

## **Tarea de mejora al proceso 3: Pruebas de UX**

Facultad de Ingeniería

Iris Ayala, 23965  
Gabriel Bran, 23590  
David Domínguez, 23712  
Luis Padilla, 23663  
Anggie Quezada, 23643

Guatemala

2025

**Planificación de las pruebas UX**

## **Prueba 1 (Regresión): Flujo de Inventario**

**Objetivo:** Verificar si, después de aplicar las sugerencias previas, el flujo de registro y movimiento de materiales en el inventario es claro y comprensible para el usuario.

**Método (tareas):**

1. Registrar un nuevo material.
2. Registrar la entrada de un material existente.
3. Explicar el significado de los indicadores de stock y confirmar que entiende el flujo.

**Herramienta:** Grabación de pantalla + audio.

**Resultado esperado:** El usuario identifica correctamente los botones y etiquetas del flujo, comprende los mensajes y estados de stock sin ayuda, y completa las tareas sin errores.

**Fecha de finalización:** 10 de octubre de 2025.

**Responsable:** Luis Padilla

## **Prueba 2: Flujo para Crear Proyecto y Editarlo**

**Objetivo:** Evaluar la claridad del proceso para crear un nuevo proyecto, comprobando si los campos, validaciones y mensajes de confirmación se entienden fácilmente y analizar si el usuario identifica correctamente las diferentes opciones para editar un proyecto.

**Método (tareas):**

1. Navegar a la sección “Proyectos”.
2. Crear un nuevo proyecto completando los campos requeridos.
3. Omitir algunos campos y verificar los mensajes de validación.
4. Confirmar que el proyecto aparece correctamente en la lista.
5. Escoger un proyecto y editarlo, cambiando cualquier valor.
6. Cambiar algún estado y si es “Finalizar o Cancelado” verificar el comportamiento de la fecha de finalización.

**Herramienta:** Grabación de pantalla + audio.

**Resultado esperado:** El usuario localiza el botón “Nuevo proyecto” fácilmente, comprende las validaciones, encuentra fácilmente el botón de edición, entiende las restricciones de los estados y completa los cambios sin confusiones.

**Fecha de finalización:** 10 de octubre de 2025.

**Responsable:** Gabriel Bran y David Domínguez

### **Prueba 3: Flujo “Asignar materiales a proyecto”**

**Objetivo:** Evaluar si el usuario comprende el flujo de asignación de materiales a un proyecto en el flujo de Figma.

**Método (tareas):**

1. Identificar desde qué parte del proyecto se accede a la opción “Asignar materiales”.
2. Seleccionar materiales y asignar cantidades específicas.
3. Revisar el resumen antes de confirmar y explicar con sus palabras qué ocurre en cada paso.

**Herramienta:** Grabación de pantalla + audio.

**Resultado esperado:** El usuario entiende la secuencia de pantallas, reconoce las acciones principales y describe correctamente el flujo de asignación.

**Fecha de finalización:** 10 de octubre de 2025.

**Responsable:** Angie Quezada

### **Prueba 4: Flujo integrado de proyectos y materiales**

**Objetivo:** Comprobar si el usuario entiende cómo visualizar la información de materiales dentro de un proyecto, verificar disponibilidad y realizar una reserva o retiro correctamente en el flujo de Figma.

**Método (tareas):**

1. Desde la vista de un proyecto, revisar la información de materiales y los estados actuales.
2. Identificar cómo se realiza una reserva o retiro de materiales a obra.
3. Explicar qué representa cada indicador de las vistas de detalle.
4. Completar el flujo de reserva o salida en el prototipo y describir el resultado esperado.

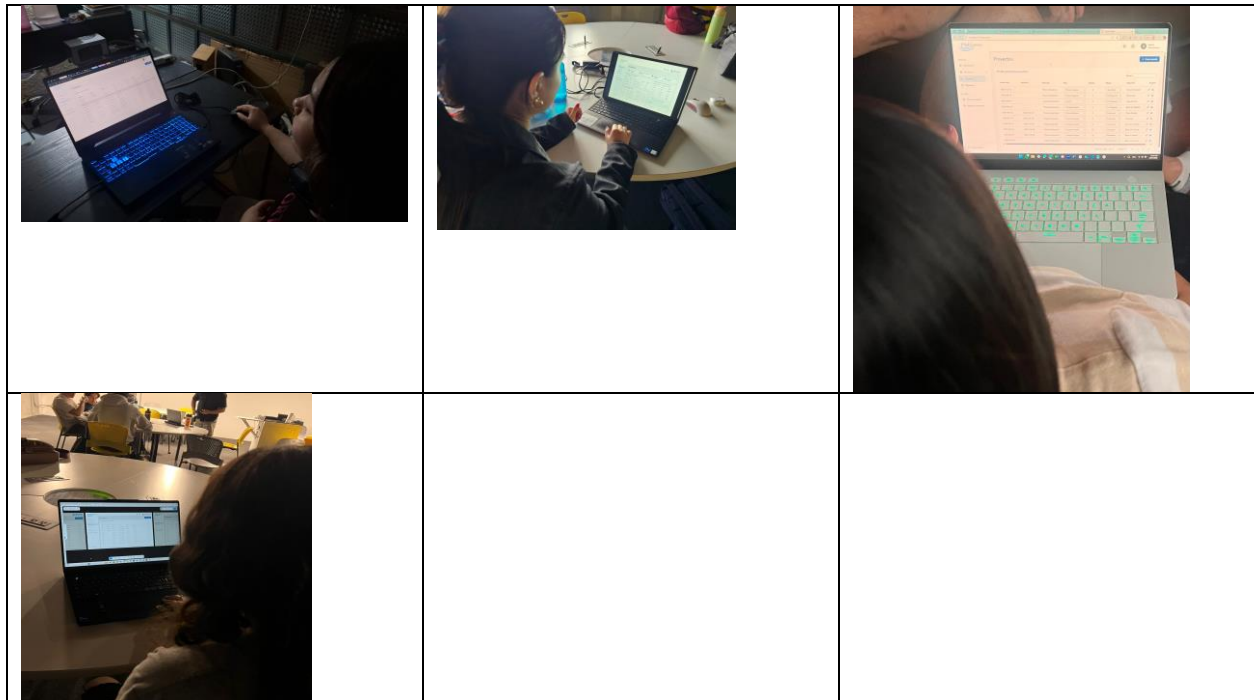
**Herramienta:** Grabación de pantalla + audio.

**Resultado esperado:** El usuario comprende el vínculo entre proyectos e inventario, identifica correctamente los indicadores y realiza las acciones sin confusión.

**Fecha de finalización:** 10 de octubre de 2025.

**Responsable:** Iris Ayala

## Pruebas de UX



## Resultados, hallazgos y conclusiones

### Prueba 2: Flujo para Crear Proyecto y Editarlo

Resultados observados

<https://youtu.be/JFc50iXb6VI>

<https://youtu.be/FkWK1WkJXgM>

<https://youtu.be/macrxmxXkNM>

Durante la prueba, el usuario logró localizar el botón “Nuevo proyecto” después de una breve orientación, ya que inicialmente mostró cierta confusión al identificar la sección correcta dentro del sistema. Una vez en el módulo adecuado, comprendió sin dificultad las validaciones de los campos obligatorios, observando que el sistema impedía continuar cuando existían datos faltantes y mostrando mensajes claros al respecto. Tras completar todos los campos, el proyecto fue creado exitosamente; sin embargo, el participante experimentó dificultad para encontrar el nuevo registro en la lista, debido a que solo se mostraban los primeros diez proyectos visibles en la tabla. En su intento por buscarlo, cambió accidentalmente el tipo de otro proyecto, pero finalmente logró ubicarlo ordenando los registros por fecha.

En cuanto a la edición de proyectos, el usuario utilizó correctamente el ícono de lápiz para acceder a los formularios de modificación, realizando cambios en campos como el tipo y el presupuesto. No obstante, no

se percató de que algunos valores podían modificarse directamente desde la tabla, lo que evidencia una oportunidad de mejora en la visibilidad de las funciones de edición rápida. Posteriormente, al cambiar el estado de un proyecto a “Finalizado”, el sistema actualizó automáticamente la fecha de finalización con la fecha del día, lo cual fue percibido como un comportamiento correcto y coherente.

Al buscar el proyecto recién creado, el participante logró identificarlo sin mayor problema y procedió a editarlo. En la edición, cambió el tipo de piscina y el presupuesto, verificando después que los cambios se habían guardado correctamente. También realizó el cambio de estado de un proyecto en progreso a “Finalizado”, observando que la fecha final se actualizó automáticamente, lo cual consideró un comportamiento lógico y positivo.

Durante la interacción, el usuario destacó la facilidad de uso y la simplicidad del flujo, mencionando que el sistema resulta intuitivo. Mostró agrado por los elementos visuales, en especial los botones y los indicadores que diferencian si algo es editable o no. Además, expresó que la barra de búsqueda es una función muy útil, aunque sugirió que podría resaltarse un poco más visualmente (por ejemplo, con un borde azul o un contraste mayor), ya que podría pasar desapercibida para algunos usuarios.

#### Conclusiones:

La prueba demuestra que el flujo de creación y edición de proyectos es funcional e intuitivo en la mayoría de los pasos. El usuario logró completar todas las tareas con éxito, aunque se identificaron pequeñas oportunidades de mejora en aspectos de navegación y visibilidad de datos.

El flujo de creación, búsqueda y edición de proyectos fue comprendido con rapidez y ejecutado correctamente por el participante, sin necesidad de asistencia adicional. El usuario consideró que el sistema es intuitivo y que los elementos interactivos (botones, campos y validaciones) comunican bien su propósito.

#### Oportunidades de mejora:

1. Agregar una paginación o buscador visible para facilitar la localización de nuevos proyectos.
2. Incluir indicaciones visuales o tooltips que aclaren que ciertos campos pueden editarse directamente desde la tabla.
3. Diferenciar visualmente las tarjetas del dashboard y el módulo de proyectos, para evitar confusiones iniciales de navegación.
4. Resaltar visualmente la barra de búsqueda, por ejemplo, con un borde o color distintivo (azul o resaltado) para que sea más visible a primera vista.
5. Mantener la coherencia en los indicadores de edición (iconos o botones) y reforzar su visibilidad.
6. Evaluar si otros elementos de la interfaz pueden beneficiarse de un contraste o diferenciación leve que guíe mejor la interacción sin sobrecargar el diseño.

La interfaz se entendió en general. Desde la vista del proyecto, fue fácil reconocer la tabla con los materiales y los estados como *Ofertado*, *Reservado*, *En obra* y *Pendiente de compra/entrega*. La organización por columnas ayudó a interpretar rápidamente qué cantidad estaba disponible o pendiente.

El usuario identificó sin problema los botones para *Reservar* y *Entregar*, aunque comentó que podría ser más claro si estos incluyeran un ícono o tooltip con una breve descripción (por ejemplo, “mover material de bodega a obra”).

El vínculo entre proyectos e inventario se percibió bien: se entiende que las cantidades cambian según la acción realizada. Sin embargo, el encabezado “Pendiente de c...” causó confusión, ya que el texto está cortado y no se entiende completamente qué representa.

El flujo de reserva o salida se completó correctamente. El usuario esperó ver un cambio inmediato en los números de las columnas (por ejemplo, el aumento en “Reservado” o “En obra”), por lo que sería útil mostrar una pequeña confirmación o animación de actualización.

**Conclusión:**

El flujo es intuitivo, los elementos principales se entienden bien, y el diseño es limpio. Solo se recomienda mejorar la claridad de algunos textos, agregar ayudas visuales (íconos o tooltips), y ofrecer retroalimentación visual tras realizar una acción.