

TEST USABILIDAD CEREBRITI APP

TAREAS Y ESTRUCTURA DE LA SESIÓN EN PAREJA

FIRMA CONSENTIMIENTO PATERNO	
1. INTRODUCCIÓN Y CALENTAMIENTO	Presentación del Test IOS: Cerebriti app. V.1 : Secciones a testar: Asignaturas, y asignatura (y sus respectivas subsecciones).
2. TAREA Comprensión general de la app Les pediremos que naveguen libremente por la app, comentando en voz alta sus acciones y sus opiniones de todos los elementos que vayan encontrando, fomentaremos la conversación entre ellos. Y les guiaremos, sin dar pistas, en el caso de que se sientan perdidos.	OBJETIVO: 1. Observar el entendimiento general de la app 2. Comprobar la identificación de elementos de navegación, etiquetado (lenguaje), entendimiento de la iconografía utilizada, validación de la arquitectura de la información de la app.
5. PREGUNTAS DE CIERRE	OBJETIVO: 1. Saber opinión general de la app. 2. Comprobar la comprensión del storytelling de la app. 3. Conocer el grado de satisfacción. 4. Conocer elementos que el usuario ha echado de menos.
6. AGRADECIMIENTO Y CIERRE	

GUIÓN:

Elementos guía del guión:

Bullet Points: (Texto Azul): Información a transmitir al participante.(Decir con palabras propias)

Negrita: Acciones para el moderador

“Cursiva”: Verbatim para leer

1. INTRODUCCIÓN Y CALENTAMIENTO

Introducción

**Bienvenida a los participantes y agradecimiento por su participación.
Asegurarnos que un adulto responsable de los niños ha firmado el consentimiento.**

- El moderador es el investigador del equipo de Cerebriti.
- Los participantes deben pensar y expresar todas sus ideas en voz alta. Comentando y compartiendo entre ellos todas las impresiones de lo que van encontrando.
- Esto no es un examen para los participantes, estamos examinando el diseño de la aplicación. No supone ningún problema fallar o no terminar alguna de las tareas.
- La entrevista se está grabando.
- La información de esta entrevista será anónima y confidencial.

Calentamiento:

“Hoy vamos a probar juntos una nueva app, tus compañeros y vosotros sois los primeros en probar esta nueva app y con vuestra ayuda construiremos una aplicación mejor que usaran otros niños de primaria de todo el mundo, por esto vuestra opinión es super importante para nosotros y para estar seguros que esta aplicación les gustará a chicos como vosotros”

“Este nuevo producto es una aplicación para tablet, para probarla utilizaremos este Ipad”.

“Esta aplicación no está terminada con lo que es posible que encontréis algunos puntos en los que no puedes avanzar, no os preocupéis, simplemente lo comentais en voz alta y seguimos adelante”

PREGUNTAS GENERALES CALENTAMIENTO

Q1.- *“¿Cómo os llamáis?”*

USER1:

USER2:

Q2.- *“¿En qué curso estais?”*

USER1:

USER2:

Q3.- *“¿Qué tal te va en el cole?”*

USER1:

USER2:

Q4.- *“¿Qué asignaturas os gustan más?”*

USER1:

USER2:

Q5.- “¿Utilizáis tablet en clase?”

USER1:

USER2:

Q6- “¿Qué aplicaciones usáis en clase?”

USER1:

USER2:

Q7. ¿Cuando llegáis a casa, os dejan vuestros padres utilizar algún dispositivo?

USER1:

USER2:

Q8. ¿Durante cuánto tiempo?

USER1:

USER2:

Q9. *¿ Os dejan usarlos durante el fin de semana?¿Cuanto tiempo?*

USER1:

USER2:

Q10. *¿Qué dispositivo os dejan utilizar tus padres? ¿Usais uno de ellos? O ¿Teneis uno propio?¿Qué dispositivo es?*

USER1:

USER2:

Q11. *Cuando usáis este dispositivo ¿Qué es lo que más te gusta hacer?*

USER1:

USER2:

Q12. *¿Cuáles son vuestras apps o webs favoritas?*

USER1:

USER2:

Q13. *Cuando jugáis ¿Lo hacéis solo? ¿Con vuestros amigos?*

USER1:

USER2:

Q14. *¿Os comunicas con tus amigos mediante algún dispositivo? ¿Cuál? ¿Qué app utilizáis?*

USER1:

USER2:

Q15. *¿Utilizáis la tablet para estudiar? ¿Para jugar ? ¿Juegas a juego en los que puedes retar a tus amigos?*

USER1:

USER2:

2. TAREA: Comprensión general de la app

Abrir la aplicación, con el usuario ya logado, ofrecer ipad al participante con la pantalla “Asignaturas” en pantalla. Poner al participante en contexto:

“Me gustaría que os imagines que estáis en casa, vuestros padres han descargado una nueva app para que podáis mejorar vuestros conocimientos de Lengua y matemáticas, ya os han creado un usuario y está lista para empezar a probarla.

Por ahora, quiero que exploréis libremente por la app, os dejo unos minutos para que investiguéis y luego comentamos”

**Dejar a los usuarios unos minutos que investiguen la app por si solos
Marcar zonas, donde el usuario muestra duda o comete error, utiliza “?” para duda y X para error, puedes marcarlo directamente sobre el diseño de la pantalla a continuación.**

-Home Asignaturas y Perfil Usuario:



HomeAsignatura:

Nivel 1

14.530 ptos 5.000 17

BritaniCop

Siguiente evolución:

4/5 1/5

Ciencias naturales

Misión 1: Capitales de Europa muy largo *Misión completada!*

La vista nombre muy largo de ejemplo El olfato El oído

El gusto La vista nombre muy largo de ejemplo El tacto

Misión 2: El aparato digestivo 22%

1 La vista 2 El olfato 3 El oído

4 La vista 5 El tacto

Misiones:

Itinerarios:



Fin de Juego:



Durante la exploración, anotar las áreas en las que el usuario se muestra más interesado, pasa más tiempo:

Home Asignaturas (Huevos)

Itinerarios

Perfil Usuario

Juego

Home Asignatura

Misiones

Después de unos minutos de observación, preguntar al usuario.

T1.A. *¿Sabrías decirme sobre qué creéis que es la app?*

Registrar la respuesta del usuario y explicar en el caso de que su percepción no se acerque al real.

“Cerebriti es una aplicación educativa, en la que podrás mejorar los conocimientos de las asignaturas que estás viendo en clase mediante juegos, cada asignatura está representada por un personaje, al que podrás hacer crecer pasando juegos de su asignatura y retando a tus amigos”

T1.B. *¿Entendéis que significan todos los elementos de la app? ¿Sobre cuáles tenéis duda?*

T1.C. *¿Habéis visto estos elementos de la app? ¿Para que crees que sirven? ¿Podrías decirme que significan para ti estos iconos?*

Anotar significado iconos



Indicar a los usuarios que pueden seguir navegando por la app, si no los han encontrado, llamar la existencia de juegos en la app e invitarles a que los busquen.

Dejar al usuario intentar llegar hasta los juegos, en el caso de que no lo consiga, cambiar la tarea.

Durante la navegación natural haz check sobre las afirmaciones que el usuario complete correctamente:

Asignaturas:

- Se entiende que hay que volver a la home para poder acceder a asignaturas (menú huevos)
- Se entiende pq en el menú de asignaturas hay huevos que no se pueden seleccionar (Huevos grises)
- Se entiende que la parte superior es el perfil propio del usuario?

Home:

- Se entiende que pulsando sobre los elementos sacas bocadillo ayuda
- Se entiende los mensajes
- Se entienden los distintos marcadores de puntuaciones
- Queda claro el por qué del candado de la sección RETOS

Misiones:

- Se entienden que las misiones se pueden completar en el orden que se quiera
- Se entienden los distintos estados de los BOTONES de Misiones
- Se diferencia correctamente cuando la misión está completa y cuando no (distintos estados)(CHECK)

Itinerarios:

- Se diferencia correctamente cuando el itinerario está completo y cuando no (distintos estados)
- Se entiende navegación horizontal

Juego:

- Se entiende que hay que pasar un 50% del juego para poder pasar al siguiente
- Se entiende la evolución del personaje
- Final del juego: Se entiende el botón Volver Itinerario
- Se entiende que el tiempo y sus limitaciones es un elemento importante para pasar el juego.

5.PREGUNTAS DE CIERRE:

Q16. ¿Usarías esta app de nuevo?(Valorar entre 1-10)

USER1:



USER2:



Q17. ¿Qué creéis que significan o hacen los personajes de esta app?

USER1:

USER2:

Q18. ¿Te han gustado los personajes? (Valorar entre 1-10)

USER1:



USER2:



Q19. ¿Te gusta el diseño de la app en general? (Valorar entre 1-10)

USER1:



USER2:



Q20. *¿Te gustan los juegos?.*

USER1:



USER2:



Q21. *¿Qué es lo que más os ha gustado de la app?.*

USER1:

USER2:

Q22. *¿y lo que menos?.*

USER1:

USER2:

Q23. *¿Qué te gustaría añadir para que te gustará un poco más?*

USER1:

USER2:

Q24. *Por último, Queremos que nos ayudes a decidir el nombre de la aplicación, Ordenas estas tarjetas en orden de preferencia por favor.*

6. AGRADECIMIENTO Y CIERRE

- Felicitar al participante por lo bien que lo ha hecho
- Preguntar si tiene alguna duda
- Darle obsequio

ANEXO:

Listado usuarios LOGIN y USUARIO