

Participantes: 3

- Teresita (compañera de piso de Alejandro)
- Ángel (hermano de Enrique)
- Mateo (hermano de Enrique)

Fecha: 27/01/2025

Desarrolladores: Alejandro Rodger, Enrique Camacho

Estado del proyecto: Desarrollo (prototipos de media fidelidad)

1. Descripción de la prueba realizada:

Producto usado:

Hemos usado principalmente prototipos digitales en Justinmind (con navegación entre vistas). Son prototipos de media fidelidad.

Escenario:

Se presentaron dos escenarios a los encuestados:

- Uno en el que hacían uso de la aplicación como administradores de un local de ocio. Donde tenían la posibilidad de crear ofertas, eventos y responder a reseñas.
- Otro donde eran clientes que querían apuntarse a eventos y conseguir ofertas en locales.

En ambos casos se explico el propósito de la aplicación. Así como dar pequeñas aclaraciones respecto a algunas de las vistas, ya que al ser de media fidelidad algunas no tenían texto en botones o enlaces.

Tareas:

Se presentaron tres tareas básicas para la evaluación:

- Como administrador: Crear un establecimiento y crear un evento dentro del mismo.
- Como administrador: Responder a una reseña que un usuario ha publicado sobre uno de nuestros establecimientos
- Como usuario: Apuntarse a un evento en un establecimiento y encontrar el código QR del mismo (tras haberse apuntado).

Observaciones sobre los usuarios:

Los tres usuarios tienen menos de 30 años y están muy familiarizados con las aplicaciones móviles y los iconos que se suelen utilizar en las mismas (flechas, estrellas, lupa, calendario...).

En algunos casos, explicamos durante el desarrollo de el test, el texto que pondría en algunos de los botones y enlaces. Al ser un prototipo de media fidelidad, no había ni imágenes, ni colores vistosos ni texto en muchos de los lugares seleccionables. De esta manera, al llegar a una vista hubo que aclarar “en este botón debería poner X y en este otro debería poner Y” para que estuvieran en contexto. Cosa, que no sucedería en el caso de un prototipo de alta fidelidad que cuenta con imágenes, texto y colores.

2. Notas de la sesión de evaluación

Notas generales:

En líneas generales todos han sabido utilizar la aplicación. No se han perdido iniciando sesión ni con los iconos a utilizar. Cuando se les decía acciones como “añadir” o “editar” han sabido seleccionar el icono correcto sin problema. En general han sabido realizar las tareas propuestas sin dificultad.

Notas específica: Solo se han encontrado dos fallos durante las evaluaciones:

Tarea	Observación	Categoría (Error, success...)	Severidad (1-5)	importancia (1-5)
Administrador: Crear establecimiento y evento	Los tres usuarios han realizado la tarea sin problema, excepto uno de ellos que tuvo complicaciones al crear establecimiento confundiendo el menú lateral con el icono de + para añadir.	Success		5
Administrador: Seleccionar establecimiento y responder reseña	Los tres usuarios realizaron la tarea sin ningún problema	Success		4
Usuario: Apuntarse a un evento y mostrar QR	Los tres usuarios tuvieron la misma dificultad. A la hora de apuntarse a un evento no vieron el botón de “asistir”. Uno de ellos no lo vio en ningún momento y el resto tuvieron que darle un segundo vistazo antes de encontrarlo.	Error	3	5

3. Informe final

Hemos llegado a la conclusión de que en general, las tareas a realizar con cada uno de los roles (administrador y usuario) están bastante claras. En el caso del error antes mencionado sobre el botón de “asistir a evento” creemos que es conveniente hacer más visibles los botones clave (poniéndoles un color destacable, por ejemplo).

Consideramos, que al realizarse la evaluación con prototipos digitales de media fidelidad, puede haber entorpecido la experiencia de usuario (al no tener imágenes, colores y muchos de los textos que habría en uno de alta fidelidad). Es por ello, por lo que creemos que si mejoramos los prototipos para hacerlo de alta fidelidad (añadiéndoles los elementos antes mencionados), podemos hacer que todo quede mucho más claro y accesible.

Todos los usuarios entendieron bien la finalidad de la aplicación, los roles y las funcionalidades de cada uno. Además, no tuvieron ningún problema en entender las situaciones y escenarios que se les planteaba.

Cabe destacar, como se ha mencionado antes, que los tres usuarios evaluados son gente joven (menos de 25 años) y que están familiarizados con el uso de aplicaciones móviles. Sería interesante realizar evaluaciones con usuarios de otros rangos de edad o que no estén habituados al uso de aplicaciones móviles. Con el objetivo de mejorar la presentación de la aplicación.

En definitiva, creemos que aumentando la fidelidad de los prototipos y destacando más los botones clave (como el de asistencia a los eventos) podemos solucionar las dificultades encontradas por los usuarios.