

Yinkcovery

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos
Master en Ingeniería Informática (2017-2018)



Jose Daniel Salas Villaldea

Antonio David Lopez Machado

Freddy Javier Frere Quintero

Grupo 4 - Práctica 3

Diagrama conceptual

Diagrama conceptual

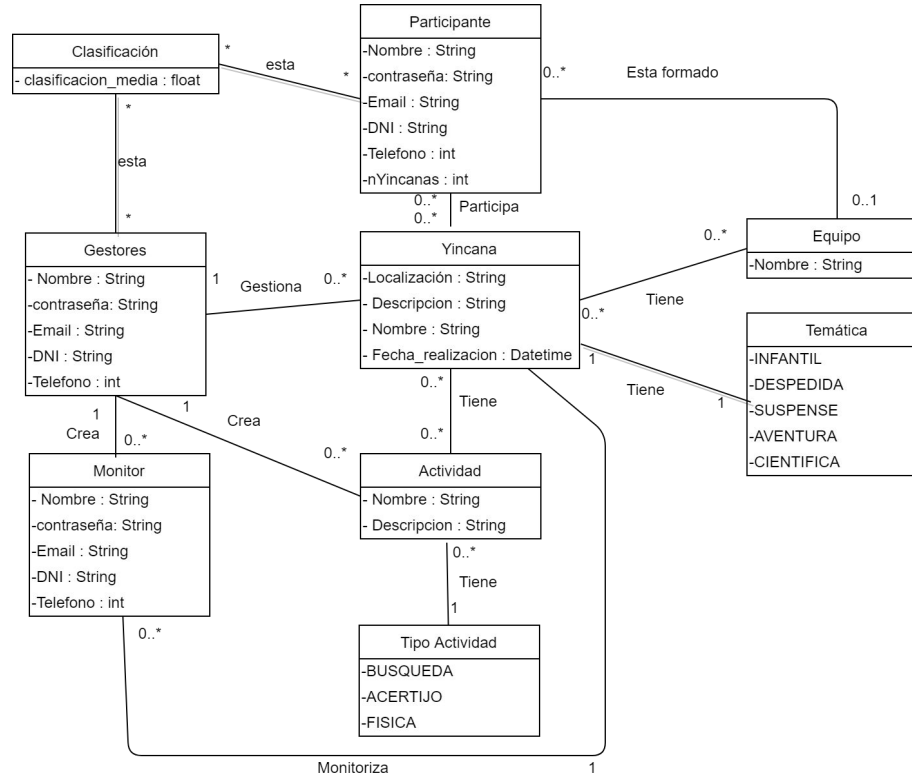


Diagrama de tarefas

Enlace



Estudio de la arquitectura de la información

Arquitectura de la información

Organización y estructuración de la información

1. Sistemas de navegación (globales, locales, contextuales)

- **Sistema de navegación global** de tipo de barra de navegación, estará siempre visible (excepto durante la creación de un yincana o una actividad).
- **Sistema de navegación local**, basada en listas para la sección de "yincanas" y sus subsecciones "actividades", "participantes" y "equipos", para la sección de "actividades" (externa a yincana) y las subsecciones "mis yincanas" de la sección "perfil".

2. Sistemas de búsqueda

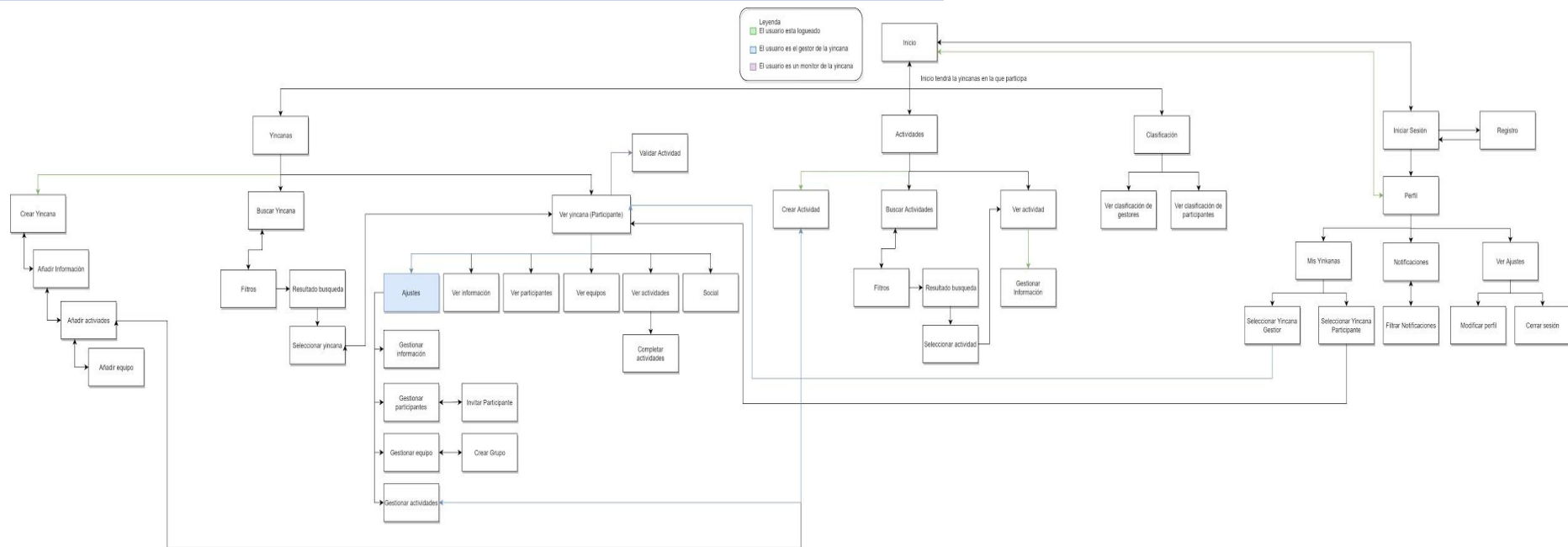
- **Buscador de yincanas** nos permitirá buscar una yincana por nombre, privacidad, fecha, localización y por temática.
- **Buscador de actividades** nos permitirá buscar una actividad por nombre, fecha de creación y por tipo de actividad.

3. Sistema de Etiquetado

Las representaciones en la aplicación son sencillas de comprender aunque faltaría añadir algún texto explicativo sobre ellas. El lenguaje utilizado se adecua correctamente al contexto de uso ya que utiliza un lenguaje coloquial e intenta no utilizar conceptos ambiguos que puedan confundir al usuario.

Wireflow

Wireflow



Bocetos

Bocetos

Demo en JustinMind

Evaluación sin usuarios



Análisis Heurístico

Análisis Heurístico

- **1- Visibilidad del estado del sistema** La aplicación muestra siempre la sección y acción en la que el usuario se encuentra, de esa forma aunque el usuario tenga una interrupción utilizando la aplicación podrá saber qué acción estaba realizando antes de dicha interrupción. Para la eliminación de elementos y para la creación de yincanas y actividades se deberán mostrar mensajes para que el usuario pueda confirmar que la acción se ha realizado con éxito. Todas estas ideas serán estudiadas en la segunda entrega del proyecto.
- **2- Adecuación del lenguaje** Se ha utilizado un lenguaje cotidiano. Aunque puede darse el caso que algún extranjero no entienda inicialmente algún concepto como puede ser el de yincana.
- **3- Control y libertad para el usuario** El usuario puede gestionar cualquier elemento que él cree en cualquier momento correspondiente a cada rol que tenga ya que para la aplicación existen 3, "Participante, Gestor y el que Monitoriza y cada uno tiene ciertas restricciones para poder tener control de las actividades en la aplicación. En la creación de yincanas el usuario puede ir al paso anterior o al paso siguiente en cualquier momento e incluso puede NO finalizar el proceso de creación en cualquier momento.
- **4- Consistencia y estándares** La aplicación ha utilizado el mismo conjunto de palabras en todo el sistema para que así el usuario no pueda confundir las diferentes secciones de la aplicación móvil.

Análisis Heurístico - II

- **Prevención de errores.** La aplicación no presenta mensajes de error ya que muchas de las acciones son semi automatizadas. Se deberían introducir mensajes de ayuda para la creación de yincanas y actividades para que el usuario no olvide ninguna sección. “Será estudiado para próximas entregas del proyecto”.
- **Minimizar la carga de memoria del usuario.** La aplicación realiza acciones que están guiadas, lo cual permite al usuario no tener que recordar los diferentes pasos a realizar. El diseño realizado intenta simplificar al máximo las acciones que necesiten múltiples pasos.
- **Personalización y atajos.** La aplicación **NO** contempla la personalización de la aplicación por parte del usuario, se debe revisar para entregas posteriores. En el caso de atajos, la aplicación incluye múltiples tipos de atajos que permiten al usuario utilizar la aplicación de una manera más ligera. Por ejemplo, la creación de la yincana, la cual es una acción bastante frecuente en esta aplicación, estará colocada en el Bottom navigation bar como un acción principal de la aplicación.
- **Eficiencia de uso y rendimiento.** La aplicación muestra las acciones de una forma guiada para que el usuario pueda realizar de una forma eficiente y sin que pueda alcanzar un estado en el que el usuario no comprenda que debe hacer. La aplicación tiene varios sistemas de búsquedas con múltiples filtros para que el usuario pueda encontrar fácilmente las yincanas o actividades que desee, dándole una mayor flexibilidad en su uso.

Análisis Heurístico - III

- **Estética y diseño minimalista.** Al utilizar las pautas del concepto “material design” de android se ha realizado un diseño minimalista correcto.
- **Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.** Como ya se mencionó en la sección de prevención de errores, “se estudiará la recuperación de errores en próximas entregas del proyecto”.
- **Ayuda y documentación.** La aplicación no contempla un sistema de ayudas actualmente. “Se deberá revisar en la segunda entrega para incluir dicha funcionalidad”.
- **Interacción física y ergonomía. Descripción:** La aplicación ha respetado las pautas de localización y tamaño de los botones principales que indica “material design” de android. Lo cual permite al usuario tener una interacción mas cómoda y ergonómica de la aplicación.

CheckList

8. Aesthetic and minimalist design

- Is only information essential to decision making displayed on the screen? **Si**
- Does the system not use too many typefaces?(Typefaces can be used to emphasize the content but many typefaces may make users confused.) **Si**
- Do information elements (e.g., images, labels) stand out from the background? **Si**
- Are unnecessary moving animations of information (e.g., zoom in, zoom out) avoided?**Si**

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

- Are prompts brief and unambiguous? **No**
- For data entry screens, are there signals on error elements in a form, and marks on the elements that need to be changed? **Si**

Evaluación con usuarios



Recorrido cognitivo

Recorrido cognitivo - Plantilla

Test de Evaluación Recorridos Cognitivos App:

Instrucciones:

A continuación se enlistan una serie de tareas, teniendo cada una de ellas una serie de acciones a seguir para ser completada. Por favor marque con un ✓ las que ha podido realizar con facilidad, con un ● las que ha realizado con cierta dificultad y con una ✕ las que se realizan con mucha dificultad. Primero intente realizar la tarea leyendo sólo el enunciado principal, luego responda por las acciones de manera secuencial.

Tarea realizada fácilmente ✓

Tarea realizada con cierta dificultad ●

Tarea realizada con mucha dificultad ✕

1. Regístrese

- ☐ Pulse la acción "Perfil"
- ☐ Pulse el texto "¿No tiene cuenta?"
- ☐ Rellene los campos
- ☐ Pulse el botón "Registrarse"

2. Busque una yincana

- ☐ Pulse la acción "Yincana"
- ☐ Pulse el botón "Lupa" (parte superior derecha)
- ☐ Rellene los filtros de búsqueda
- ☐ Pulse el botón "Buscar"

3. Únase a una yincana

- ☐ Seleccione la acción "Yincana"
- ☐ Seleccione una yincana
- ☐ Pulse el botón "participar"

Al finalizar cada tarea, responda las preguntas:

1. ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo a la experiencia y conocimiento del usuario?
2. ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta? (visibilidad y comprensibilidad de las acciones)
3. Una vez encontrada la acción en la interfaz, ¿asociarán estos usuarios la acción correcta al efecto que se alcanzará?
4. Una vez realizada la acción, ¿entenderán los usuarios la retroalimentación del sistema?

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Recorrido cognitivo - Plantilla II

4. Crear una yincana

- ☐ Pulse la acción "Crear yincana"
- ☐ Rellene los campos
- ☐ Pulse la acción "Siguiente"
- ☐ Seleccione las actividades de la yincana
- ☐ Cree nuevas actividades
- ☐ Pulse la acción "Siguiente"
- ☐ Cree un nuevo equipo
- ☐ Seleccione la acción "Finalizar"

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. Invite un usuario

- ☐ Pulse la acción "Mi perfil"
- ☐ Pulse el botón "Mis yincanas"
- ☐ Seleccione la yincana como gestor
- ☐ Seleccione el botón "lapiz" (esquina superior derecha)
- ☐ Seleccione la sección de participantes
- ☐ Seleccione el botón "Añadir participante"
- ☐ Introduce el nombre del usuario
- ☐ Seleccione la acción "Invitar"

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

6. Valide actividades de la yincana

- ☐ Pulse la acción "Mi perfil"
- ☐ Pulse el botón "Mis yincanas"
- ☐ Seleccione la yincana que quiera monitorizar
- ☐ Pulse el botón "Ojo" (esquina superior derecha)
- ☐ Valide las actividades

1. _____

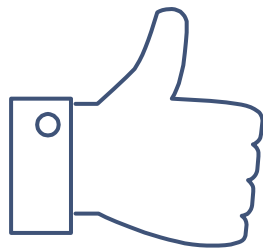
2. _____

3. _____

4. _____

Recorrido cognitivo - Informe final

- Los usuarios han demandado ciertas acciones que la aplicación no contempla actualmente como puede ser la integración de las redes sociales en la app o la mejora de los filtros de búsqueda. **Severidad** : 1/5
- Las acciones del bottom navigation bar han dado ciertos problemas ya que no se incluye un texto descriptivo debajo, pero esto es debido a las normas de material design. **Severidad** : 2/5
- Algunos usuarios han indicado que las acciones de invitar usuarios y validar actividades están poco visible, lo cual puede hacer a los usuarios algo tediosa su uso. Se contemplará realizar una atajo para estas acciones. **Severidad** : 3/5
- Los usuarios han indicado que la validación de las actividades tiene una interfaz rígida y que debería mostrarse mas información al monitor. **Severidad** : 2/5



Gracias!