

APÉNDICE D

Manual de usuario para aplicación del problema de insight: Triangulo de monedas

ACCESO A LA APLICACIÓN

Acceda a la aplicación, haciendo doble clic en icono que se encuentra en el escritorio de su pantalla.

REGISTRO

La primera interfaz es la de registro, la cual se encarga de almacenar los datos de los participantes de la prueba.

1. Nombre: en este campo es donde se inserta el nombre completo del participante, o de requerirlo, el nombre que el observador de la prueba le indique al usuario.
2. Edad: en este campo se inserta la edad del participante.
3. Género: en este campo se selecciona el sexo del participante de la prueba.
4. Limpiar: este botón tiene la función de borrar todos los campos que se encuentran en la parte superior con la finalidad de dejarlos como se encontraban inicialmente antes de llenarlos.
5. Aceptar: este botón, una vez que los campos están correctamente llenados, envía al participante de la prueba a la siguiente interfaz.



The screenshot shows a web browser window titled 'Aplicación'. The main content area displays a registration form titled 'REGISTRO'. The form consists of the following elements:

- A text input field labeled 'NOMBRE'.
- A text input field labeled 'EDAD'.
- A radio button group labeled 'GÉNERO' with two options: 'HOMBRE' and 'MUJER'.
- Two buttons: 'LIMPIAR' and 'ACEPTAR'.

Red rectangular boxes are drawn around the 'NOMBRE' and 'EDAD' input fields, the 'GÉNERO' radio button group, and both the 'LIMPIAR' and 'ACEPTAR' buttons.

Figura 1. Registro

INSTRUCCIONES

La interfaz de instrucciones proporciona la descripción general de la aplicación, para que el usuario de la misma, tenga una noción del procedimiento que tendrá que seguir para concluir la prueba satisfactoriamente.

Una vez que el participante tenga la certeza de haber comprendido las instrucciones, puede seguir con la aplicación, posicionándose sobre el botón ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla y haciendo clic sobre este.

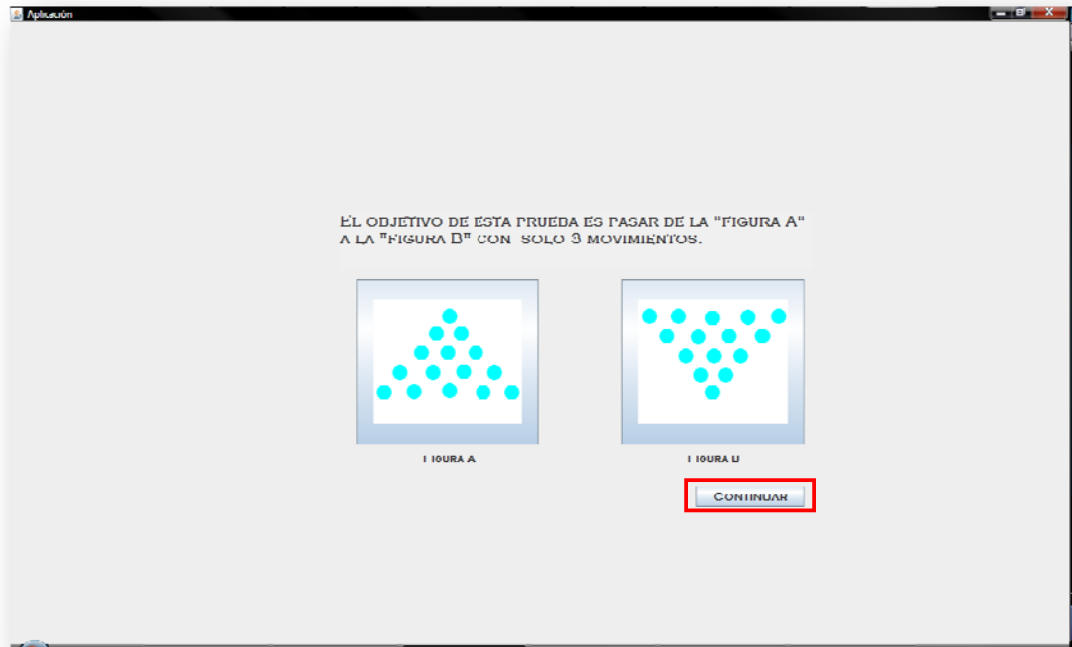


Figura 2. Instrucciones

Esta es la segunda parte de la descripción de la aplicación, la cual contiene como todas las demás instrucciones, imágenes descriptivas del procedimiento y la ubicación de los componentes que pertenecen a la aplicación.

Una vez que el participante se encuentra convencido de tener claro lo que tiene que hacer, puede posicionarse nuevamente sobre el botón de continuar y pasar a la siguiente interfaz de la aplicación.

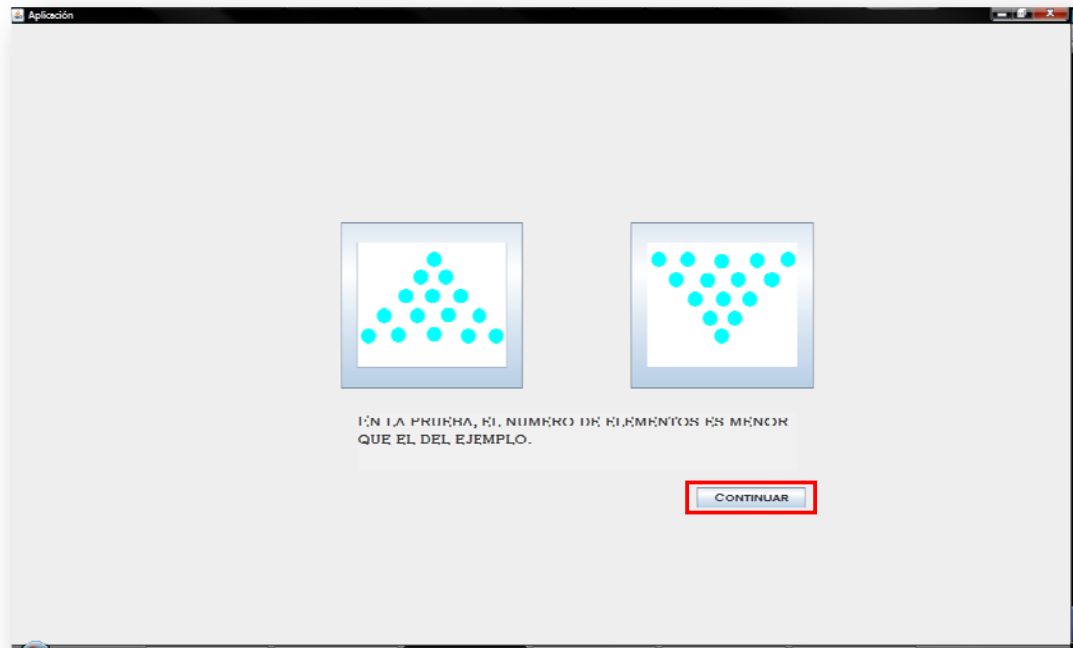


Figura 3. Instrucciones

Esta interfaz, describe la posición de los componentes que el participante va a emplear en la prueba, así como una imagen descriptiva que da al usuario la

visión de la distribución de los componentes de los cuales se conforma la aplicación.

Una vez que el participante ha comprendido el contenido de las instrucciones puede posicionarse sobre el botón continuar y pasar a la siguiente interfaz.



Figura 4. Instrucciones

Esta interfaz proporciona al participante la descripción del tiempo con el que el usuario contará para resolver la prueba, y cuáles serán los criterios de evaluación de la prueba que el mismo asignara a su desempeño.

Una vez que el participante comprenda los lineamientos que tendrá que seguir para proseguir con la prueba, se continuara con la prueba, posicionándose sobre el botón de continuar y seguir con las instrucciones.



Figura 5. Instrucciones

La interfaz que sigue, consiste en una última parte de las instrucciones que proporcionara un resumen del procedimiento a seguir dentro de la prueba, con la finalidad de sintetizar toda la información anteriormente presentada.

Una vez que el usuario se encuentre convencido de haber comprendido todas las instrucciones de la prueba, puede proceder a posicionarse sobre el botón inicio y hacer clic sobre el mismo para proceder finalmente a la prueba.



Figura 6. Instrucciones

APLICACIÓN

Una vez iniciada la aplicación, aparecen los componentes con los cuales el usuario interactuara a lo largo de toda la prueba.

En el panel derecho se encuentran los elementos que el usuario ha de manipular dentro del panel en cualquier posición que el desee, siempre y cuando sean solo 3 movimientos, ya que después de estos se posicionaran nuevamente los elementos a su forma original.

Del lado derecho se encuentran 3 elementos:

1. Lista de puntuación: esta lista contiene la puntuación que el usuario puede asignarse, la cual va del 1 al 10, siendo de manera ascendente, 1 la calificación más distante a la respuesta y 10 la respuesta en sí.
2. Botón aceptar: una vez que la calificación se haya asignado, este botón permite regresar al participante a la manipulación de los elementos del panel.
3. Botón finalizar: este botón finaliza la aplicación de ser necesario y preferentemente, se presiona en caso de haber finalizado la prueba satisfactoriamente.

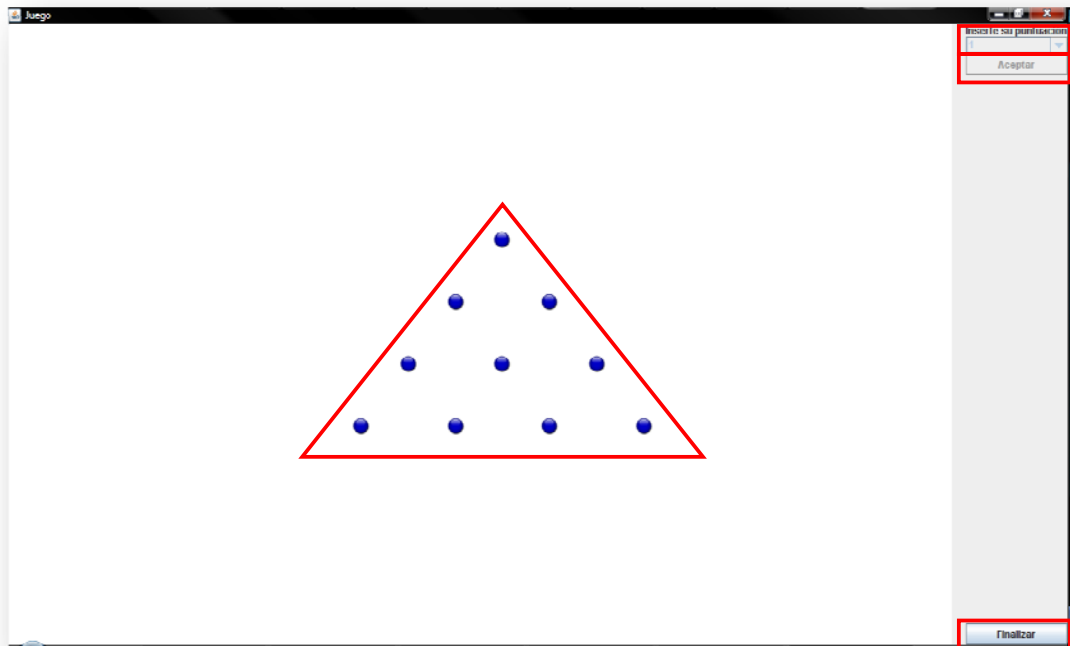


Figura 7. Elementos del Software

Una vez iniciada la aplicación, la aplicación se mostrará estática cada 30 segundos hasta que la prueba se haya concluido por completo.

Cada 30 segundos la aplicación no permitirá que se prosiga con acción alguna hasta que el usuario se asigne una calificación, dependiendo del desempeño que el considere que ha tenido a lo largo de los 30 segundos permitidos para realizar los movimientos que considere pertinentes.

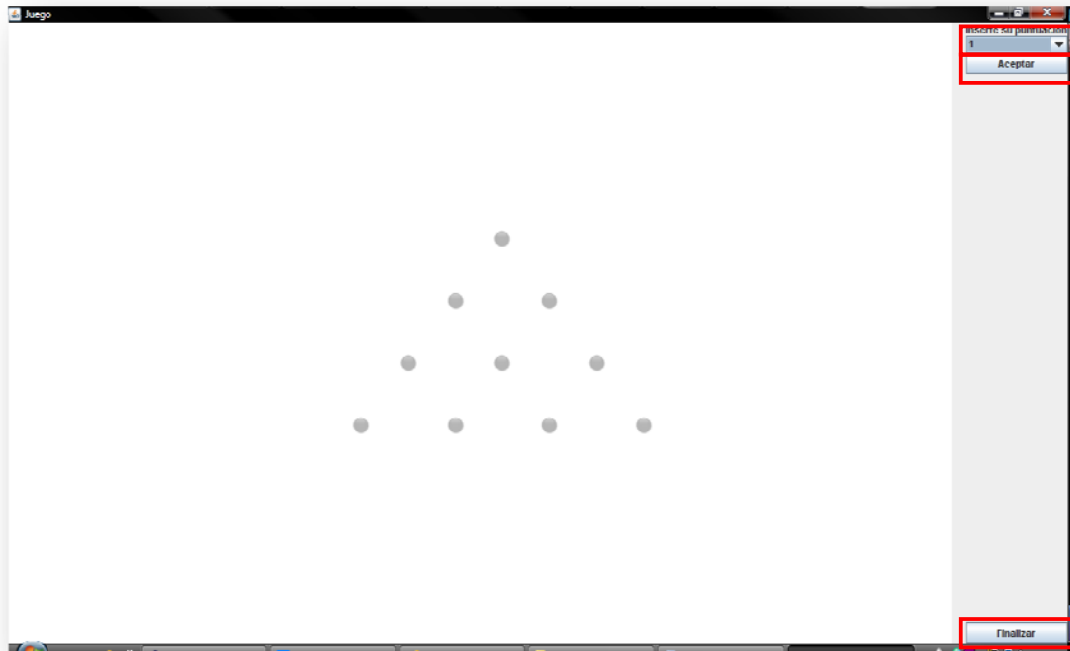


Figura 8. Inicio de la aplicación

Una vez que se logre colocar los elementos en forma triangular de manera invertida, aparece un cuadro de diálogo que indica al usuario que ha concluido satisfactoriamente la prueba y es cuando la aplicación se detiene por completo.

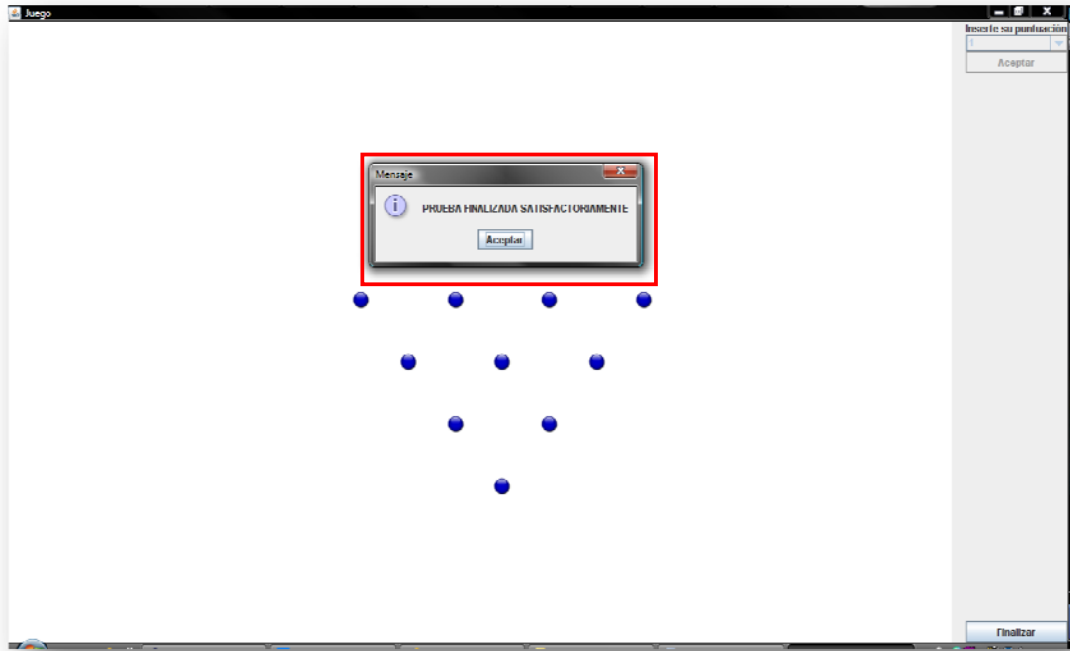


Figura 9. Fin de la aplicación