



Protocolo

Desarrollo de Tests propios

Test desarrollados 100% por nosotros (Yellow Red, ABCdeti, TENI, INA, etc).

Hay procesos que se pueden dar de manera paralela y otros que son lineales.

- 1. Ideas y autores:** nace la idea del test y se arma el equipo encargado. Es importante en esta etapa quiénes van a ser autores y con qué porcentajes. Es necesario que esto quede claro porque así también se establece quiénes tienen que trabajar más. En general el que pone la idea siempre es autor, el que hace las normas también, el que crea ítems también, el que escribe el manual y el diseñador a cargo (según que tanto influya el diseño también).
- 2. Ética:** antes de empezar a hacer el terreno y todas esas cosas, siempre vamos a necesitar pasar por ética. Este proceso también demora mucho. Lo bueno es que nos permite ordenarnos con la estructura general del test en sí.
- 3. Creación de la prueba:** aquí se desarrolla la prueba en sí. Los ítems, instrucciones, manual. Se hace también una sistematización teórica de la información para ver test que existían que sean parecidos, etc. Se hace en paralelo a ética. Acá diseño y el equipo de programación deben estar incluidos porque aportan mucho. (A veces los incluimos después y queda la embarrada porque dicen cosas que debieron ser incluidas desde el principio). Aquí se incluiría la etapa de Diseño 0 de los test internacionales.
- 4. Programación pre piloto:** se contacta a quienes serán evaluados, a los evaluadores y se capacita en caso de ser necesario. Se prepara el material.

Diseñado por

5. **Pre piloto:** esto se hace una vez que ética ya está aprobado y que el test ya está en su primera versión. Se debe hacer un mini terreno con el objetivo de evaluar si las instrucciones del test se entienden y la complejidad de los ítems.

6. **Análisis pre piloto y ajustes:** una vez que está tomada esta muestra se hace una revisión total del test. De acá nace la versión que va a ser aplicada en terreno. Cuando estamos en esta etapa, empezamos a anunciarlo por redes sociales, haciendo post sobre el tema o cosas así.

7. **Programación terreno:** se contacta a colegios, socios, etc. Se prepara y se capacita a los evaluadores que nos van a apoyar en todo el proceso de terreno. Este se puede hacer en paralelo desde que está listo ética también.

8. **Material terreno y diseño:** aquí es cuando se imprime o se programa el material que se va a utilizar en el terreno. En general este material lo hacemos nosotros a bajo costo cuando es impreso. Evitamos pasar por “imprentas” o programar en el SAC pq es probable que haya cambios. La idea es que se elabore el material desde diseño, se revise por el equipo, pase a diseño otra vez para arreglos y así hasta que el equipo encargado de el visto bueno. Además de protocolos de aplicación, se elabora el manual de aplicación.

9. **Terreno:** se sale a evaluar. Según el test, la muestra y la cantidad de evaluadores se puede demorar de 1 mes hasta 6 aprox.

10. **Análisis de datos:** aquí se analiza el terreno, incluye corrección de protocolos si es necesario, análisis de los datos brutos, desarrollo de normas, etc. En general toma alrededor de 2 meses (depende del equipo). Aquí también se crea el reporte de resultados.

11. **Diseño final:** se trabaja de forma paralela con el análisis de datos. Aquí ya debe estar la versión final de todo lo que incluya la batería sea online o física. Se hace el contacto con imprentas en caso de ser necesario. También acá es cuando se contacta para sacar el ISBN. Aquí es cuando se hacen miles de millones de correcciones al manual y al reporte.

Diseñado por

12. Propiedad intelectual: aquí se hace el trámite para los derechos de autor. También se busca proteger la programación y las normas de los test. También se saca la propiedad intelectual del manual o del material asociado al test.

13. Pruebas de funcionalidad de la batería: aquí lo que se hace es probar la batería y ver que los puntajes brutos coincidan con las normas y con todo lo que esté programado.

14. Elaboración de la capacitación oficial: todo test debe llevar una capacitación certificada por la PUC asociada. Según la complejidad si es un taller tranquilo o algo más denso. Por ejemplo, WISC-V tiene 4 talleres independientes, con clases sincrónicas, de 8 horas cada uno. Yellow Red va a tener un taller autoinstruccional de como 4 horas. Para elaborar un taller, primero se hace un descriptor que tiene que ser aprobado por Educación Continua de la PUC y luego se desarrolla todo el contenido. Todos nuestros talleres de capacitación están en Moodle. Se empieza a trabajar de manera paralela en la etapa de diseño final. Para que los cursos queden bonitos también se le pide a Diseño un par de cosas.

15. Organización de lanzamiento: la idea es hacer una conferencia sobre el tema que evalúa el test (por ej: charla de funciones ejecutivas en el caso de Yellow Red), luego otra charla presentando el test en sí y a veces se hace la primera capacitación o un mini taller (para un grupo más reducido). También se hace un gran Coffe y se vende la batería u otras cosas de cedeti. A veces también hay concursos. Se gestiona acá el valor de la batería, la compra por bootic, cambios en la página web, etc.

16. Lanzamiento: para el lanzamiento tiene que estar todo OK: la batería (con todo lo que incluye), la capacitación, el SAC y el tema de la venta. Si queda algún proceso administrativo burocrático pendiente, también debe estar resuelto.

Diseñado por

17. Final: aquí ya el test se vende, se realizan capacitaciones y empieza a funcionar todo a cargo del equipo administrativo y de educación continua. En esta etapa igual se aprovecha de hacer harta difusión para que la batería se venda.

18. Al año: cuando se cumple 1 año desde el lanzamiento intentamos celebrarlo de alguna forma. Ya sea con una oferta especial o con generación de nuevo material.

19. 10 años después: ya a los 10 – 11 años aprox, el test empieza a quedar obsoleto, por lo que se recomienda volver a tomarlo, revisarlo y generar una nueva versión. Cuando son test 100% online la idea es revisarlos cada 2 años porque empiezan a quedar obsoletos en términos de diseño y programación.

Diseñado por