Desarrollo de videojuego para la enseñanza de medidas de control del Dengue

Auditoria según métricas

Versión 1.0

Revisión Histórica

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 02/10/2014 | 1.0| | Identificación de subsistemas e integraciones del proyecto | Mateo Rincón Estrada. |
| 03/10/2014 | 2.0 | Definición del cronograma de trabajo del proyecto. | Mateo Rincón Estrada.  Daniela Guzmán Bedoya. |
| 03/10/2014 | 3.0 |  | Daniela Guzmán Bedoya. |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

1. Introduccion 2

1.1 Proposito 2

1.2 Alcance 2

1.3 Definciones, acronimos y abreviaturas 2

1.4 Referencias 2

2. Subsistemas 2

3. Integraciones 2

Auditoria según métricas establecidas

# Introducción

En este documento se mostrara la primer auditoría realizada al proyecto según las métricas anteriormente establecidas, se documentara todo el proceso que fue llevado a cabo.

## Propósito

El objetivo de la auditoria es establecer si el proyecto va bien encaminado, y se han cumplido las métricas que se establecieron para medir cada uno de los componentes del proyecto.

## Alcance

**Cumplimiento**: Verifica que el proyecto se esté llevando a cabo mediante las métricas establecidas.

**Estratégico**. Hace referencia al proceso mediante el cual se evalúa y monitorea el desempeño durante el proyecto.

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

## Referencias

# Prueba a aplicar

Se seguirán los lineamientos antes definidos en el plan de medición en uso, con el fin de garantizar la correcta auditoria del desarrollo a la presente fecha. Esta prueba será implementada en uno de los 5 escenarios debido a que tienen una estructura similar, lo que fue definido con anticipación y contara con la participación usuarios en la prueba a desarrollar. Se cuenta con limitaciones de tiempo y espacio para desarrollar las pruebas. El escenario elegido corresponde al caso de uso número uno, al cual se le asignó el nombre “Raqueta” (ECU1). Se definirán 5 tareas básicas para los usuarios antes y durante la interacción con el escenario.

A continuación describiremos los usuarios involucrados, las tareas a realizar.

Importante, sin un usuario no logra completa una tarea se calificara al sistema con 0 y no se tendrá en cuenta esta calificación para promediar esa tarea con los demás usuarios. Esta regla no aplica para la tarea 3 y 5.

## Participantes

No se define una tipo de usuario especifico, simplemente debe tener conocimientos básicos en el uso de dispositivos móviles, dado que se probara el escenario en este entorno, pero si se logra identificar dos categorías jóvenes y adultos

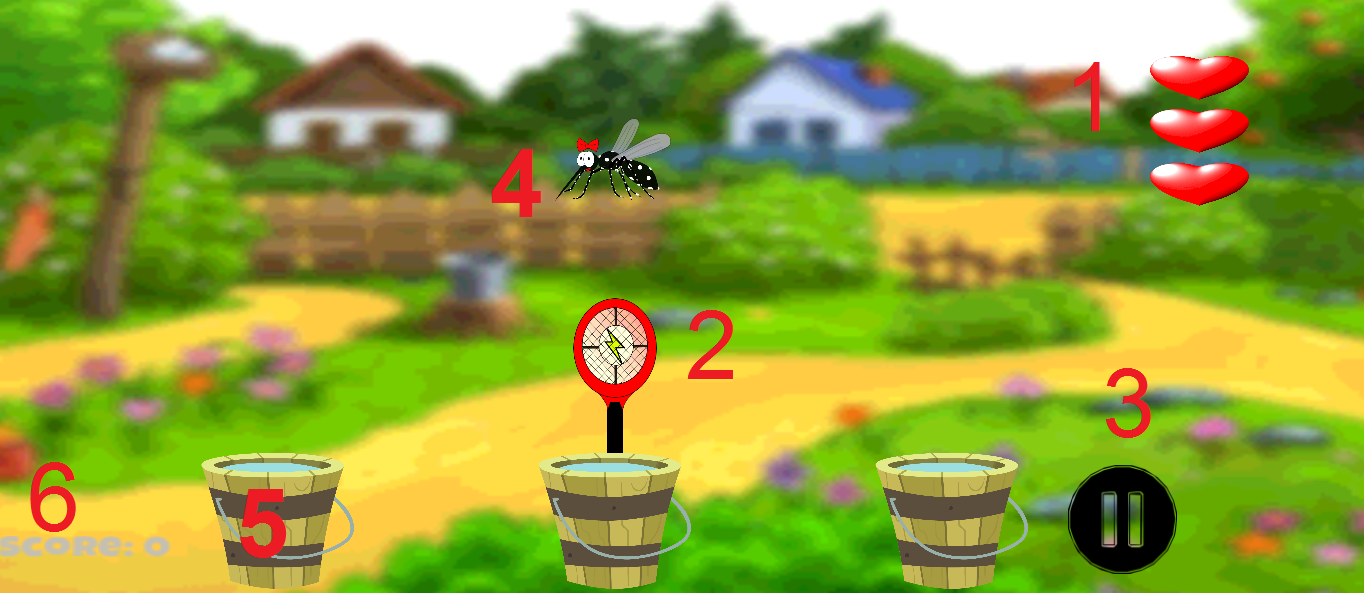
Se cuenta con la participación de 6 usuarios, 3 en cada una de las categorías identificadas.

## Tareas

Para indicar a los usuarios que realicen estas tareas, se le dará una introducción del juego, en donde se indique que debe combatir los mosquitos, sin indicarle como, ni un porque, la idea es observar lo intuitivito que el sistema puede llegar a ser.

### Tarea 1: Identificar elementos del entorno

Se solicitara a los usuarios que identifiquen 5 elementos del juego que corresponden a:



1. Su vida dentro del juego
2. La herramienta a usar
3. El botón de pausa
4. Su enemigo, en este caso el mosquito
5. Lo que debe proteger
6. Identificar su puntaje dentro del juego

Si el usuario no lograse identificar estos elementos, será informado de las funcionalidades de estos. Cada elemento a identificar corresponder a una subtarea que comprende esta tarea, por esto la máxima puntuación del sistema es de 5 y la mínima de 1

El tiempo máximo para completar la tarea será de 30 segundos.

### Tarea 2: Jugar

Como segunda tarea se le pedirá al usuario que inicie el juego, y se dejara que interactúe 30 segundos con este, jugara intentando evitar perder, transcurrido el tiempo se le pedirá que pause el juego. En esta tarea obtendrá un puntaje, el cual usaremos para evaluar al sistema ya que mide la adaptación de los usuarios al sistema, el evaluador debe estar pendiente de su puntaje, ya se puede continuar jugando el usuario.

**Puntuaciones**: superiores a 27 puntos del juego corresponderán a una calificación del sistema de 5, las inferiores serán multiplicadas por 5 y divididas por 27. Lo que nos dará un valor entre (5/27)-5.

### Tarea 3: Pausar

Mientras el usuario cumple con la tarea anterior, se le pedirá que pause el juego, esta tarea toma a lo sumo 2 segundos, según la opinión de los expertos que desarrollaron el juego. Por lo anterior no es posible medir esta tarea en un intervalo, esta tarea se cumple o no se cumple. Se dara al sistema 0.8333333 puntos por cada persona que logra completar la tarea, para un máximo de 5.

### Tarea 4: Reintentar

Luego de la anterior tarea se cerrara el juego, se volverá a iniciar y se le solicitara al usuario que reinicie el juego y medirá su tiempo luego de solicitada la acción. Se calculara el promedio de tiempo de los usuarios, y la puntuación del sistema será la del número de usuarios por debajo de 5 segundos.

### Tarea 5: Salir del juego

Finalmente se solicitara al usuario que cierre el escenario, se tendrá en cuenta el número de usuarios que logren completar la tarea como calificación del sistema.

## Encuesta

Luego de que el usuario complete las tareas se le pedirá que conteste una prueba, la cual se le facilitara vía email, o física según él lo decida. La encuesta se adjunta con este documento y puede ser encontrada con el nombre “Encuesta1E1”. Esta consta de 8 preguntas relacionadas con la interacción del usuario con el sistema, y serán anónimas, por lo cual se espera que el usuario no se sienta comprometido de valorarnos bien por estar al lado de los desarrolladores de a prueba.

Esta prueba contribuirá a evaluar ítems de calidad en uso propuesto en la plantilla de evaluación.

# Resultados

## Efectividad

De acuerdo a las tareas se evaluara la efectividad del sistema, se mostrara un cuadro comparativo de los 6 usuarios en las diferentes tareas.

### Tarea 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Elementos identificados** | **Elementos  no identificados** | **Errores** | **Frecuencia Errores** | **Eficacia** |
| 1 | 6 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 2 | 4 | 2 | 0 | 0 | 3,33333333 |
| 3 | 5 | 0 | 1 | 0,83333333 | 3,33333333 |
| 4 | 6 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 5 | 6 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 6 | 4 | 2 | 0 | 0 | 3,33333333 |

Puntuación del sistema en la tarea 1, promediando es de 4.333

### Tarea 2

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Puntuación juego** | **Puntuación según tarea 2** | **Frecuencia errores** | **Efectividad** | **Errores  detectados  al jugar** |
| 1 | 28 | 5 | 0 | 5 | 0 |
| 2 | 18 | 3,333333333 | 3,333333333 | 3,214285714 | 2 |
| 3 | 25 | 4,62962963 | 1,666666667 | 4,464285714 | 1 |
| 4 | 22 | 4,074074074 | 1,666666667 | 3,928571429 | 1 |
| 5 | 20 | 3,703703704 | 0 | 3,571428571 | 0 |
| 6 | 19 | 3,518518519 | 5 | 3,392857143 | 3 |

Puntuación tarea 2 es 3.67283

### Tarea 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Usuario** | **¿Logró pausar?** | **¿Por debajo  de 2 Sg?** | **¿Era el  botón correcto?** |
| 1 | 5 | 1 | si |
| 2 | 5 | 0 | si |
| 3 | 5 | 1 | si |
| 4 | 0 | 0 | no |
| 5 | 5 | 1 | si |
| 6 | 5 | 1 | si |

### Tarea 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Tiempo Sg** | **Errores** | **Efectividad** |
| 1 | 4 | 1 | 4 |
| 2 | 3 | 0 | 5 |
| 3 | 5 | 2 | 3 |
| 4 | 3 | 0 | 5 |
| 5 | 4 | 1 | 4 |
| 6 | 2 | 0 | 5 |

### Tarea 5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Tiempo Sg** | **Errores** |
| 1 | 3 | 0 |
| 2 | 4 | 1 |
| 3 | 2 | 0 |
| 4 | 3,5 | 0 |
| 5 | 3 | 0 |
| 6 | 2 | 0 |

## Productividad

## Seguridad

## Satisfacción

## Contexto de uso

## Prueba Heuristica

Estas buena

:\* todo lo lindo