

**Participantes:** Francisco Santos.

**Fecha:** 4 de enero de 2021.

**Desarrolladores:** Carlos Morales Aguilera.

**Estado del proyecto:** Iteración 2.

## 1. Descripción de la prueba realizada:

---

### **Producto usado:**

El producto usado ha sido el html de JustinMind realizado con las herramientas propias de la herramienta de prototipado (no con los bocetos). El nivel de acabado es bastante alto y la fidelidad es alta.

### **Escenario:**

Un usuario deportista e interesado en el proyecto, del cual solo conoce una breve descripción. Este usuario realiza algunas de las tareas más simples de la aplicación con el objetivo de comprender su funcionalidad e interesarse en la misma.

### **Tareas:**

1. Dar de alta usuario/Acceso sin usuario.
2. Crear evento.
3. Consultar evento.
4. Apuntarse a evento.
5. Modificar evento.
6. Valorar.
7. Crear pista.

### **Observaciones sobre los usuarios:**

Es un usuario que se encuentra muy familiarizado con las aplicaciones relacionadas con deportes, pero que a su vez no termina de sentirse cómodo con ninguna. No tiene dificultad a la hora de utilizar aplicaciones móviles.

## 2. Notas de la sesión de evaluación

---

**Notas generales:** Es muy intuitiva y no se encuentra dificultad a la hora de trabajar con ella por primera vez. Es fácilmente identificable cada elemento si se ha utilizado un dispositivo con Android previamente.

El usuario encuentra realmente sencilla y cómoda la disposición y organización de los elementos e información. Considera que el boceto mejora algunas aplicaciones previas que ha probado por su sencillez e intuitividad.

### Notas específicas:

Tarea	Observación	Categoría (Error, success...)	Severidad (1-5)	importancia (1-5)
Modificar perfil	No se puede modificar la descripción.		1	2
Dar de alta usuario	No existe definición de género	Error	3	4
Consultar evento	No se observa el precio del evento.		5	5
Crear pista	No se observa el precio de la pista.		5	5

### 3. Informe final

---

El usuario valora el boceto actual como un gran proyecto debido a tres factores principales como son la sencillez, intuitividad y efectividad. El usuario muestra además interés por el futuro desarrollo de la aplicación ya que es consumidor activo dentro de este sector. Encuentra un diseño simple lo cual le es agradable frente a otras opciones que encuentra más confusas.

Dentro de los apuntes indicados por el usuario, cabe destacar que estos serán tratados previos a la entrega de esta fase del proyecto, considerando todas las sugerencias aportadas por el usuario. Finalmente el usuario da una excelente valoración al estado actual del proyecto y el boceto presentado.