

## OBJETIVO DE LA PRUEBA

### De los Clientes

Objetivo General del Producto	La navegación a través de la página debe ser intuitiva y fácilmente reconocible por sujetos de la tercera edad, Entonces es de particular importancia poder evaluar, la disposición de los elementos de la interfaz, así como el lenguaje y la iconografía usada en la misma, puesto que las personas a la que el producto va dirigido es a los adultos de mayor edad.
Metas de Usabilidad Cuantitativas para el Producto	Los usuarios deberán poder pedir una enfermera para sus cuidados o algún servicio en particular de enfermería.
Preocupación General en esta Prueba:	La accesibilidad y facilidad de uso de los componentes del sistema para todos los adultos mayores en particular. Esto se evaluará sobre lo que consideramos en la parte medular de nuestro sistema, la capacidad de que los usuarios puedan pedir por medio de un dispositivo móvil un servicio de enfermería. Nuestra preocupación en sí es la comprensión por parte de los adultos mayores del funcionamiento del sistema, su iconografía y la manera en que éste se desenvuelve con el usuario a nivel gráfico y léxico.
Preocupaciones Específicas para esta Prueba:	La correcta disposición de los elementos de la interfaz, y la capacidad de nuestros usuarios de comprender el manejo de la interfaz.

## 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

Como sabemos tenemos dos tipos de perfiles principales de los cuales en los que nos concentraremos en las pruebas serán los solicitantes de cuidados de los cuales tomamos en cuenta que los familiares del que recibirá los servicios son los que principalmente buscan a los enfermeros, pero hay cierta población mayores de 50 años que no cuentan con ese tipo de ayuda.

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

PERFIL DE USUARIO	
1. Nombre del Producto:	NurseCare
2. Características Generales de la población de usuarios.	
	Adultos Mayores(entre 50 y 70 años de edad) de la ciudad de Mérida, YUC.
3. Características de los Usuarios que son relevantes para el Producto.	
	Conocimiento de usos de dispositivos móviles

	Necesita de un servicio de enfermería Que pueda usar un dispositivo móvil
<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 o un conocimiento muy básico.
<b>5. ¿Cuáles de las características que fueron listadas en 3, variara en la Prueba, y como están definidos?</b>	
	<p>Conocimiento de usos de dispositivos móviles  Nulo = ningún uso de dispositivos móviles  Bajo = Utiliza los dispositivos móviles solo para llamadas  Medio = Utiliza los dispositivos móviles más que solo para llamadas, sabe descargar y usar aplicaciones  Alto = utiliza los dispositivos móviles de una forma más intuitiva y aprender rápido las funcionalidades de las aplicaciones que descarga.  Avanzado = Conoce el significado del término y aspectos técnicos o más.</p> <p>Necesita de un servicio de enfermería  Sano = no necesita de ningún servicio de enfermería  Problemas de salud = padece de alguna enfermedad no muy grave  Post cirugía = el paciente necesita ayuda porque acaba de salir de alguna cirugía  Vejes = la persona es demasiado mayor y necesita de algunos cuidados de enfermería</p>

## DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

Escenario 1 – Pedir una enfermera para cuidados generales

Un día el adulto se ve en la necesidad de pedir ayuda para la aplicación de ciertos medicamentos y a su vez necesita ayuda para hacer ciertas tareas que se le dificulta, pero necesita hacerlos, o quizá hay cosas que una enfermera puede hacer.

Preocupación:	¿Comprenderán los usuarios la disposición de los elementos de la interfaz?
Configuración de la Prueba:	Se les ha otorgado instrucciones de que es lo que deben hacer y la se le da un dispositivo móvil con la app, a partir de ahí el usuario deberá deducir como hacer cada parte de la prueba
Descripción de la Tarea:	Por medio de la app pedir un servicio de enfermería
Escenario:	Se ha enunciado más arriba

## TIEMPOS DE CADA SECCIÓN DE LA PRUEBA

Actividad	Duración
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	15 minutos
Discutir Observaciones con el Equipo	20 minutos
Apagar todo el equipo	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. ¿A qué te dedicas actualmente?</b>	
	<input type="checkbox"/> Trabajas <input type="checkbox"/> Pensionado <input type="checkbox"/> Nada <input type="checkbox"/> Otro
<b>2. ¿Con que frecuencia pides servicios de enfermería?</b>	
	<input type="checkbox"/> Nunca he pedido un servicio de enfermería <input type="checkbox"/> Una vez por semana. <input type="checkbox"/> Dos veces por semana. <input type="checkbox"/> Más de dos veces por semana.
<b>3. ¿Cree necesitar este tipo de servicios?</b>	
	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> No por ahora
<b>4. ¿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>5. ¿Conoce que es una aplicación móvil?</b>	
	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No  ¿Qué aplicaciones móvil

usa? _____
_____
_____

CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA					
					Participante: # _____
					Fecha: _____
<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>5. Usar el manual del software fue:</b>					
	1	2	3	4	5

	Muy F3cil F3cil Ni f3cil ni dif3cil Dif3cil Muy Dif3cil
	Comentario: _____
<b>6. ¿Le permiti3 el manual comprender el alcance de las capacidades del software?</b>	
	___ Si ___ No Comentario: _____
<b>7. ¿Recomendar3a usted este software?</b>	
	___ Si ___ No Explique porque si o no recomendar3a 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 documentaci3n.
	Asegurarse de que todos los miembros del equipo tengan sus listas de cotejo y que las utilicen.
<b>Durante cada sesi3n de prueba:</b>	
	Manejar cualquier problema que surja.
	Observar y tomar notas, mirar a grandes rasgos lo que el producto est3 haciendo.
<b>Despu3s de cada sesi3n de prueba:</b>	
	Escoltar a los observadores invitados a la salida.
	Asegurarse de ha y un responsable de configurar todo para la siguiente sesi3n.

LISTA DE COTEJO PARA EL ENCARGADO DEL INFORME(BRIEFER)		
Antes de que cada participante venga:		
	Asegurase 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.
		El incentivo si se decide dar alguno.
Durante cada sesión de prueba:		
	Revisar que el participante tenga donde sentarse	
	Dar una introducción al participante sobre la sesión.	
	Pedir ala participante que llene el cuestionario previo.	
	Preguntar ala participante si tiene alguna duda.	
Después de cada sesión de prueba:		
	Poner toda la documentación en la carpeta del participante.	
	Apagar el equipo en el cuarto.	

LISTA DE COTEJO PARA EL RECOLECTOR DE DATOS	
Antes de que cada participante venga:	
	Encender el software para registrar datos.
	Revisar que este adecuadamente configurado para la prueba.
Durante cada sesión de prueba:	
	Registrar cada acción adecuadamente.
	Agregar información que ayude a esclarecer que está pasando exactamente en cada acción.
	Registrar los comentarios de los participantes
Después de cada sesión de prueba:	
	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 NurseCare</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
Escenario1 Pedir una enfermera para cuidados generales	Inicio:  Fin:								

Medida	Excelente	Aceptable	Inaceptable
<b>Escenario 1:</b> Pedir una enfermera para cuidados generales			
Tiempo para la tarea	< 3minutos	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