

OBJETIVO DE LA PRUEBA

De los Clientes

Objetivo General del Producto	El proyecto de participación ciudadana tiene como objetivo principal permitir a los residentes proponer y elegir mediante el voto iniciativas relacionadas con el desarrollo de obras y servicios para el beneficio de la comunidad y para sus respectivos distritos en la ciudad de Mérida.
Metas de Usabilidad Cuantitativas para el Producto	Los usuarios deberán poder votar por las propuestas que más les guste en menos de 5 minutos
Preocupación General en esta Prueba:	<p>La accesibilidad y facilidad de uso de los componentes del sistema para todos los sujetos que puedan utilizarlas. Esto se evaluará con la capacidad del usuario para poder seleccionar los componentes correctos que lo lleven a poder votar fácilmente por las iniciativas que el considere pertinentes entre todas las iniciativas que se mostraran en pantalla.</p> <p>Nuestra preocupación en sí es la comprensión por parte de un grueso de la población sobre el funcionamiento del sistema, su iconografía y las descripciones de los proyectos por los que votará.</p>
Preocupaciones Específicas para esta Prueba:	La capacidad de nuestros usuarios para acceder al apartado de votación y elegir el proyecto que consideren más conveniente.

PERFIL DE LOS PARTICIPANTES

Perfil de usuario de ciudadano de Mérida:

Demografía:

Edad: 30-50 años.

Ubicación: Mérida, Yucatán.

Educación:

Nivel Educativo: Educación Media Superior – Educación Superior

Experiencia Tecnológica:

Nivel de Conocimientos Tecnológicos: Básico.

Experiencia con Dispositivos: Uso regular de teléfonos móviles.

Actitudes y Preferencias:

Miedo a la Tecnología: Moderado.

Preferencia de Tareas: Tendencia hacia la preferencia de realizar tareas en papel.

Estilo de Aprendizaje:

Estilo de Aprendizaje: Audiovisual.

Conocimiento del Área:

Comprensión de la Ciudad: Conocimiento general de los espacios públicos en Mérida.

Motivaciones: Interés en mejorar los espacios públicos para el disfrute de la comunidad y las futuras generaciones.

Comunicación y Tecnología:

Preferencias de Comunicación: Prefiere la comunicación a través de mensajes de texto y redes sociales.

Tecnología Disponible: Dispone de un teléfono inteligente de gama media.

Otros Aspectos Relevantes:

Relación con la Comunidad: Miembro activo de una asociación vecinal.

DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS**Escenario de votación**

Usuario: Adulto

Tarea o situación: Votar en el portal

Meta: Emitir su voto en el sistema de votación

Procedimiento o flujo de la tarea:

1. Acceso al portal:

- ☐ El usuario accede al portal para votar

2. Escaneo del QR:

- ☐ Una vez en el portal, el usuario busca y selecciona el botón "Leer QR".
- ☐ Se le solicita al usuario que escanee el código QR que ha sido generado previamente durante su registro (impreso o digital).

3. Selección de proyectos:

- ☐ Después de escanear el QR, aparece una nueva pantalla con un listado de proyectos.
- ☐ Solo se muestran los proyectos correspondientes al distrito electoral del usuario.
- ☐ El usuario selecciona hasta tres proyectos de su preferencia.

4. Confirmación de selección:

- ☐ Una vez que el usuario está satisfecho con su selección, hace clic en el botón "Votar".
- ☐ Esto lo lleva a otra pantalla donde se muestra un resumen de los proyectos seleccionados.
- ☐ El usuario debe confirmar su selección haciendo clic en "Aceptar" o regresar para realizar cambios haciendo clic en "Cancelar".

2. Verificación y generación de QR de voto:

- ☐ Después de confirmar su selección, el sistema genera un código QR que representa los proyectos seleccionados junto con la información del votante.
- ☐ El usuario visualiza este QR en pantalla.

3. Impresión del voto:

- ☐ El usuario imprime el voto haciendo clic en el botón "Imprimir".
- ☐ Esto genera un documento que muestra el QR del votante y los proyectos seleccionados.
- ☐ El usuario imprime el documento y lo deposita en la urna correspondiente.

Intervalo de tiempo:

El tiempo estimado para completar el proceso de votación es de 5 a 10 minutos, dependiendo de la velocidad de escaneo del QR y la decisión del usuario sobre los proyectos a seleccionar.

Características o funcionalidades que el usuario requerirá:

- ☐ Capacidad para comprender instrucciones.

Recomendaciones adicionales:

- ☐ El portal debe asegurar la privacidad y seguridad de los datos del votante, incluyendo la información del código QR.
- ☐ Se debe proporcionar asistencia a los usuarios que puedan tener dificultades con el proceso de votación, incluyendo a personas con discapacidades visuales o de movilidad.

TIEMPOS DE CADA SECCIÓN DE LA PRUEBA

Actividad	Duración
Presentación	10 minutos
Cuestionarios Previo	10 minutos
Escenario 1	5 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

Encuesta Diseña tu Ciudad

Los datos obtenidos se utilizarán para mejorar la experiencia del usuario en la app.

janyaa4@gmail.com [Cambiar cuenta](#)



No compartido



Se guardó el borrador

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre Completo: *

Tu respuesta

Edad: *

Tu respuesta

¿Qué dispositivo utiliza con mayor frecuencia para realizar trámites del ayuntamiento? *



Celular



Tableta



Computadora

¿Qué tipo de número telefónico utiliza para realizar trámites del ayuntamiento?

- ☐ Personal
- ☐ Trabajo
- ☐ Casa

¿Cuenta con correo electrónico? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Qué tipo de correo utiliza para realizar trámites del ayuntamiento?

- ☐ Personal
- ☐ Secundario
- ☐ Trabajo
- ☐ Escolar

¿Está al tanto de a qué distrito pertenece? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Utiliza frecuentemente aplicaciones como Google Maps o Apple Maps? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Es capaz de ubicar su domicilio en un mapa de la ciudad?

- ☐ Sí, fácilmente
- ☐ Sí, con dificultad
- ☐ No

¿Qué funcionalidades de Google Maps o Apple Maps piensa que es capaz de hacer?

- ☐ Puedo colocar el pin (ícono con forma de gota invertida de color rojo) con precisión en mi domicilio o ubicación deseada
- ☐ Puedo utilizar herramientas como medición de distancias u obtener direcciones.
- ☐ Puedo cambiar entre diferentes tipos de vista de mapa (satélite, mapa de calles, etc.).
- ☐ Puedo buscar y seleccionar lugares en el mapa utilizando la barra de búsqueda.
- ☐ Puedo acercar y alejar el mapa de manera fluida.

CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA

Participante: # _____

Fecha: _____

1. Usar el software fue: (Encierra tu respuesta)

1
Muy
Fácil

2
Fácil

3
Ni fácil ni
difícil

4
Difícil

5
Muy
Difícil

Comentario: _____

2. Buscar las opciones que necesitaba en el menú fue:					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
3. Entender los enunciados de las indicaciones fue:					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
4. Recuperarse de los errores fue:					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
5. Realizar la votación fue:					
	1 Muy Fácil	2 Fácil	3 Ni fácil ni difícil	4 Difícil	5 Muy Difícil
Comentario: _____					
6. La información de los proyectos fue:					
	1 Completa	2 Satisfactoria	3 Justa	4 insuficiente	5 Nula
Comentario: _____					
7. ¿Recomendaría usted este software?					
___ Si ___ No Explique porque si o no recomendaría este software. _____ _____					

8. Liste cualquier otro comentario que usted tenga acerca del software	
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

LISTA DE COTEJO DE LOS ELEMENTOS A VERIFICARSE

LISTA DE COTEJO PARA EL ADMINISTRADOR DE LA PRUEBA	
Antes de que cada participante venga:	
	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.
Durante cada sesión de prueba:	
	Ante una falla del sistema reportado por el experto del producto, informar a los participantes, y si la falla es un muy grave cancelar la prueba.
	Observar y tomar notas, mirar a grandes rasgos como el usuario reacciona al software
Después de cada sesión de prueba:	
	Escoltar a los observadores invitados a la salida.
	Asegurarse de hay un responsable de configurar todo para la siguiente sesión.

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 al participante que llene el cuestionario previo.
	Preguntar al 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 EXPERTO DEL PRODUCTO	
Antes de que cada participante venga:	
	Preparar respuestas para posibles preguntas del usuario.
Durante cada sesión de prueba:	
	Estar atento ante cualquier duda de los participantes o falla del sistema.
	Responder a las dudas de los participantes con calma y claridad.
	Ante una falla del sistema realizar su revisión y de ser posible su corrección.
	Ante una falla sin corrección inmediata, reportar al administrador sobre la falla y realizar un informe.
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 RECOLECTORES DE INFORMACIÓN	
Antes de que cada participante venga:	
	Preparar el instrumento que usará para recolectar información.
	Poner donde se recolectará la información el nombre del proyecto, numero del participante y la fecha.
Durante cada sesión de prueba:	
	Tomar notas de problemas, observaciones y reacciones del usuario.
Después de cada sesión de prueba:	
	Revisar que las notas sean legibles, claras y organizadas.
	Poner las notas en la carpeta del participante.

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

Prueba de Usabilidad de la página Diseña tu Ciudad									
#Participante:		M = Error de Menú					O = Confusión		
Fecha:		S = Error Selección					H = Asistencia		
Recolector:		E = Otro Error					F = Frustración		
Tarea	Tiempo	M	S	E	O	H	F	Comentarios de los participantes	Notas
Escenario1 Votar en portal	Inicio: Fin:								

Medida	Excelente	Aceptable	Inaceptable
Escenario 1: Votar en portal			
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

Requerimiento Funcional	Requerimiento No funcional	Medida de usabilidad
Registro de usuario con validación de datos y mensajes de respuesta.	Completar registro	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Observaciones de frustración <input type="checkbox"/> Observaciones de confusión <input type="checkbox"/> Número de veces de selecciones incorrectas
Registro de usuario con validación de datos y mensajes de respuesta.	Adaptabilidad de la interfaz del sistema	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Tiempo utilizado para navegar menús <input type="checkbox"/> Tiempo de recuperación de errores <input type="checkbox"/> Observaciones de frustración
Registro de usuario con validación de datos y mensajes de respuesta.	Accesibilidad para personas con discapacidades visuales	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Observaciones de confusión <input type="checkbox"/> Observaciones de confusión <input type="checkbox"/> Número de veces de selecciones incorrectas
Votación ciudadana por proyectos dentro del distrito.	Tiempo promedio para completar la votación	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Observaciones de frustración <input type="checkbox"/> Observaciones de confusión <input type="checkbox"/> Número de veces de selecciones incorrectas
Votación ciudadana por proyectos dentro del distrito.	Adaptabilidad de la interfaz del sistema	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Tiempo utilizado para navegar menús <input type="checkbox"/> Tiempo de recuperación de errores <input type="checkbox"/> Observaciones de frustración
Votación ciudadana por proyectos dentro del distrito.	Accesibilidad para personas con discapacidades visuales	<input type="checkbox"/> Tiempo para finalizar una tarea <input type="checkbox"/> Observaciones de frustración <input type="checkbox"/> Observaciones de confusión <input type="checkbox"/> Número de veces de selecciones incorrectas