE LA PRUEBA.

<b>Prueba de Usabilidad de la Aplicación Taxi Seguro</b>									
#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
Escenario 1 Trazar rutas entre 2 puntos y elegir la más rápida	Inicio:  Fin:								

Medida	Excelente	Aceptable	Inaceptable
<b>Escenario 1:</b> Localizar su ruta			
Tiempo para la tarea	< 3 minutos	3 – 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