

Prueba de Usabilidad para el escenario “realizar donación”



José Ángel Ruiz Escalante

Jesús Andrei Torres Landero

David Abraham Paredes Coob

Julián Alejandro Pérez Koo

Interacción Humano Computadora

Víctor Hugo Menéndez Domínguez

Mayo 2022

1. Objetivo de la prueba

El propósito de realizar la prueba de usabilidad es recoger datos cualitativos como el nivel de facilidad con el que los usuarios utilizan el sitio web para realizar una donación, y datos cuantitativos como el tiempo que les lleva realizar la acción completa. A partir de estos datos se desea:

- Identificar problemas en el diseño del sitio web.
- Descubrir oportunidades de mejora.
- Conocer el comportamiento y las preferencias del usuario objetivo.
- Identificar el tiempo que se tarda en completar el escenario.
- Saber si los participantes son capaces de completar el escenario especificado con éxito.

2. Perfil de los participantes

Edad:	16 - 25 años(Prom: 20 años)
Género:	58% Masculino
Educación:	Licenciatura
Tecnología:	Media
Conoce sitios web para prevenir el suicidio:	No conoce sitios
Ha consultado con un psicólogo:	No
Sabe identificar conductas suicidas:	No

3. Descripción del escenario

Se hará la prueba con 20 participantes.

El escenario es realizar una donación.

- Desde la página principal el usuario debe localizar el botón para ir a la sección de donaciones.
- El usuario debe dar clic en el botón para ir a la sección.
- En la página de donaciones el usuario debe llenar todos los campos de un formulario para poder realizar la donación.
- Una vez llenado todos los campos, el usuario debe dar clic en el botón “realizar donación”.
- Cuando de clic en el botón debe ser redirigido a una página web con un mensaje de agradecimiento.

4. Tiempos aproximados para cada una de las secciones de la prueba

Sección	Tiempo Aproximado
Realizar escenario	74.95 segundos
Responder encuesta	25 segundos

5. Instrumentos

Maze: es una destacada plataforma de pruebas rápidas que permite a los equipos puedan hacer pruebas, aprender y actuar rápidamente.

Los equipos pueden probar las experiencias orientadas al usuario de forma remota y colaborativa y ver cómo sus resultados se transforman en datos procesables y cuantificables en cuestión de horas.

Se realiza una encuesta a cada uno de los participantes después de concluido el escenario.

- ¿Qué tan fácil fue realizar la donación?
 - 1 Muy fácil - 5 Muy difícil
- ¿Qué tan fácil fue identificar la sección para donar?
 - 1 Muy fácil - 5 Muy difícil
- ¿Consideras que los colores del sitio son adecuados?
 - Si/No
- ¿Los campos del formulario de donación son claros?
 - 1 Nada claros - 5 Muy claros
- ¿El tamaño de la fuente lo consideras?
 - 1 Muy pequeño - 5 Bien - 9 Muy grande

Para realizar la prueba se utilizaron 3 frames de todos los prototipos realizados.



P.S.Y.
Prevención al Suicidio en
Yucatán

¿Que buscas?

INICIOARTICULOSAYUDACONTACTODONACIONES



SUICIDIO

Suicidio en Yucatán

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam id mi aliquam, fermentum quam nec, commodo nulla. Praesent gravida urna ut quam rutrum rhoncus. In dignissim quis magna ac convallis. Ut lacinia risus in orci faucibus, sed feugiat odio consectetur. Sed venenatis fringilla enim eu sodales. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Donec dapibus purus convallis ligula rutrum ultrices. Maecenas scelerisque, felis id efficitur dignissim, arcu odio pulvinar libero.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam id mi aliquam, fermentum quam nec, commodo nulla. Praesent gravida urna ut quam rutrum rhoncus. In dignissim quis magna ac convallis. Ut lacinia risus in orci faucibus, sed feugiat odio consectetur. Donec dapibus purus convallis ligula rutrum ultrices. Maecenas scelerisque, felis id efficitur dignissim, arcu odio pulvinar libero.



Text sample

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam id mi aliquam, fermentum quam nec, commodo nulla. Praesent gravida urna ut quam rutrum rhoncus. In dignissim quis magna ac convallis. Ut lacinia risus in orci faucibus, sed feugiat odio consectetur. Donec dapibus purus convallis ligula rutrum ultrices. Maecenas scelerisque, felis id efficitur dignissim, arcu odio pulvinar libero.

SOLICITA AYUDA



Conócenos
Inicio
Preguntas frecuentes
Contacto

Redes Sociales


Copyright © 2022. Todos los derechos reservados.



P.S.Y.
Protección al Socio en
Yucatán

¿Que buscas?

INICIO

ARTICULOS

AYUDA

CONTACTO

DONACIONES

DONACIONES

INFORMACION PERSONAL

Nombre

Nombre

Apellido paterno

Apellido paterno

Apellido materno

Apellido materno

Correo

Correo

DATOS DE DONATIVO

Monto a donar

Monto

Seleccionar Institucion

Institución

¿En que moneda te gustaria donar?

Moneda

FORMA DE PAGO

Introduzca los dígitos de su tarjeta bancaria

Número de tarjeta

Fecha de caducidad

CVV

Mes

MM

Año

YYYY

CVV



Hacer donativo



Conócenos
Inicio
Preguntas frecuentes
Contacto

Redes Sociales



Copyright © 2022 Todos los derechos



6. Elementos que deben verificarse antes de iniciar la prueba

- Se debe verificar que el prototipo funcione correctamente.
- Se debe verificar que cada paso del escenario sea correcto.
- El usuario debe realizar la prueba desde un ordenador.
- El usuario debe de encontrarse en un lugar sin distracciones adicionales.

7. Instrumento de observación de las mediciones

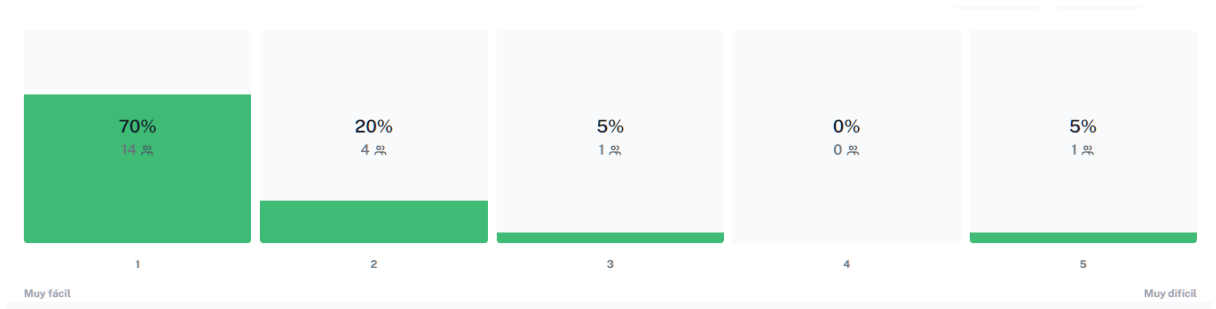
Para realizar las observaciones de medición se utiliza la misma plataforma Maze que provee la capacidad de enviar una encuesta después de que el usuario haya terminado el escenario, y nos muestra los resultados de cada una de las preguntas.

Los resultados obtenidos a partir de la prueba de usabilidad fueron:

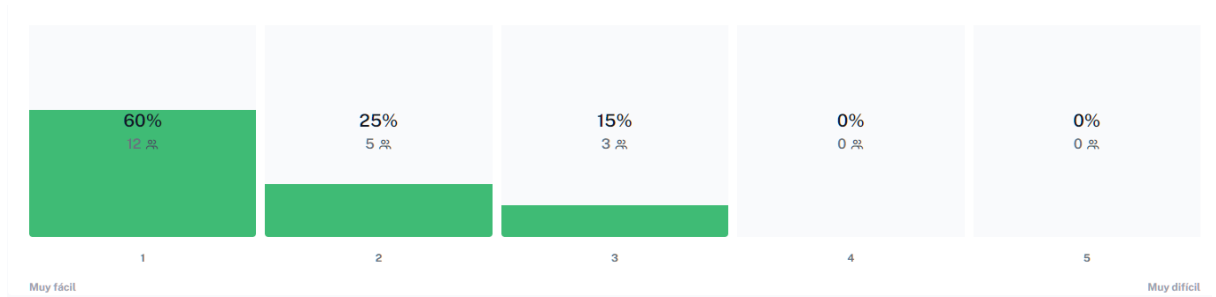
Tiempos para realizar el escenario:

ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION	ID	CLIPS INSIGHTS	OUTCOME	DURATION
89731926	-	● Direct	62.16s	89766442	-	● Direct	61.87s
89761033	-	● Indirect	97.94s	89766650	-	● Indirect	67.33s
89761337	-	● Indirect	94.12s	89766694	-	● Direct	99.57s
89761421	-	● Direct	100.77s	89766781	-	● Direct	88.81s
89761576	-	● Indirect	106.64s	89767022	-	● Direct	171.03s
89747085	-	● Indirect	52.42s	89758448	-	● Direct	76.52s
89762977	-	● Direct	49.94s	89768214	-	● Direct	56.43s
89763154	-	● Direct	30.41s	89767299	-	● Direct	63.67s
89763219	-	● Indirect	49.02s	89767485	-	● Direct	61.14s
89763249	-	● Indirect	56.29s	89767790	-	● Direct	53.06s

¿Qué tan fácil fue realizar la donación?



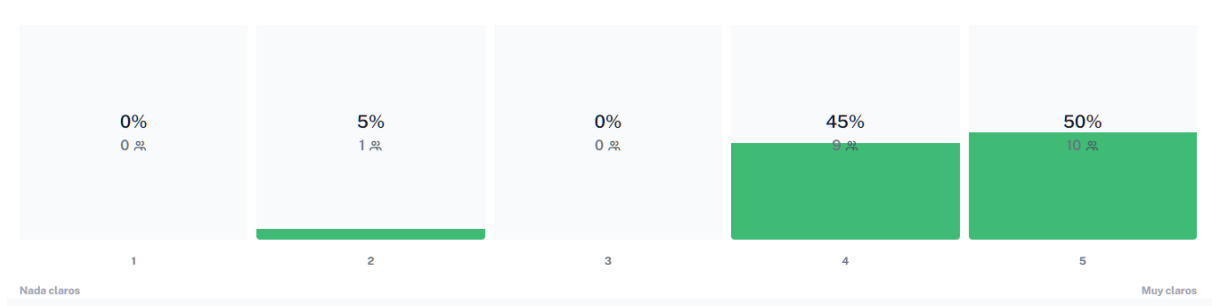
¿Qué tan fácil fue identificar la sección para donar?



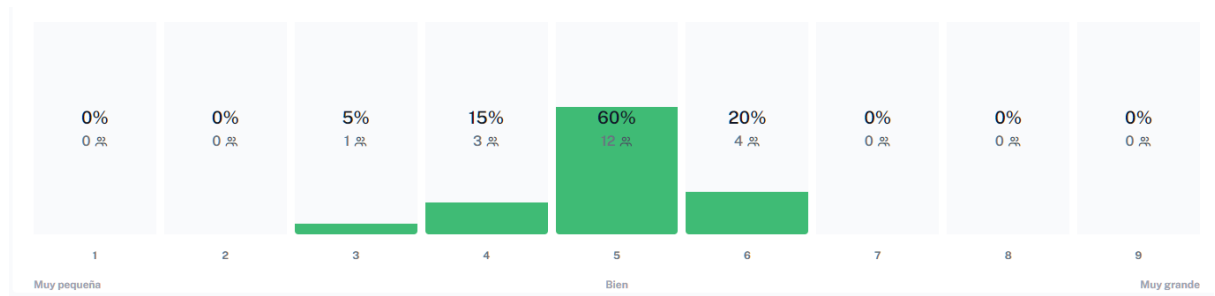
¿Consideras que los colores del sitio son adecuados?



¿Los campos del formulario de donación son claros?



¿El tamaño de la fuente lo consideras?



Eficacia del escenario

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s).	65% 13 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths.	35% 7 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission.	0% 0 TESTERS
--------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------------------------------------	------------------------

Análisis:

Eficacia: Todos los usuarios lograron terminar el escenario utilizando la ruta directa que el equipo había planeado o utilizando otro camino y llegaron al objetivo, eso quiere decir que el escenario tiene un 100% de eficacia.

Eficiencia: El tiempo promedio para realizar el escenario fue de 74.95 segundos, a partir del análisis desarrollado utilizando las herramientas CogTool (44.1 segundos) y Cogulator (84.9 segundos), además de la realizada por el equipo utilizando KLM (53.68 segundos), se puede concluir que el tiempo es adecuado para el escenario y el resultado es el esperado.

Claridad: Con base en las preguntas realizadas la mayoría de los usuarios (85%) consideran que los campos en el formulario son fáciles de entender y no son confusos. Además, consideran que los colores y tamaño de la fuente utilizados son adecuados.

Satisfacción: Para la mayoría de los usuarios fue fácil la realización del escenario y también identificar las diferentes secciones para llegar a completar la acción.

Errores: El tiempo en mostrar la notificación si un campo es incorrecto fue menor al estipulado de 0.5 segundos, por lo que se concluye que el tiempo estimado es correcto.

Requerimiento Funcional	Requerimiento No Funcional	Medida de Usabilidad
El sistema debe permitir donar a la institución que elija.	<ul style="list-style-type: none"> El sistema debe mostrar un formulario con los siguientes datos. <ul style="list-style-type: none"> Nombre del donador debe incluir <ul style="list-style-type: none"> Nombre Apellido Paterno Apellido Materno Número de tarjeta Fecha de vencimiento Mes Año Código de seguridad Correo Cantidad monetaria a donar. <ul style="list-style-type: none"> Puede seleccionar las siguientes monedas <ul style="list-style-type: none"> Pesos mexicanos. Dólares estadounidenses. Servicio de transacción. Campo de selección con las instituciones afiliadas al sistema. No se deben guardar los datos del usuario al momento de donar Se debe utilizar un servicio para realizar la transacción. 	Claridad Eficacia Eficiencia
El sistema debe desplegar respuesta a la transacción de donativo.	<ul style="list-style-type: none"> El sistema no debe tardar más de 3 segundos en mostrar la respuesta a la transacción. Si la donación es exitosa, se debe redirigir al usuario a una página de agradecimiento. Si la donación no es realizada con éxito, notificarle con el nombre del error, una muy breve descripción y una posible solución al mismo. 	Satisfacción
El sistema debe notificar al usuario si los datos que ingresó para la donación son incorrectos.	<ul style="list-style-type: none"> El sistema no debe tardar más de 0.5 segundos en mostrar la respuesta. 	Errores