

Estructura de la Encuesta

La encuesta debe ser breve y directa, con preguntas tanto cuantitativas (para análisis estadístico) como cualitativas (para obtener detalles específicos). A continuación, te propongo una estructura que podrías usar para esta encuesta.

1. Información General

(Estas preguntas son opcionales pero pueden ser útiles para segmentar las respuestas según el tipo de usuario)

- **¿Cuál es tu rol principal?**
 - Turista
 - Guía turístico
 - Residente local
 - Otro (especificar)
- **¿Cuánto tiempo has usado la aplicación?**
 - Menos de 1 semana
 - 1-4 semanas
 - Más de 1 mes

2. Preguntas sobre la Resolución del Problema

Estas preguntas buscan saber si la aplicación ha cumplido con la necesidad inicial que motivó su creación.

- **¿La aplicación te ha ayudado a mejorar tu comprensión de inglés y/o lengua de señas?**
(Escala de Likert)
 - Mucho
 - Algo
 - Poco
 - Nada
- **¿Cómo calificarías la utilidad de la aplicación para mejorar tu capacidad de comunicarte con personas que hablan inglés o utilizan lengua de señas?**
 - Muy útil
 - Útil
 - Poco útil
 - Nada útil
- **En tu opinión, ¿la plataforma facilita la integración cultural y lingüística entre turistas y locales?**
(Escala de Likert)
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo

3. Preguntas sobre la Experiencia del Usuario

Estas preguntas están enfocadas en la experiencia de uso de la aplicación.

- **¿Qué tan fácil fue aprender a usar la aplicación?**

- Muy fácil
- Fácil
- Difícil
- Muy difícil
- **¿Qué funcionalidades de la aplicación encontraste más útiles?**
(Pregunta abierta)
 - *Ejemplo de respuesta: "El traductor de señas en tiempo real" o "Las lecciones interactivas de inglés."*
- **¿Qué funcionalidades de la aplicación crees que deberían mejorarse o agregarse?**
(Pregunta abierta)
 - *Ejemplo de respuesta: "Más lecciones prácticas sobre situaciones turísticas" o "Mejorar la velocidad de carga de los videos."*

4. Impacto en el Turismo

Estas preguntas buscan entender cómo la aplicación ha influido en la experiencia turística.

- **¿La aplicación ha mejorado tu experiencia en la interacción con turistas/guías locales?**
 - Sí, significativamente
 - Sí, algo
 - No mucho
 - No en absoluto
- **¿Crees que la aplicación debería ser utilizada más ampliamente en el sector turístico de Cauca?**
 - Sí
 - No
 - No estoy seguro/a

5. Satisfacción General y Sugerencias

Esta es una sección para medir la satisfacción general y obtener recomendaciones.

- **¿Qué tan satisfecho/a estás con la aplicación en general?**
 - Muy satisfecho/a
 - Satisfecho/a
 - Insatisfecho/a
 - Muy insatisfecho/a
- **¿Recomendarías esta aplicación a otros turistas o residentes de Cauca?**
 - Definitivamente sí
 - Probablemente sí
 - Probablemente no
 - Definitivamente no
- **¿Qué otras mejoras sugerirías para la aplicación?**
(Pregunta abierta)

- *Ejemplo de respuesta: "Agregar más contenidos interactivos para mejorar la comprensión de los signos" o "Más ejercicios prácticos de conversación en inglés."*

6. Datos Demográficos Opcionales (si es necesario)

- **¿En qué rango de edad te encuentras?**
 - Menos de 18 años
 - 18-25 años
 - 26-35 años
 - 36-50 años
 - Más de 50 años
-

Cómo Analizar los Resultados:

- **Respuestas Cuantitativas:** Las respuestas de escala (como Likert) pueden ser analizadas mediante gráficos de barras o tablas para identificar tendencias. Por ejemplo, si la mayoría de los usuarios se sienten "muy satisfechos" con la aplicación, se puede considerar que la solución está funcionando bien. Sin embargo, si muchos usuarios reportan que la funcionalidad es "poco útil," es necesario realizar ajustes.
- **Respuestas Cualitativas:** Las respuestas abiertas se pueden analizar mediante un análisis de contenido. Aquí, las respuestas se categorizan según las sugerencias comunes que los usuarios ofrecen y se puede identificar qué funcionalidades se desean más, qué aspectos necesitan mejoras o qué problemas continúan presentes.
- **Datos Demográficos:** Estos datos te permitirán segmentar las respuestas para entender mejor cómo diferentes grupos de usuarios (por ejemplo, turistas versus residentes locales) perciben la aplicación.