



Informe experimento SDM Bogotá, 30 de Noviembre 2020

Sensata UX

02/12/2020

Introducción

El presente documento recoge los principales resultados de la encuesta y experimento económico de confianza realizado por Sensata UX. Research en el marco de las “Charlas con Nicolás” de la secretaria de movilidad. Este reporte presenta en la primera parte la duración del ejercicio en general, y el tiempo por cada pregunta y screen que las personas respondieron. La segunda sección muestra la distribución de las distintas respuestas tanto del cuestionario como del experimento.

Los datos incluyen solo las personas que terminaron el juego, no quienes lo abandonaron sin terminarlo

Duración

Tiempo total de la encuesta

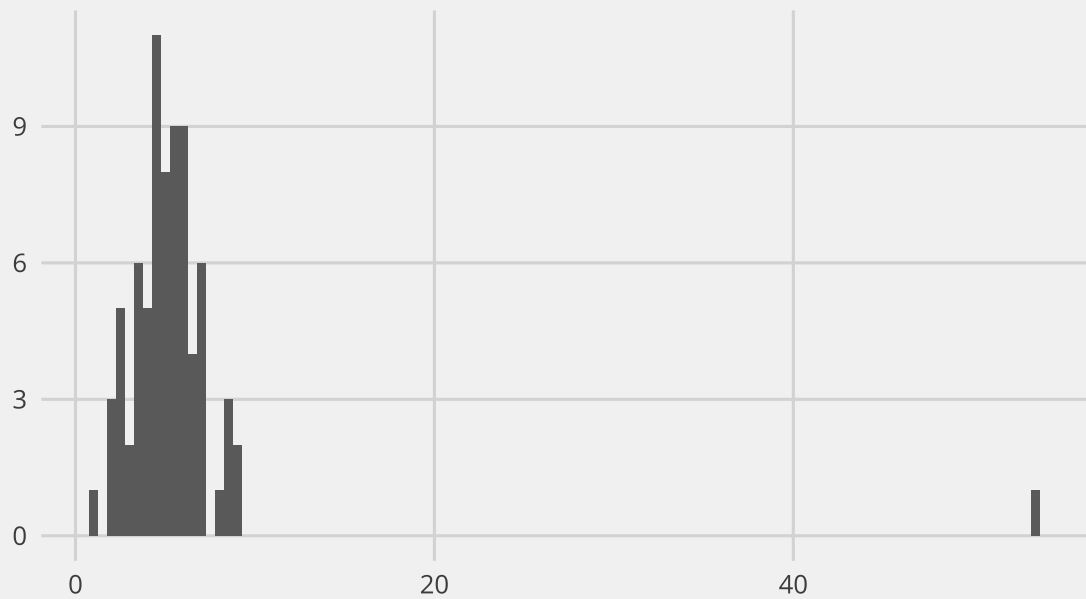
A continuación se presenta la duración total de la encuesta. Se observa un caso extremo de más de 50 minutos, esto se debe a algún individuo que dejó la encuesta abierta en su dispositivo más tiempo de lo que duró el evento.

Estadísticas descriptivas tiempo total

Encuestados	Promedio (mins)	Mediana (mins)	Desv. estándar	Mínimo	Máximo
76	5.69	5.05	5.81	1.05	53.44

Tiempo total de la encuesta

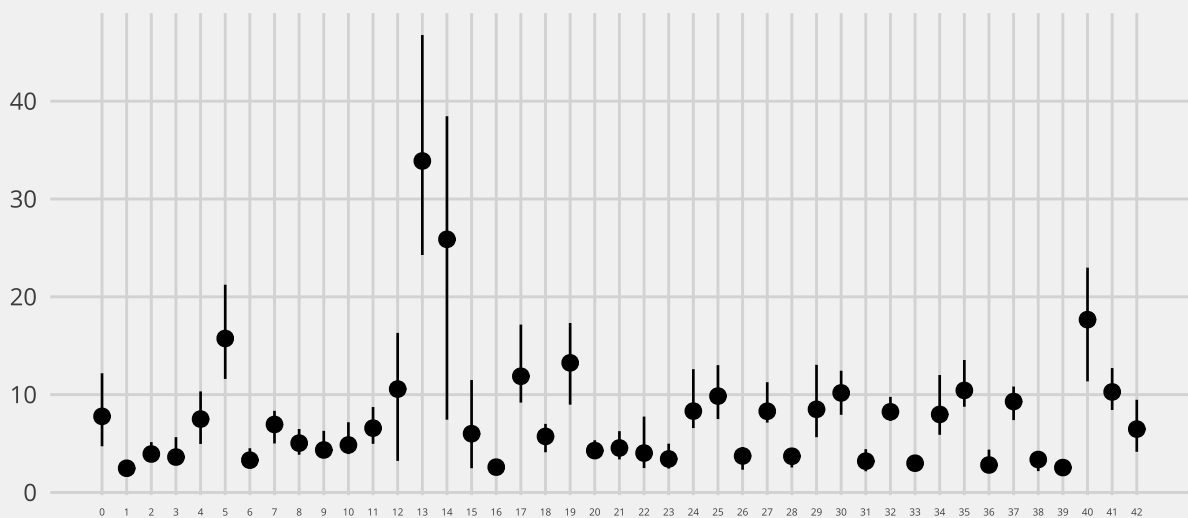
Distribución tiempo total de la encuesta



by: Sensata UX

Mediana del tiempo por pregunta

con rango intercuartil, en Segundos

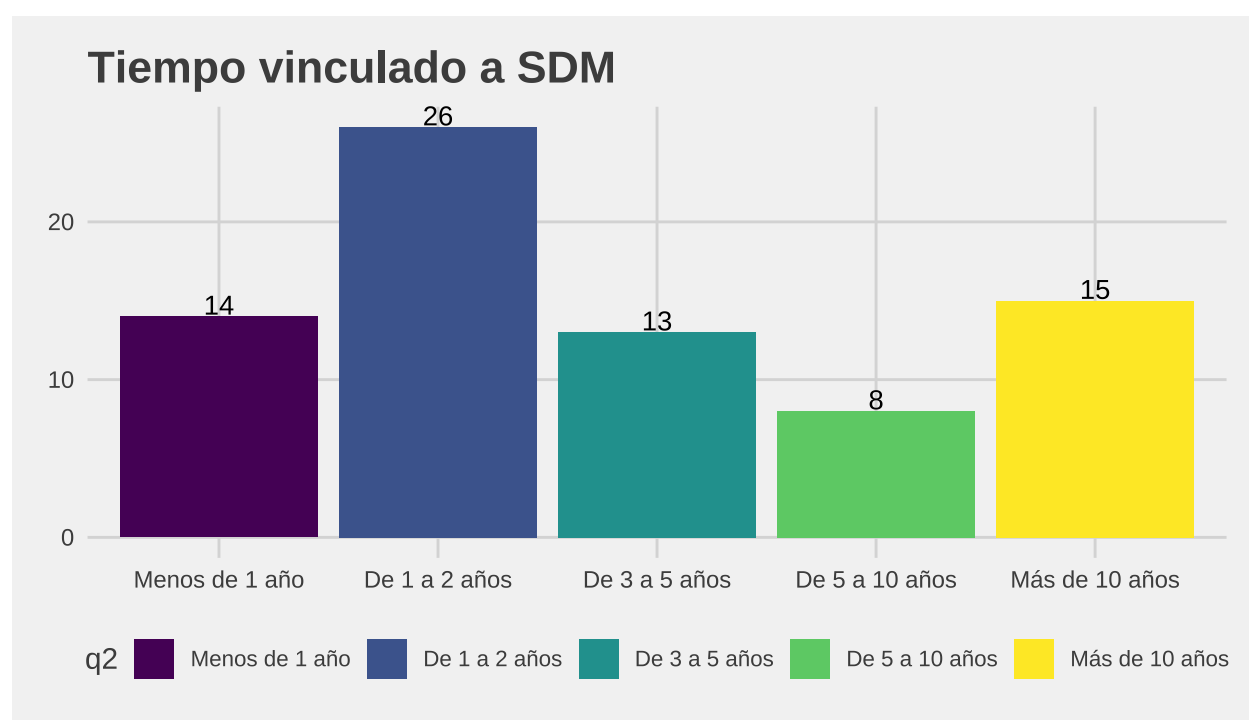
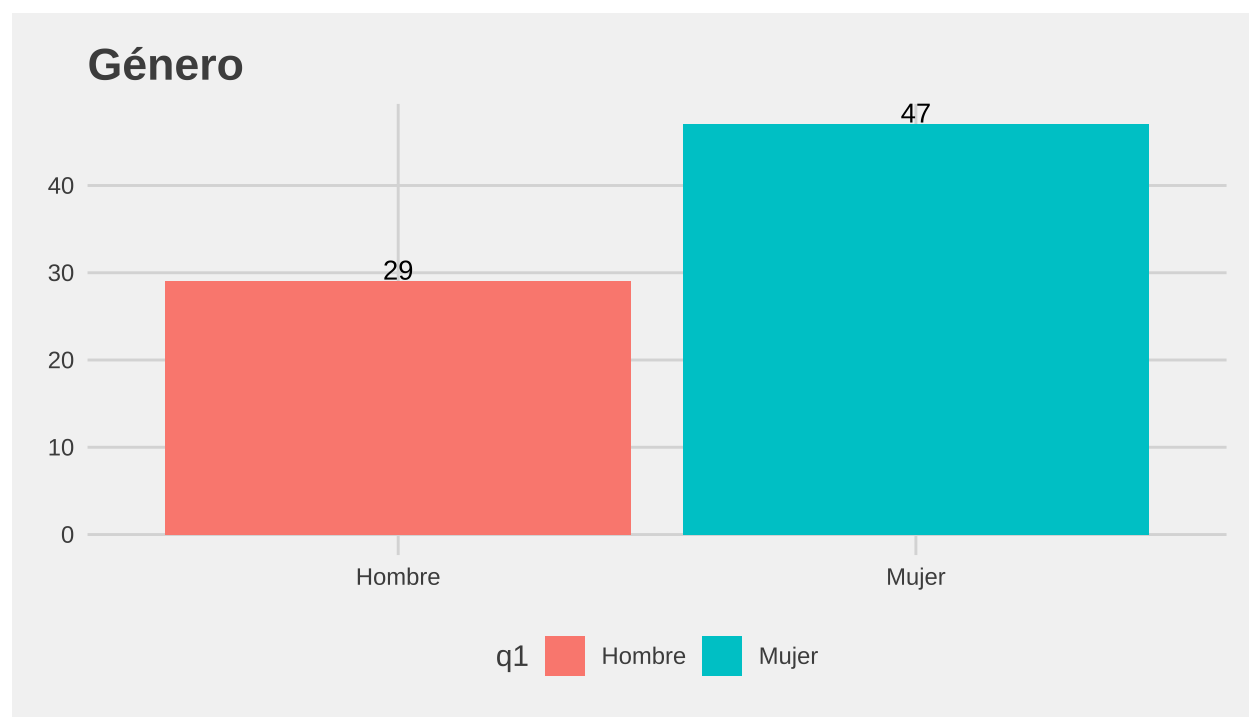


by: Sensata UX

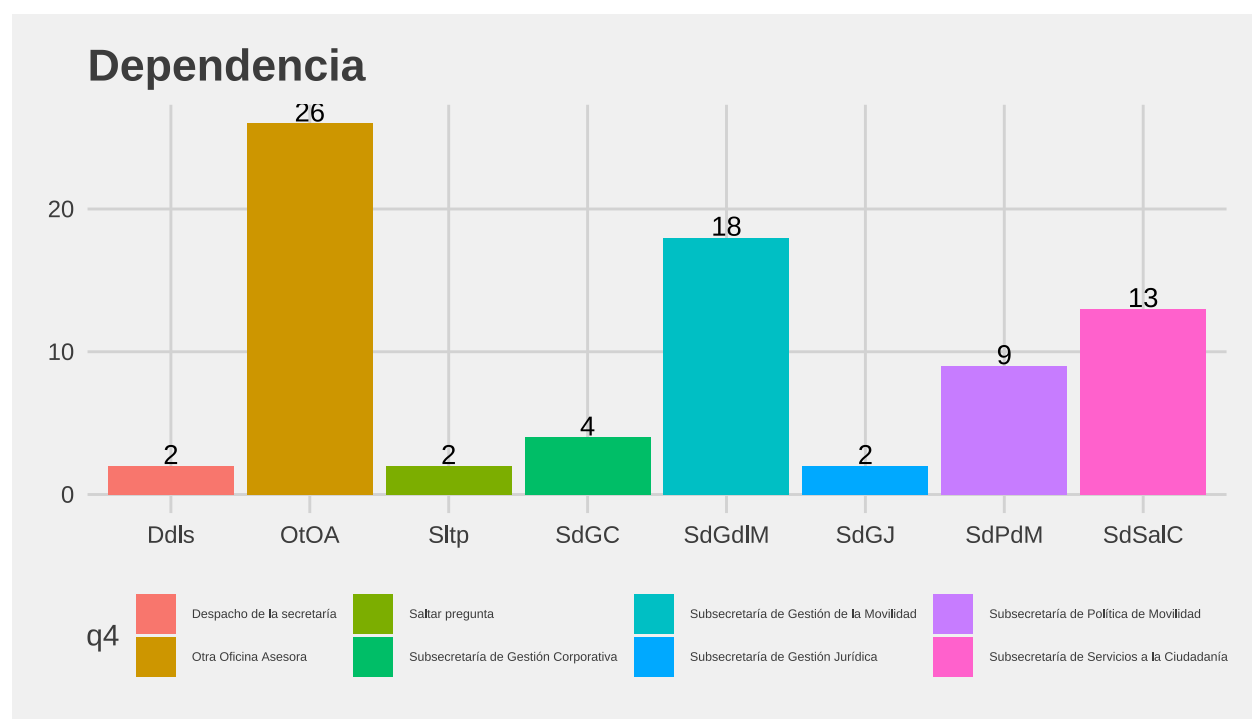
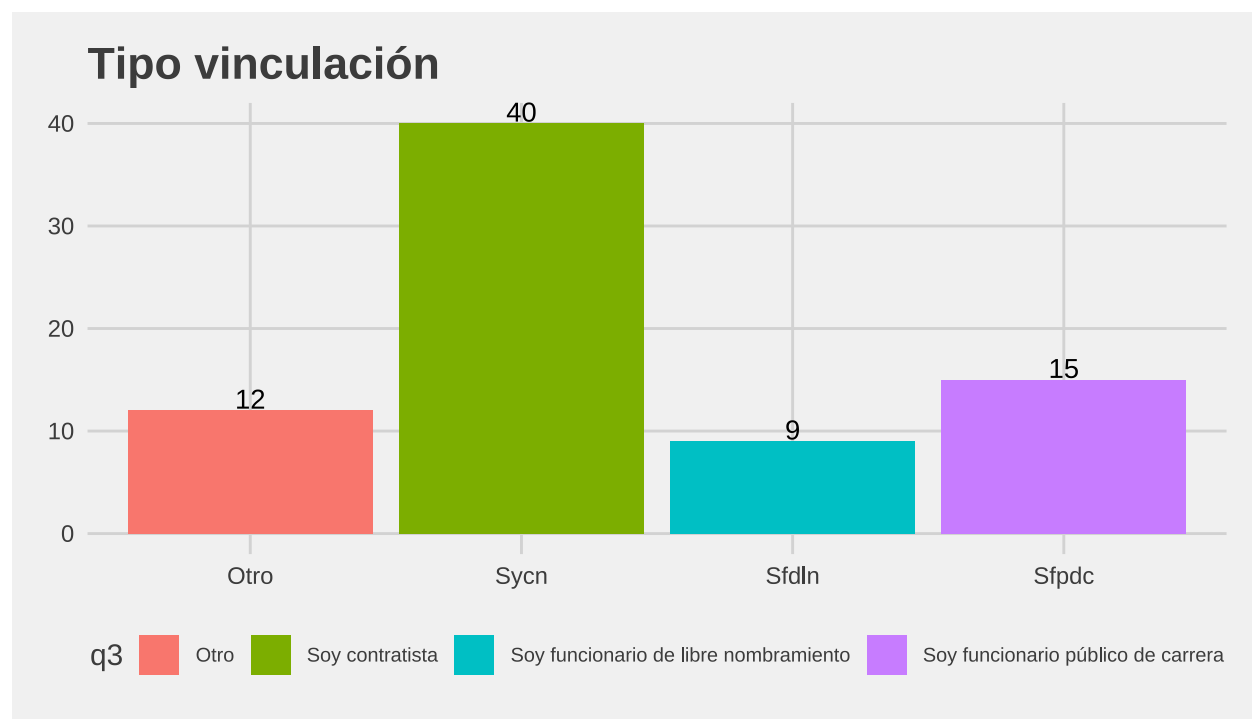
Distribución de las respuestas

Distribución de respuestas anteriores al juego

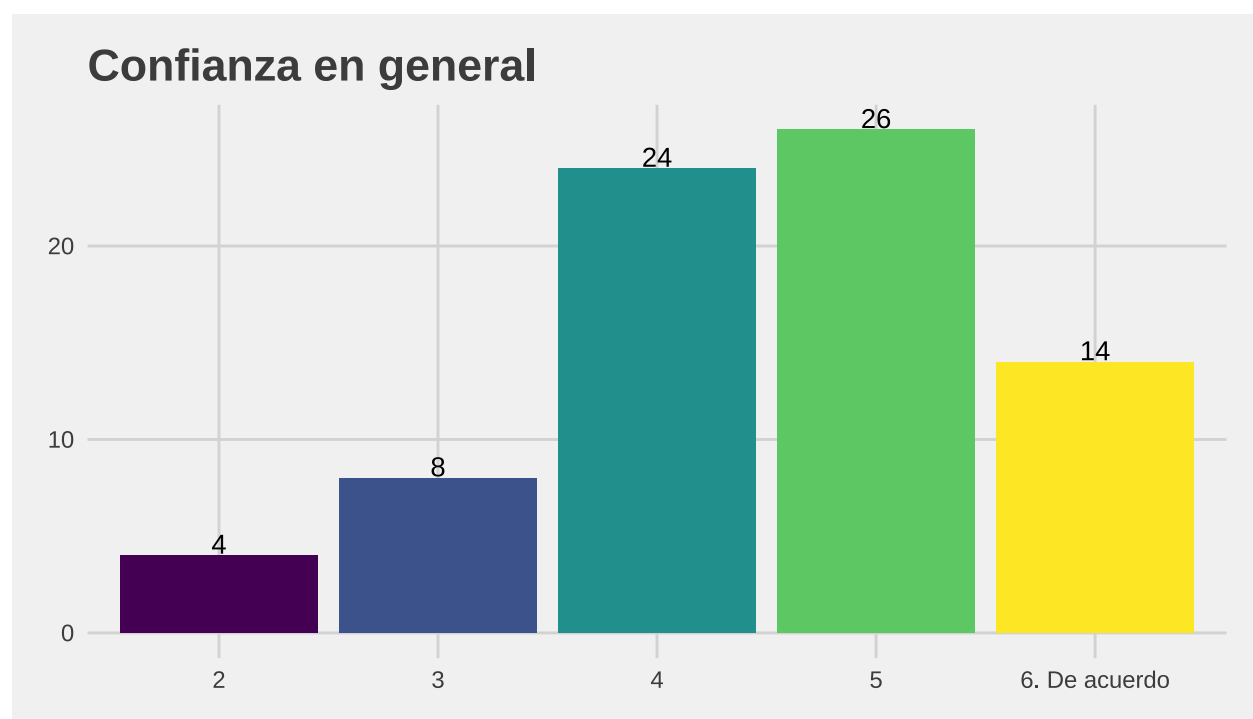
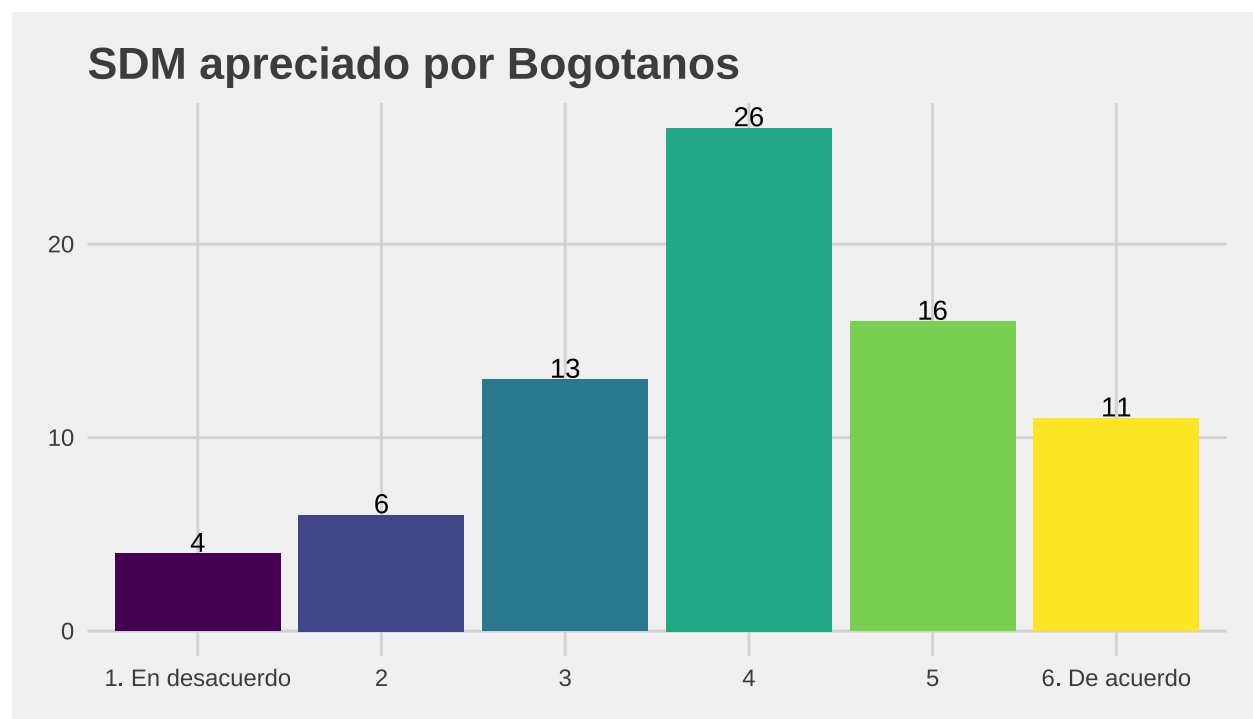
A continuación se muestra la distribución de las respuestas del grupo de preguntas anterior al juego:



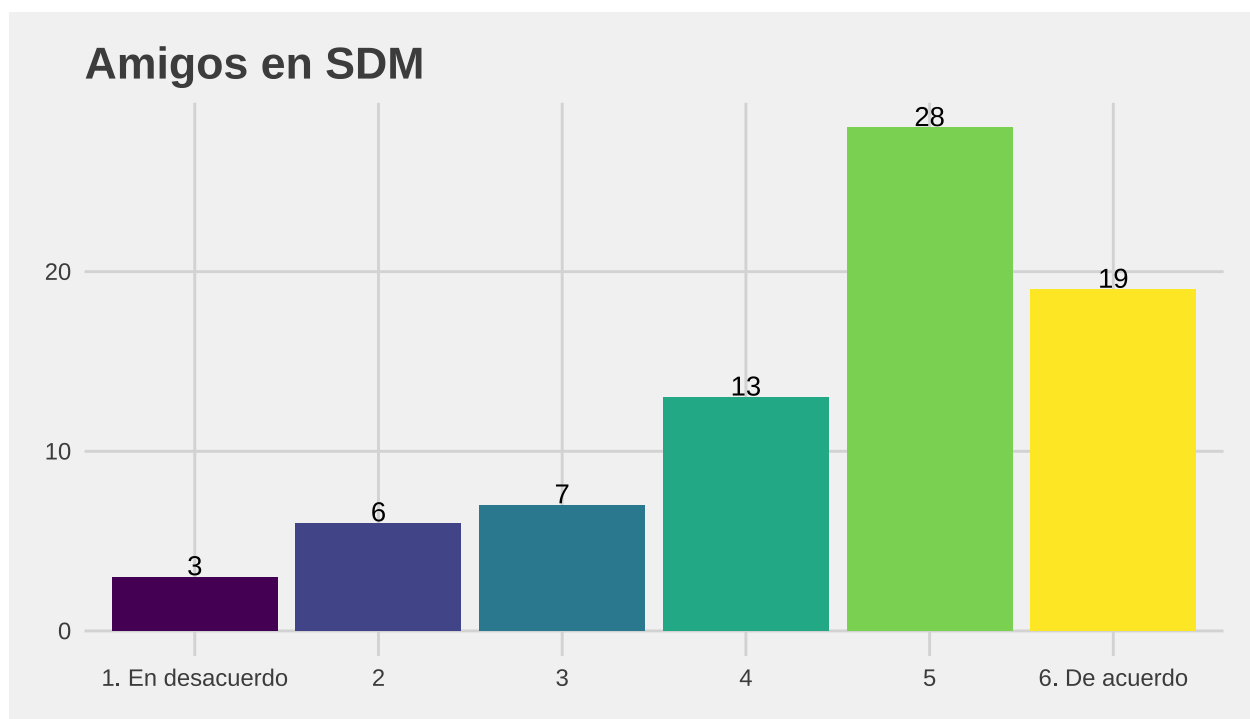
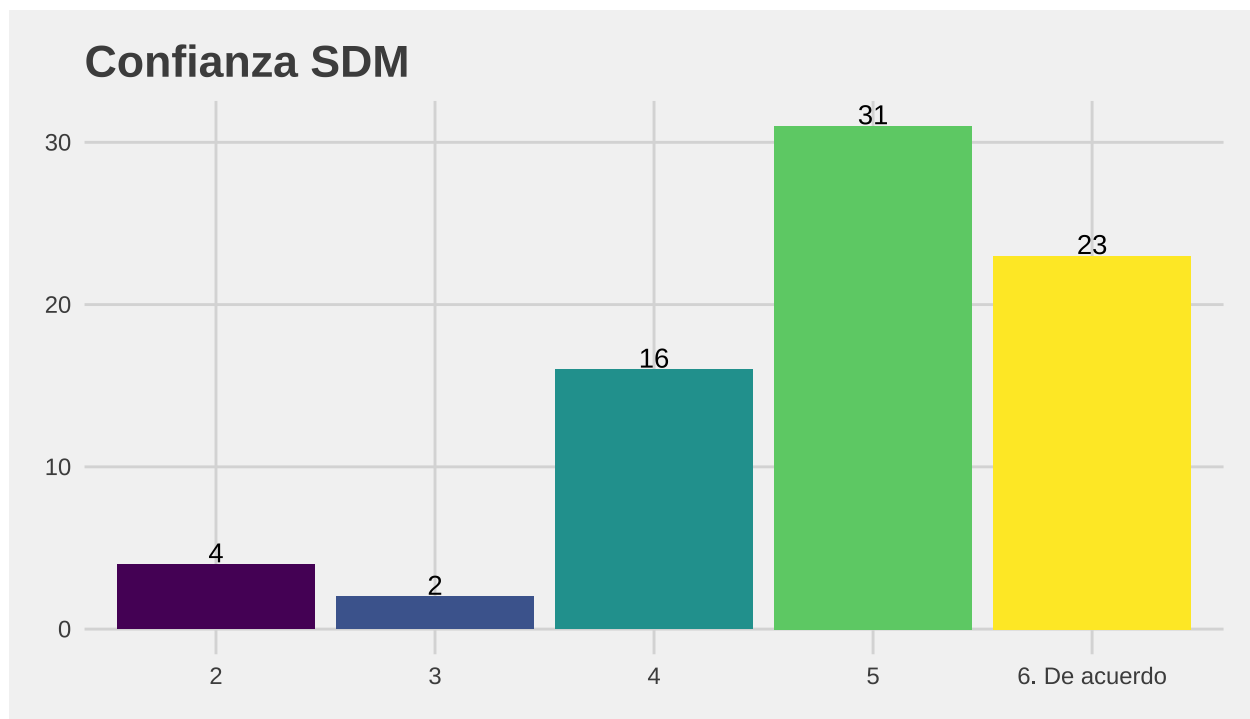
Distribución de respuestas anteriores al juego

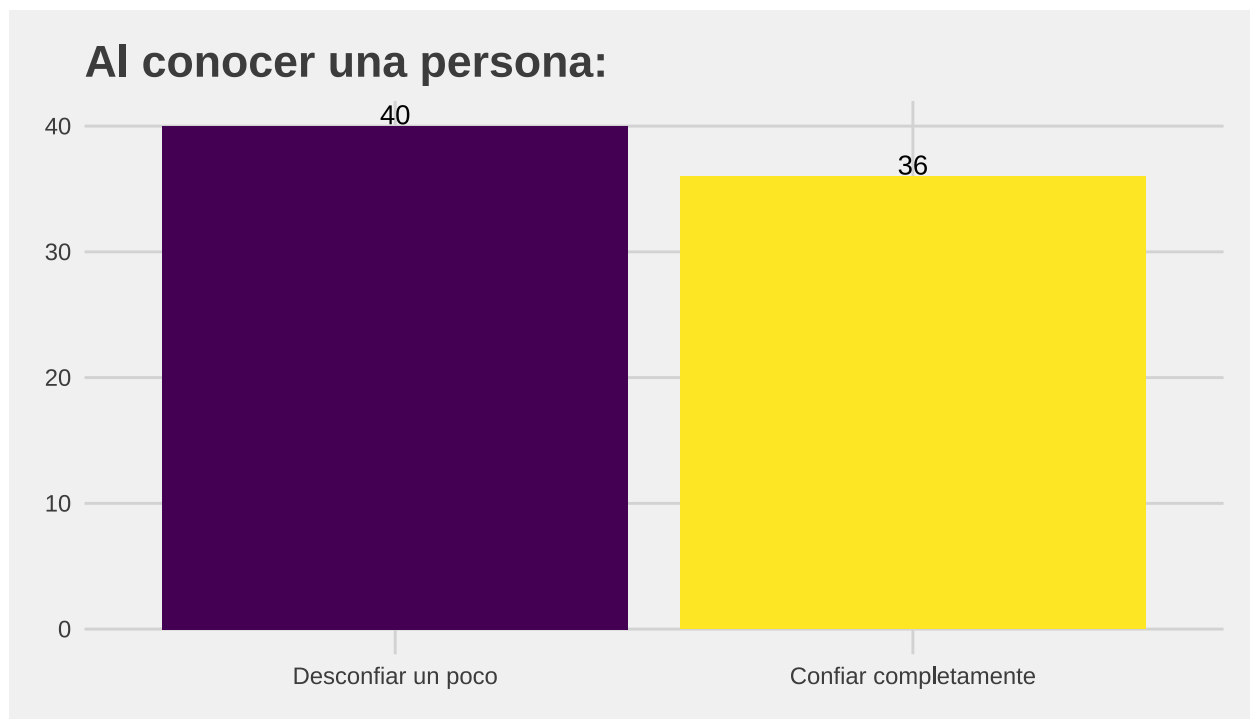


Distribución de respuestas anteriores al juego



Distribución de respuestas anteriores al juego



Distribución de respuestas anteriores al juego

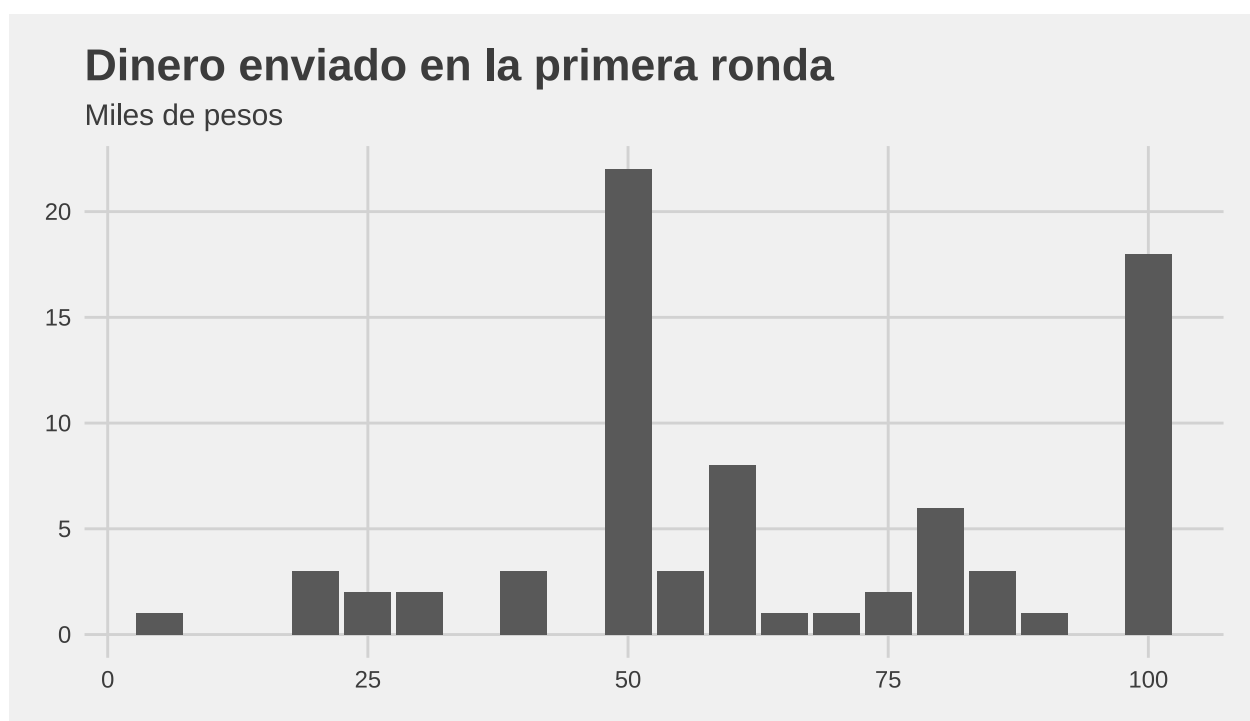
Juego experimental

Resultados generales

	Ronda 1	Ronda 2
Dinero enviado	65132	73092
Dinero esperado	124605	135592

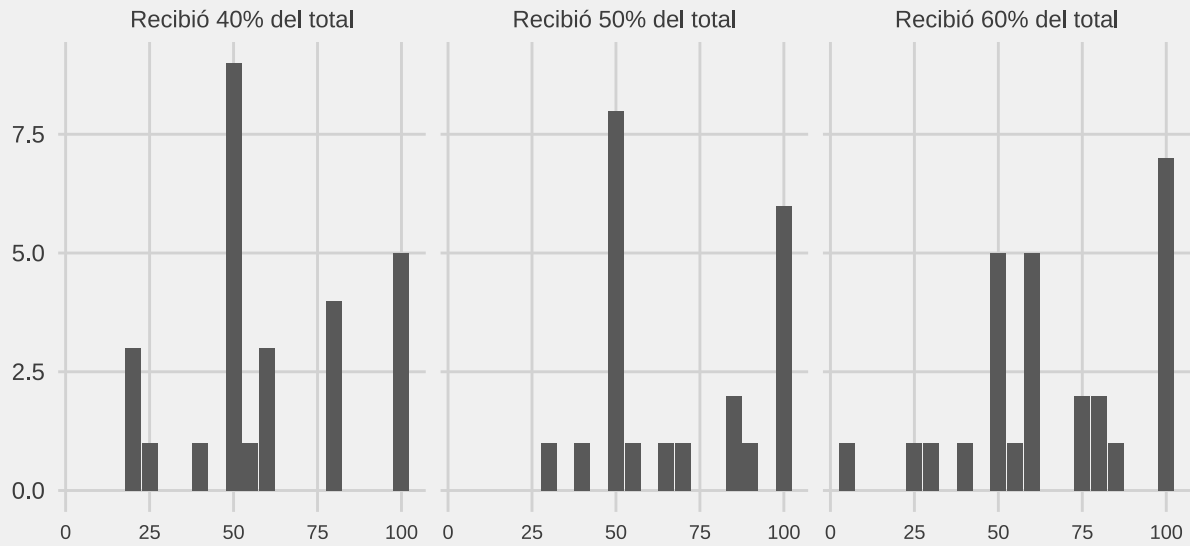
Primera ronda

En la primera ronda todos los participantes tienen la misma información. Esta es la distribución de las decisiones que tomaron:



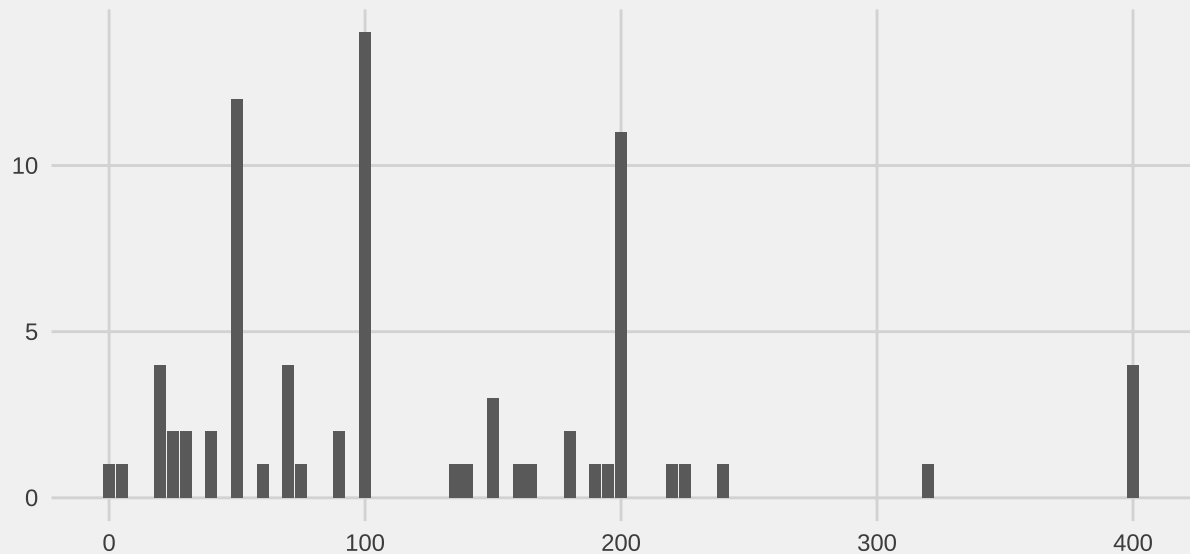
Dinero enviado en la primera ronda

Miles de pesos



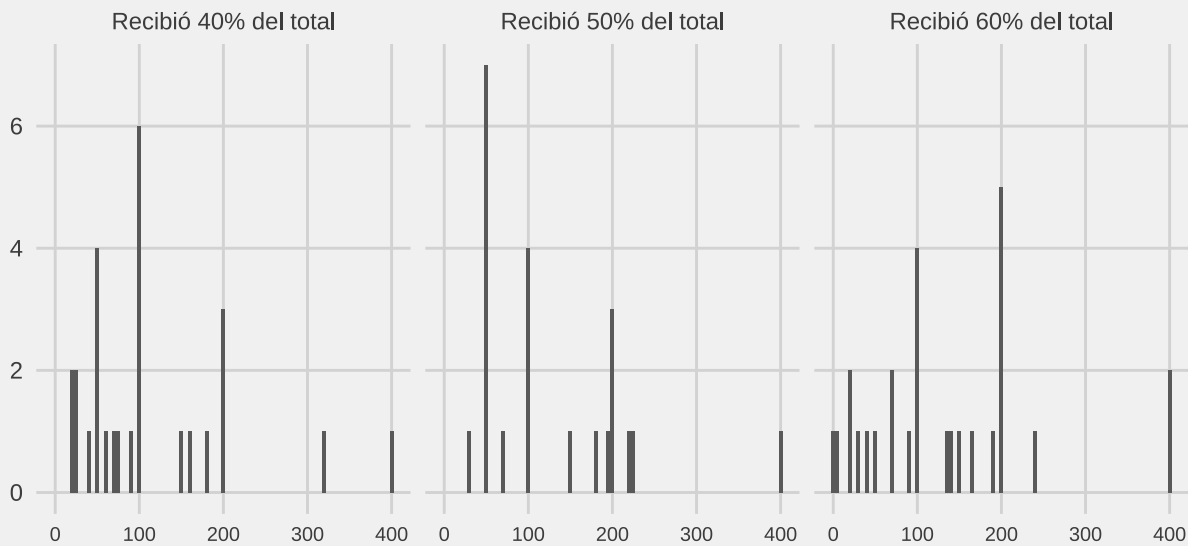
Dinero esperado después de la primera ronda

Miles de pesos

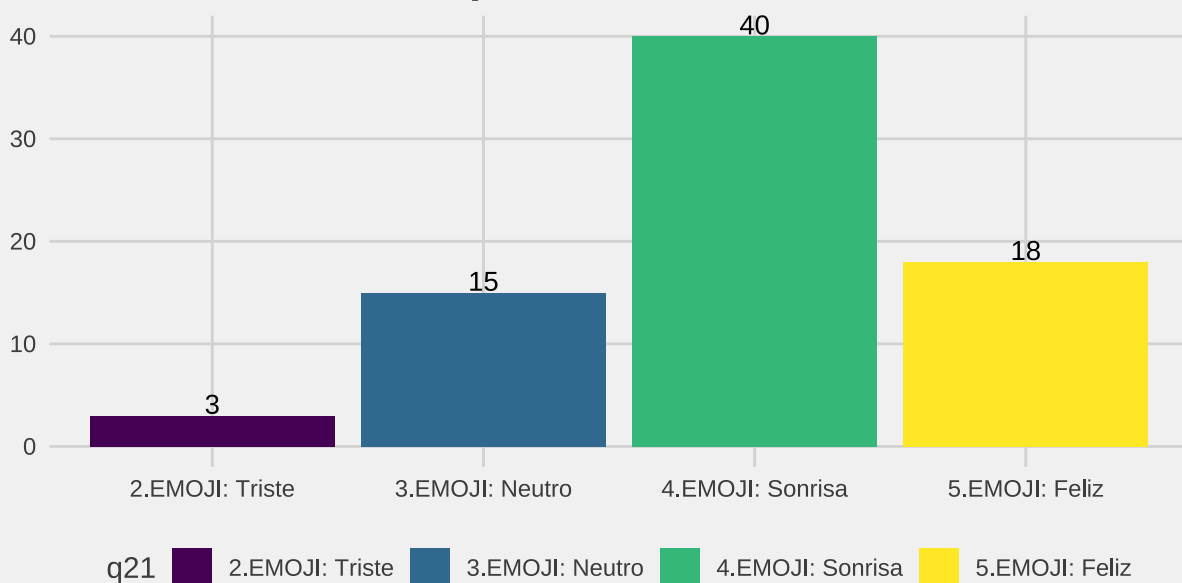


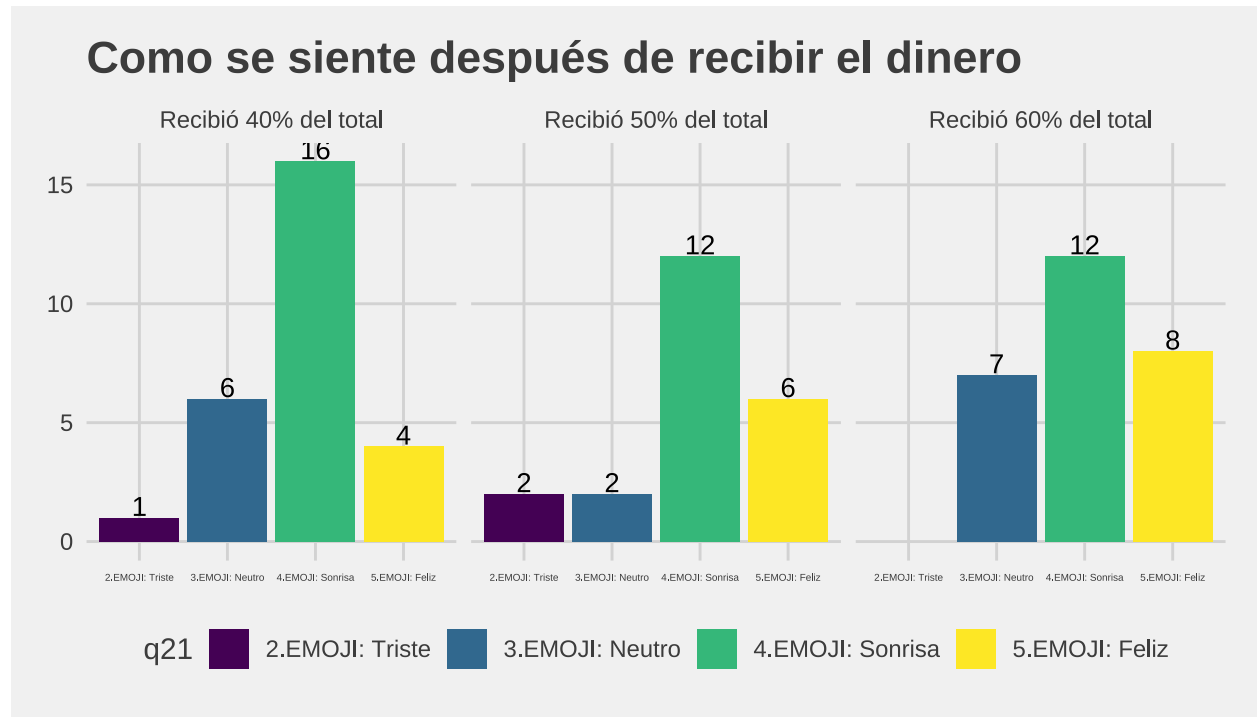
Dinero esperado después de la primera ronda

Miles de pesos



Como se siente después de recibir el dinero





Segunda ronda

Segunda ronda

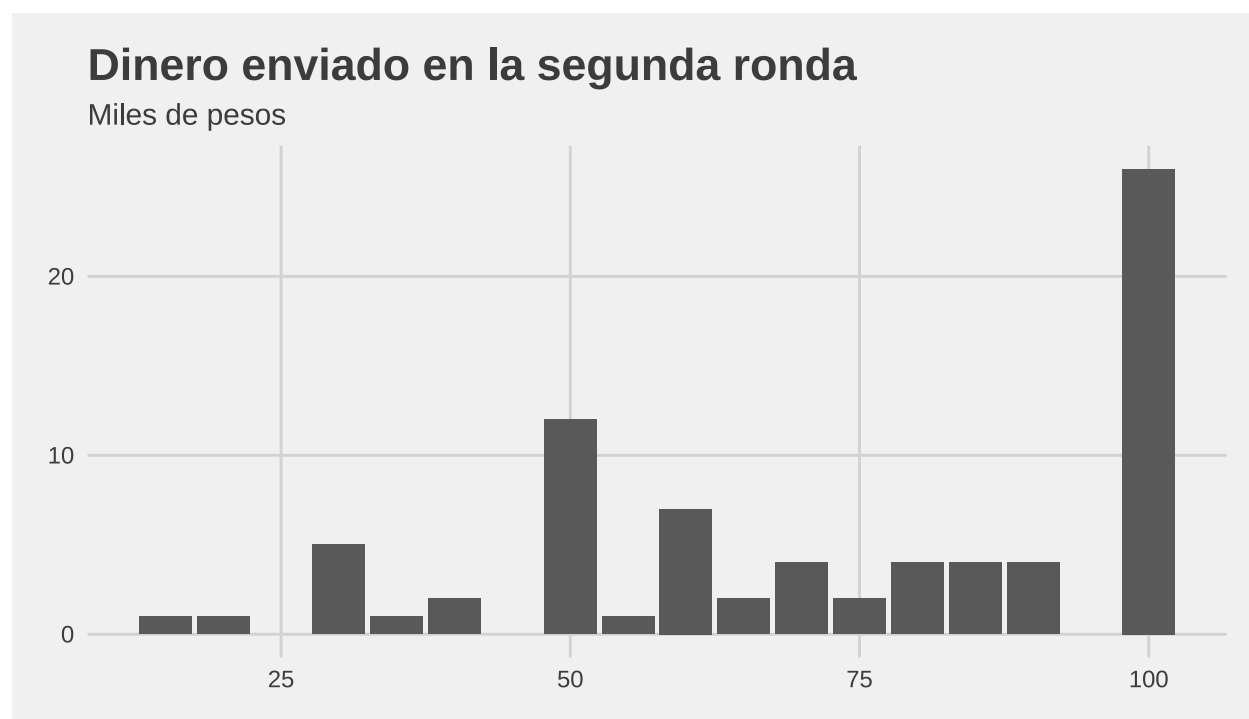
La muestra está distribuida en estos tres grupos para la segunda ronda del juego: Frecuencias
SDM_experi_data\$Grupo

Type: Character

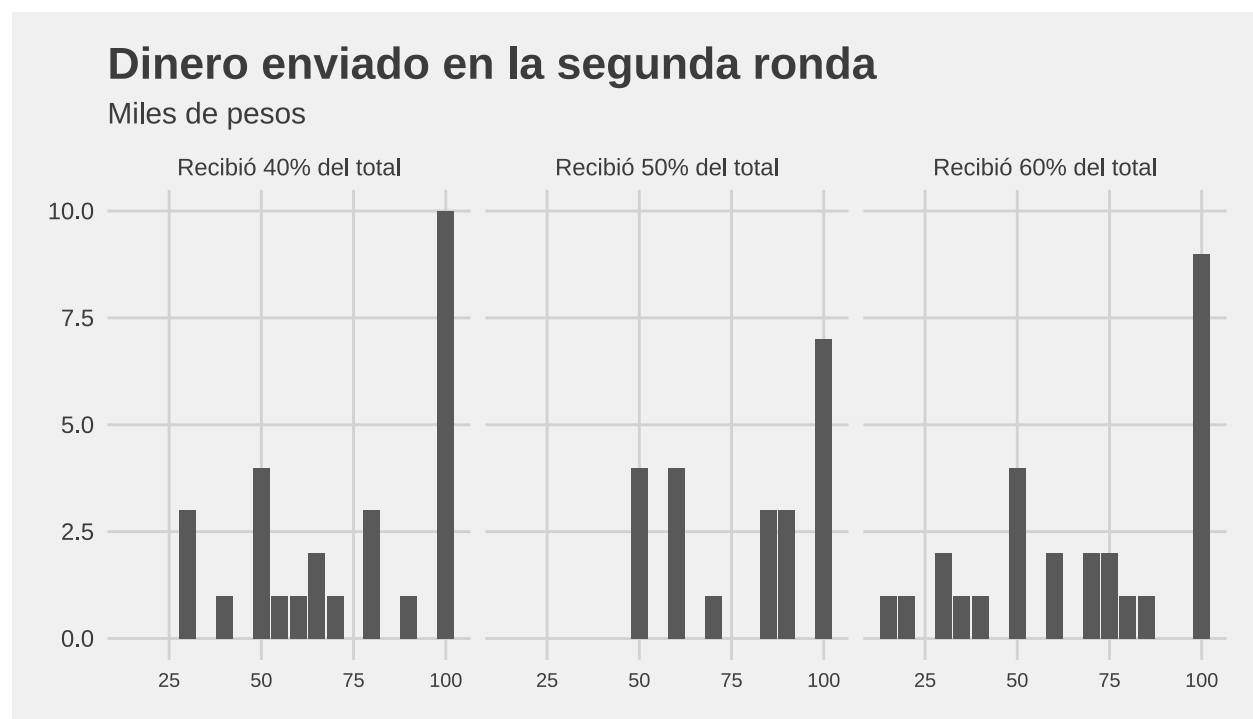
	Freq	%	% Cum.
Recibió 40% del total	27	35.53	35.53
Recibió 50% del total	22	28.95	64.47
Recibió 60% del total	27	35.53	100.00
Total	76	100.00	100.00

Además de recibir una cantidad diferente de dinero de parte del jugador 2, los miembros de cada grupo ven características diferentes de este jugador:

Grupo	Género	Tiempo en entidad	Vinculación	Felicidad
Recibió 40% del total	Mujer	Menos de 1 año	Libre nombramiento	Leer y familia
Recibió 50% del total	Hombre	Entre 3 y 5 años	Contratista	Mascota y deporte
Recibió 60% del total	Mujer	Entre 5 y 10 años	De carrera	Hijos y televisión



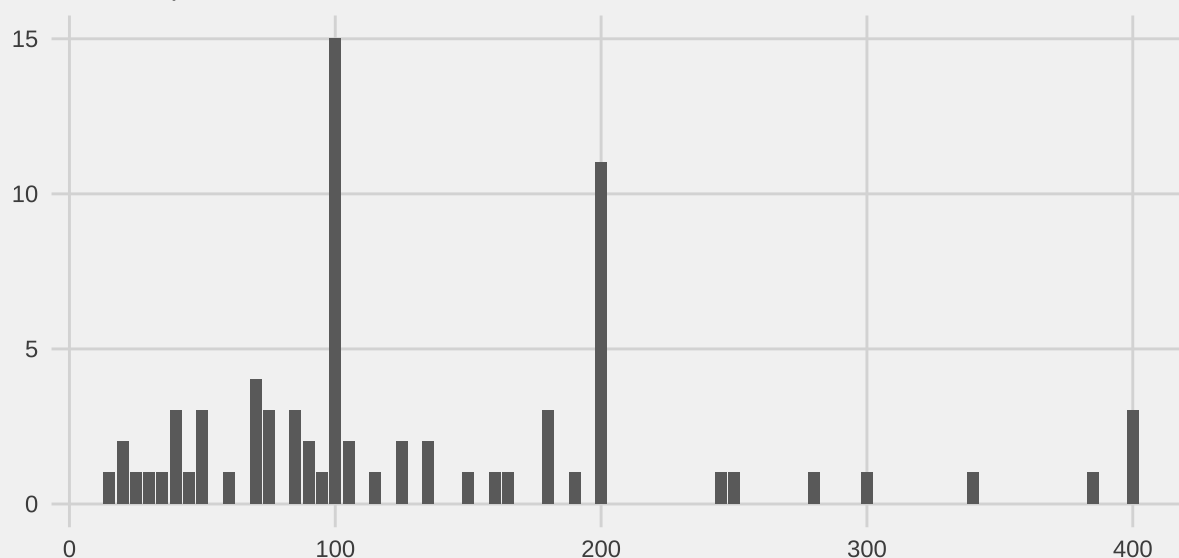
Segunda ronda



Segunda ronda

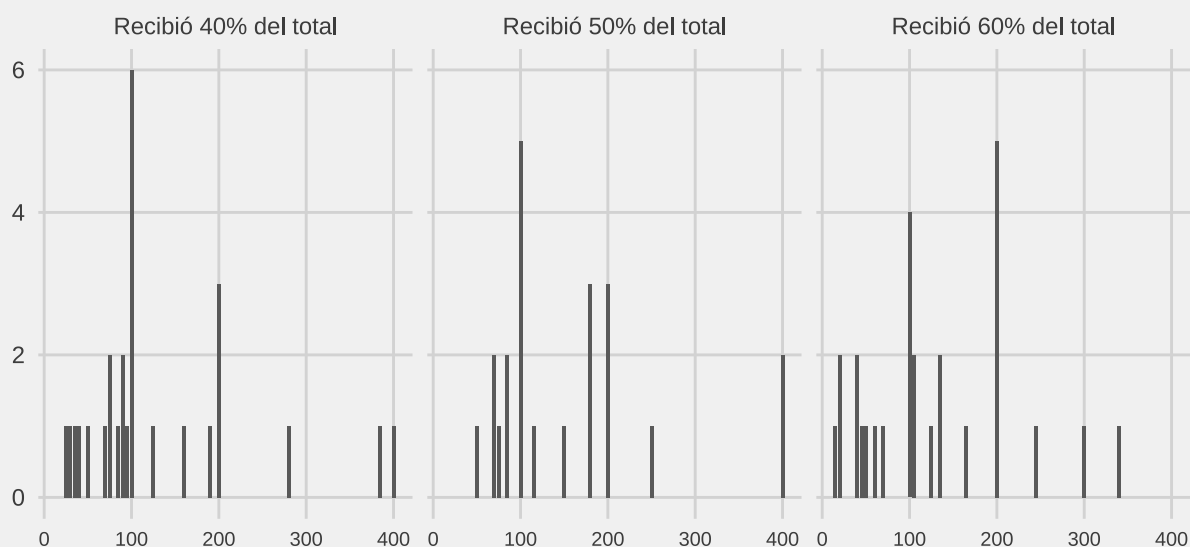
Dinero esperado después de la segunda ronda

Miles de pesos



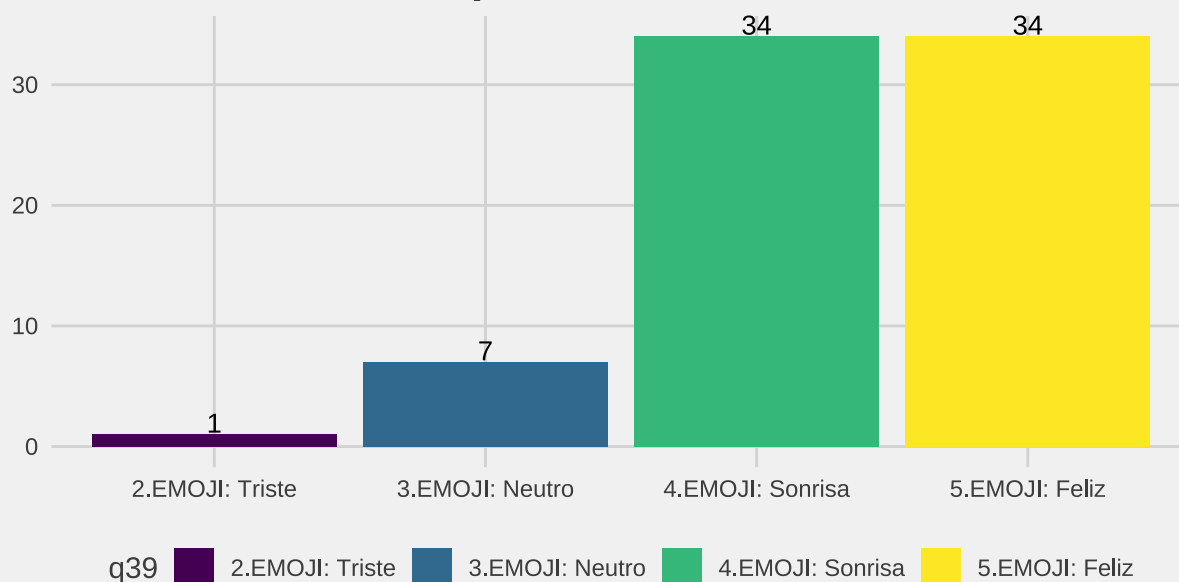
Dinero esperado después de la segunda ronda

Miles de pesos

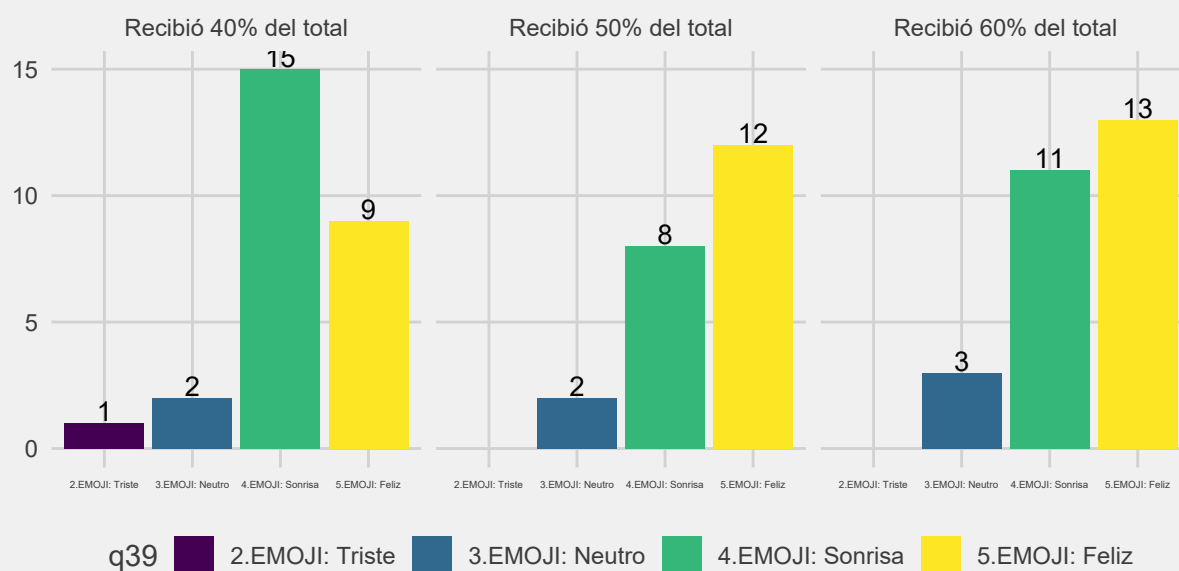


Segunda ronda

Como se siente después de recibir el dinero

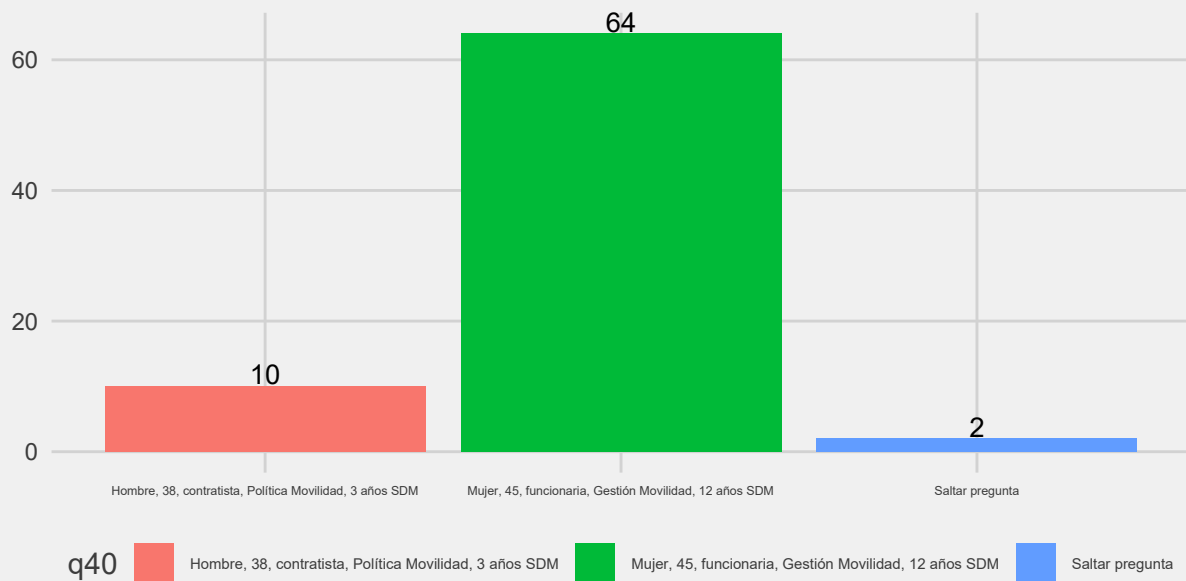


Como se siente después de recibir el dinero

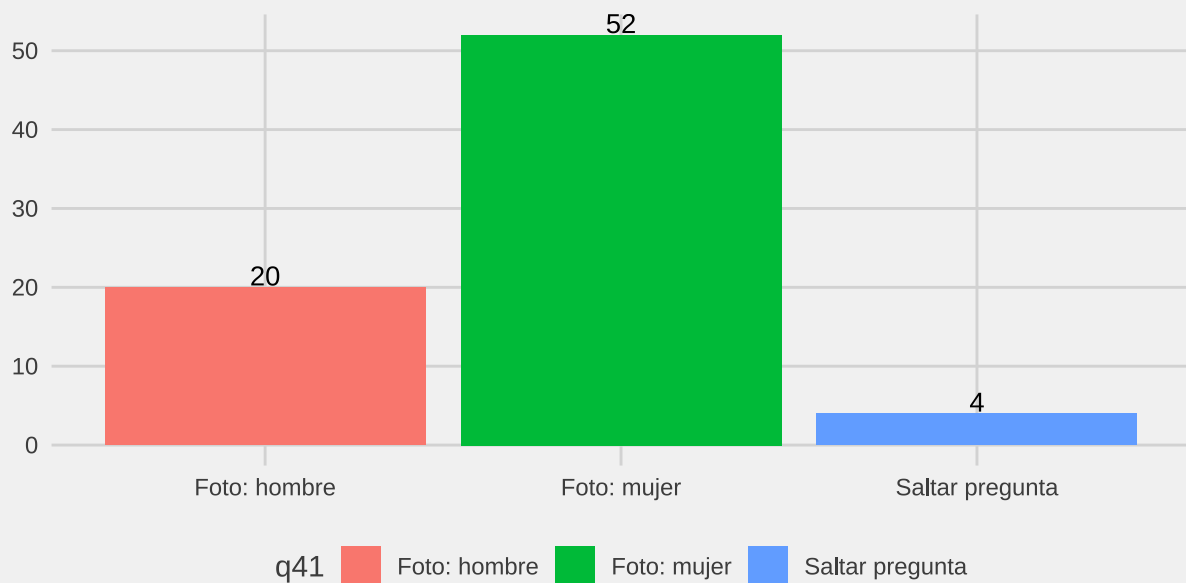


Preguntas después del experimento

A quién prefiere para cuidar 10 millones de pesos



A quién prefiere para cuidar hijo enfermo



Preguntas después del experimento

