

## INSPECCIÓN DE USABILIDAD

Edno Educador

Gracias por participar de esta inspección de usabilidad. El objetivo es que, desde su experiencia y campo profesional, brinde un aporte evaluativo del producto que a continuación se presentará.

De igual manera, es importante que se ponga en el lugar del usuario, es decir, habrá algunas acciones que deberá asumir.

**Propósito del sistema:** aprender o reforzar los conocimientos que tenga el usuario acerca de la lengua madre de los indígenas kankuamo.

**Público objetivo:** principalmente indígenas pertenecientes a la comunidad kankuamo. También pueden estar involucrados estudiantes o personas interesadas en aprender y conocer acerca del idioma nativo.

### Instrucciones:

1. Ingrese a [lms.sincap.co/moodle/login/index.php](https://lms.sincap.co/moodle/login/index.php)
2. En el campo de usuario, digite nombre.apellido. Ejemplo: maria.rodriguez.

En el campo de contraseña digite PruebaKua1\*

3. Encontrará como único curso matriculado el de "Reviviendo la lengua kakachukua". Dé clic en curso.
4. Ingrese al sistema.
5. Antes de comenzar a interactuar en este, por favor responda la parte A del test.
6. Una vez finalizada, interactúe con el sistema y a continuación responda la parte B del test.

### Preguntas:

#### PARTE A: ENTORNO

1. Al ver la portada, indique su percepción y lo que cree que puede encontrar al avanzar.

una recopilación de lo que se ha hecho para  
revivir o no permitir que la lengua kakachukua desaparezca.

2. ¿Qué elemento gráfico o de texto considera que le ayudó a entender de qué se trata?

Más que todo el título, pero los personajes y el  
escenario también ayudan a dar el contexto.

3. ¿Relaciona las imágenes con una comunidad indígena?

Sí  
 No

4. ¿Qué considera que está fuera de lugar o no pertenece al contexto del sistema presentado?

la música de fonde

---

5. ¿Considera que el sistema está enfocado de manera correcta al tipo de audiencia que corresponde?, ¿por qué?

Si, es interesante presentar con dibujos animados este tipo de temas.

## PARTE B: CONTENIDO

1. ¿El usuario final asociaría la acción correcta con el efecto deseado?, ¿por qué?

La manera inconsciente lo pueda asociar, por que se

- pueda aprender mientras se esta jugando pero es importante tener en cuenta que existen personas que no han tenido un acercamiento a este tipo de plataformas, asi que es necesario que se muestre mas un paso a paso del recorrido por el juego para que sea mas entendible, en especial en los juegos para niños

por supuesto, que los konkum no dejen usar su lengua madre.

3. ¿Considera que el usuario final intentará cumplir con el objetivo?

Sí  
 No

4. ¿Considera adecuada la selección de contenidos en estos primeros niveles?

Sí  
 No

5. ¿Qué tan cercano a la realidad considera que está el juego? Por favor justifique su respuesta.

los elementos están muy relacionados a los elementos de la comunidad,  
tanto nivel de paisajes como la vestimenta de los músicos. falta  
mesora y la música.

6. ¿Considera que se muestra algún perjuicio hacia la comunidad indígena?

Sí

No

7. Si la anterior respuesta fue afirmativa, por favor indique por qué.

No es tanto un perjuicio pero si hay elementos que no corresponden  
a su cultura.

8. Según su experiencia, ¿qué elementos harían falta para obtener una experiencia de juego educativa?

No es necesario que se aplique en clases, esto ayudaría  
a profundizar los temas y a que se den de cuenta para diferenciarlo  
de lo que se hace

9. ¿Qué tan motivado se puede sentir el usuario a seguir jugando una vez esté finalizado el sistema?

Bastante

Mucho

Poco

Nada

10. Comentarios adicionales que desee aportar.

---

---

---

---