|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE ESTUDIANTE:** | Issac de la Cadena  Carlos Bayas  Kevin Donoso  Andrea Oña  Daniel Oña |
| **FECHA:** | 07-02-2025 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Reporte de Evaluación del Juego Versión Final QualityTech |
|  |  |

**APRENDIZAJE OBTENIDO**

Durante la elaboración del **reporte de evaluación de la efectividad del juego**, se adquirieron conocimientos fundamentales sobre la evaluación de la usabilidad y el impacto de una aplicación en la mejora cognitiva de adultos mayores.

Se comprendió la importancia de aplicar pruebas estandarizadas como el **Mini-Mental State Examination (MMSE)** para medir el desempeño cognitivo de los usuarios antes y después de la interacción con el juego, lo que permitió cuantificar los cambios en sus habilidades cognitivas tras cinco días de uso continuo, otro aprendizaje relevante fue la importancia de la retroalimentación cualitativa a través de los comentarios libres de los participantes, lo que permitió identificar aspectos del juego que podrían mejorarse o adaptarse mejor a las necesidades del público objetivo.

**DESARROLLO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Encuesta SUS Pacientes | | | | | | |
| Nombres de los Usuarios: | Julio Franco | Luisa Diaz | Milton de la Cadena | María Quishpe | Emma Franco | TOTAL |
| Edades Pacientes: | 67 | 76 | 81 | 84 | 76 |
| Encuestador: | Carlos | Damarys | Isaac | Daniel | Sebastián |
| 1. Creo que me gustaría utilizar este sistema con frecuencia | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 17 |
| 2. Encontré el sistema innecesariamente complejo | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 9 |
| 3. Pensé que el sistema era fácil de usar | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 21 |
| 4. Creo que necesitaría el apoyo de un técnico para poder utilizar este sistema | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 17 |
| 5. Encontré que las diversas funciones de este sistema estaban bien integradas | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 19 |
| 6. Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 |
| 7. Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 21 |
| 8. Encontré el sistema muy complicado de usar | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 |
| 9. Me sentí muy seguro usando el sistema | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 22 |
| 10. Necesitaba aprender muchas cosas antes de empezar con este sistema | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 10 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| suma de los resultados de las premisas impares menos 5 unidades. | | | 95 |
| sumar los resultados de las premisas pares. Y a la cantidad de 25 unidades hay que restarle lo que se ha obtenido de la suma. | | | -27 |
|  |
| Puntuación, se suman los 2 resultados, y multiplicarlos por 2,5. |  |  | 170 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Preguntas para Métricas CSAT y NPS** |  |  |  | Paciente Carlos | Paciente Damarys | Paciente Isaac | Paciente Daniel | Paciente Sebastián |
| CSAT (¿Del 1 al 5 siendo uno muy insatisfecho y 5 muy satisfecho cual es el grado de satisfacción? | | | | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| NPS: Del 1 al 10 ¿están dispuestos a recomendar al equipo de desarrollo de software? | | | | 10 | 10 | 8 | 9 | 10 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MINI-MENTAL FINAL | | | | | | | | | | | | |
| Nombre Usuarios: Julio Franco, Luisa Diaz, Milton de la Cadena, María Quishpe, Emma Franco | Paciente Carlos | | | Paciente Damarys | | Paciente Isaac | | | Paciente Daniel | | Paciente Sebastián | |
|  | Antes del juego | Después del juego | | Antes del juego | Después del juego | Antes del juego | | Después del juego | Antes del juego | Después del juego | Antes del juego | Después del juego |
| Puntuación Dia 1: | 27 | 29 | | 27 | 29 | 28 | | 29 | 18 | 19 | **24** | **26** |
| Puntuación Dia 2: | 29 | 30 | | 28 | 30 | 27 | | 27 | 17 | 19 | **25** | **28** |
| Puntuación Dia 3: | 30 | 30 | | 28 | 30 | 29 | | 30 | 18 | 20 | **29** | **27** |
| Puntuación Dia 4: | 29 | 30 | | 30 | 30 | 30 | | 30 | 19 | 21 | **24** | **28** |
| Puntuación Dia 5: | 30 | 30 | | 30 | 30 | 30 | | 30 | 20 | 22 | **23** | **25** |
| TOTAL | 29 | 29.8 | | 28.6 | 29.8 | 28.8 | | 29.2 | 18.4 | 20.2 | 25 | 26.8 |
| **PUNTUACIONES DE REFERENCIA:** | | | | | | |
| 27- 30 | | | **Normal** | | | |
| 24 - 26 | | | **Sospecha Patológica** | | | |
| 12 -23 | | | **Deterioro** | | | |
| 9 - 11 | | | **Demencia** | | | |

**Comentarios:**

A los pacientes les gustó el juego y se les hizo fácil de usar lo que nos permite obtener una retroalimentación positiva de que va a ser fácil de enseñar a usarlo a otros usuarios y de esta manera ayudar a quienes lo necesiten.

**REFERENCIAS**

1. International Organization for Standardization, *ISO/IEC 29110-5-1-2:2024 - Software Engineering — Lifecycle Profiles for Very Small Entities (VSEs) Part 5-1-2: Management and Engineering Guide: Generic Profile Group*. ISO, 2024.