Se pretende observar la primera versión de la web Rusia 2018 (rusiaapp.herokuapp.com) con las tareas típicas para detectar potenciales problemas de usabilidad y dar pistas para su corrección.

Es un análisis cualitativo que se realizará con dos usuarios y que puede servir de base para evaluar futuras versiones. Su principal objetivo es realizar un informe de aspectos a mejorar dirigido a los diseñadores.

Análisis previo (muy breve)

Tras un análisis de las tareas que se realizan para la aplicación de Rusia 2018 se ha llegado a la conclusión que hay 5 tareas básicas:

1. Registro
2. Ingreso al sistema
3. Juego de Trivia
4. Elección de 11 preferido
5. Polla mundialista

Los juegos en los que se harán las pruebas serán: juego de trivia, elección de 11 preferido y la polla mundialista.

La tarea de elección de 11 preferido se hace en base a una lista de información que se tiene cargada en una base de datos que tiene al jugador y su nacionalidad.

Por ser pruebas se obviaron las posiciones y se seleccionó aleatoriamente las posiciones en las que se colocaron a los jugadores

Tras un análisis de los tipos de usuario para la aplicación de Rusia 2018 se ha visto que corresponde a personas de toda edad, enfocándose más en los hombres de entre 15 y 40 años. Las personas pueden participar en los juegos desde cualquier lugar del mundo, solo es necesario el acceso a internet.

Las selecciones participantes en el mundo han cumplido con pasar la fase previa de eliminación, cada selección pasó por esta etapa en su confederación, únicamente Rusia (selección local) fue la que clasificó directamente.

Buenos días, .........................,

Gracias por acceder a realizar este test para nuestra empresa. Te recuerdo que la participación en este test es voluntaria y que en cualquier momento puedes abandonar.

Mi nombre es Cynthia Vanessa Ospina Campos, asesora de usabilidad, y me puedes localizar en la dirección [20011304@aloe.ulima.edu](mailto:20011304@aloe.ulima.edu).pe, tel. 93 403 7000.

Estamos trabajando en el diseño de un portal web para la copa mundial de Rusia (RusiaApp) y durante el proceso de desarrollo hacemos intervenir diversas personas intentando realizar tareas típicas para ver qué elementos del diseño hay que cambiar.

El test va a durar aproximadamente 20 minutos. Tu tiempo de realización va a ser medido. Si deseas beber agua antes o durante el test puedes hacerlo, así como hacer descansos entre tareas, ir al baño... sólo tienes que indicarlo.

Debo subrayar que estamos testeando el producto, no tus habilidades. Si encuentras alguna parte del interfaz difícil de usar seguro que otras personas también encontrarán dificultades y es nuestra tarea mejorarlo para hacerlo más usable.

Mientras realizas el test habrá otras personas observando, te las voy a presentar:

En total realizaras cuatro tareas, que se te van a explicar una por una. Deseamos que las realices lo más parecido a una situación real posible, y sólo tras finalizarlas las comentaremos. Tras cada una de ellas se te pasará un pequeño cuestionario para evaluar tu satisfacción general. Durante las tareas yo no podré ayudarte, ni darte ninguna pista, si las ves irrealizables puedes finalizarlas cuando desees.

De nuevo gracias por participar en este test. Los resultados nos ayudarán a mejorar su diseño. Tienes alguna pregunta o comentario sobre la sesión?

**Tarea 1. Registrarse en la aplicación del mundial de Rusia**

Esta tarea consiste en registrarse en la aplicación de Rusia como usuario rellenando el formulario con los datos que se requieran. Pon tus datos personales o datos ficticios, pero porfavor mantén la coherencia.

Puedes empezar

Medidas:

Eficiencia

* Tiempo total de realización de la tarea
* Tiempo entrada datos personales (sin dirección ni teléfono)

Eficacia

* Ha conseguido registrarse
* Ha conseguido ingresar el usuario
* Ha conseguido ingresar la contraseña
* Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 2. Jugar al juego de la Trivia**

Esta tarea consiste en responder una serie de preguntas que nos permiten ir ganando puntaje, conforme se va acertando en las respuestas se recibe un puntaje que va sumando.

Preguntas: 10

Opciones por pregunta: 4

Puedes empezar

Medidas:

Eficiencia

-Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido responder todas las preguntas

- Se muestra el puntaje después de cada respuesta

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 3. Realizar la elección del 11 preferido**

Esta tarea consiste en seleccionar los 11 jugadores ideales para conformar un 11 ideal según lo que opina el Usuario.

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido armar el equipo ideal

- Ha conseguido cambiar a un jugador en una determinada posición

- Se muestra el puntaje total del equipo ideal seleccionado

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 4. Jugar al juego de la polla**

Esta tarea consiste

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido

- Ha conseguido

- Se muestra

Errores:

Anotaciones:

Satisfacción (ASQ):

1. En general estoy satisfecho con la facilidad de realizar estas tareas

Totalmente de acuerdo ....................................... Totalmente en desacuerdo N/A

1 2 3 4 5 6 7

2. En general estoy satisfecho con el tiempo empleado en realizar estas tareas

Totalmente de acuerdo ....................................... Totalmente en desacuerdo N/A

1 2 3 4 5 6 7

Media (entre los ítems con respuesta):

Comentarios:

Usuario:

Datos sociodemográficos:

Edad: Sexo:

Trabajo:

Estudios:

Uso de internet:

1 vez a la semana

5 veces como mínimo a la semana

Más de una hora al día

Tarea 1.

Tiempo

Min Seg

Registro: usuario y password

Errores:

Comentarios

Tarea 2.

Tiempo

Min Seg

Puntaje obtenido:

Errores:

Comentarios

Tarea 3

Tiempo

Min Seg

11 ideal:

Errores:

Comentarios

Tarea 4

Tiempo

Min Seg

11 ideal:

Errores:

Comentarios

Satifacción

1. En general estoy satisfecho con la facilidad de realizar estas tareas

Totalmente de acuerdo ....................................... Totalmente en desacuerdo N/A

1 2 3 4 5 6 7

2. En general estoy satisfecho con el tiempo empleado en realizar estas tareas

Totalmente de acuerdo ....................................... Totalmente en desacuerdo N/A

1 2 3 4 5 6 7

El test de usabilidad sobre la aplicación de Futbol que se va a realizar hoy, día 12 de enero de 2018 forma parte de una práctica universitaria en la asignatura de Ingeniería de Software 2 de la Universidad de Lima.

Yo Cynthia Vanessa Ospina Campos, DNI 42615098 he leído atentamente esta hoja de información y he podido realizar las preguntas al respecto que he deseado.

Firma:

Fecha: 12/02/2018

Yo, Cynthia Vanessa Ospina Campos, DNI 42615098, alumna del curso de ingeniería de software 2 soy responsable de la planificación del test de usabilidad, doy fé de las afirmaciones escritas y me hago responsable de su cumplimiento.

Firma:

Fecha: 12/02/2018