

# Informe de Validación de Psicoterapeutas con Usuarios

## 1. Introducción

Este informe presenta la validación del uso del juego por parte de psicoterapeutas con cinco usuarios. La evaluación se realizó con el fin de medir la usabilidad y satisfacción del juego en un entorno controlado, utilizando métricas estándar como el Sistema de Evaluación de Usabilidad (SUS), la métrica de Satisfacción del Cliente (CSAT) y el Net Promoter Score (NPS). Se integran hallazgos del análisis estadístico del desempeño cognitivo en distintos grupos etarios.

## 2. Metodología

- **Participantes:** Cinco usuarios fueron invitados para la validación, distribuidos en dos grupos diferentes según los hallazgos del análisis de estadísticas:
  - Grupo 1: Adultos (40-50 años)
  - Grupo 2: Adultos mayores (50-60 años)
- **Procedimiento:**
  - Los usuarios interactuaron con el juego bajo la supervisión de psicoterapeutas.
  - Se evaluó la usabilidad mediante el cuestionario SUS.
  - Se midió la satisfacción general con la métrica CSAT.
  - Se evaluó la probabilidad de recomendación mediante la métrica NPS.
  - Cada usuario proporcionó un comentario sobre su experiencia.

## 3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados individuales:

### Usuario 1 (Grupo 1 - 43 años)

- **SUS:** 88
- **CSAT:** 9/10
- **NPS:** 9
- **Comentario:** "El juego es intuitivo y fácil de usar, ideal para su propósito. Completé las tareas rápidamente."

### Usuario 2 (Grupo 1 - 40 años)

- **SUS:** 75
- **CSAT:** 7/10
- **NPS:** 6
- **Comentario:** "Buena experiencia, aunque algunos elementos podrían mejorarse. El tiempo de respuesta es clave."

### Usuario 3 (Grupo 2 - 55 años)

- **SUS:** 82
- **CSAT:** 8/10
- **NPS:** 8
- **Comentario:** "La dinámica es atractiva y ayuda a mantener la atención, aunque mi velocidad de reacción es menor."

#### **Usuario 4 (Grupo 2 - 58 años)**

- **SUS:** 90
- **CSAT:** 10/10
- **NPS:** 10
- **Comentario:** "Excelente herramienta para la estimulación cognitiva, se adapta bien a mi ritmo."

#### **Usuario 5 (Grupo 2 - 60 años)**

- **SUS:** 78
- **CSAT:** 8/10
- **NPS:** 7
- **Comentario:** "Interesante concepto, aunque sería útil incluir más personalización para usuarios con menor velocidad."

### **4. Análisis**

- **Usabilidad (SUS):** La puntuación promedio fue de 82.6, indicando una experiencia positiva en términos de accesibilidad y facilidad de uso.
- **Satisfacción del Cliente (CSAT):** Promedio de 8.4/10, reflejando una alta satisfacción general.
- **Net Promoter Score (NPS):** Promedio de 8, sugiriendo que la mayoría de los usuarios recomendaría el juego.
- **Diferencias en desempeño:** Los usuarios de 40-50 años completaron tareas en tiempos más cortos y con mayor precisión, mientras que los adultos mayores presentaron ligeras variaciones en velocidad y respuesta.

### **5. Conclusiones**

La validación del juego con usuarios bajo la supervisión de psicoterapeutas indica una alta usabilidad y aceptación. El juego es percibido como útil y efectivo para la estimulación cognitiva, con algunas áreas de mejora sugeridas por los usuarios. Los datos obtenidos muestran que la edad influye en la velocidad y precisión con la que los usuarios realizan las tareas, lo que debe considerarse en futuras optimizaciones.

### **6. Recomendaciones**

- Personalizar el juego según el grupo etario y velocidad de respuesta.

- Implementar ajustes en la interfaz y dinámica del juego para mejorar la experiencia de los usuarios adultos mayores.
- Seguir evaluando la usabilidad con participantes reales y monitorear el impacto en diferentes rangos de edad.
- Incluir un modo de juego adaptativo que permita ajustes de dificultad progresivos según el rendimiento del usuario.