Test de Usabilidad MundialitisApp

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

Es un análisis cualitativo que sólo 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:

Tras un análisis de las tareas que se realizan para la aplicación de Rusia 2018 se ha llegado a la conclusión que hay 8 tareas básicas:

1. Registro
2. Ingreso al sistema
3. Jugar Trivia
4. Elección de 11 preferido
5. Jugar Polla mundialista
6. Crear grupo
7. Realizar invitación a grupo
8. Aceptar invitación y Jugar en grupo

Se hará más énfasis en las pruebas de los juegos: juego de trivia, elección de 11 preferido y la polla mundialista.

La tarea jugar trivia se hace en base a una lista de 10 preguntas elegidas aleatoriamente.

La tarea de elección de 11 preferido se hace en base a una lista de jugadores que se tiene cargada en una base de datos en función de su nacionalidad. Se puede seleccionar aleatoriamente las posiciones en las que se colocan a los jugadores.

La tarea jugar polla mundialista se hace en base a una lista de los partidos que se disputaran en el Mundial de Rusia 2018. Sin embargo, para este test los resultados de los partidos serán simulados aleatoriamente.

Las tareas escogidas entonces serán: realizar el registro en la aplicación, ingresar al sistema con el usuario creado previamente, jugar trivia, jugar elección del 11 preferido en base a usa lista dada, jugar polla mundialista a partir de una lista dada, crear un grupo basado en información dada, realizar una invitación a partir de un usuario dado, salir de la aplicación y loguearse con usuario dado, aceptar la invitación y jugar el juego al que fue invitado.

Tras un análisis del “usuario tipo” para la aplicación de Rusia 2018 se ha visto que corresponde a personas con la mayoría de edad (mujeres u hombres), enfocándose más en los hombres de entre 18 y 45 años. Las personas pueden participar en los juegos desde cualquier lugar del mundo, solo es necesario el acceso a internet.

La selección de participantes seguirá los siguientes criterios de inclusión:

* De 18 años en adelante
* uso de Internet al menos una vez por semana
* entender castellano
* ser usuario apasionado del futbol

y los siguientes criterios de exclusión:

- ser menor de edad

- tener una discapacidad que impida el uso de las opciones por defecto de la aplicación (visión, motricidad)

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

Gracias por acceder a realizar este test. 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.pe](mailto:20011304@aloe.ulima.edu.pe), tel. 93 425 9633.

Estamos trabajando en el diseño de un aplicativo web y movil para la copa mundial de Rusia (MundialitisApp) 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 45 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 nueve 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 MundialitisApp como usuario rellenando el formulario con los datos que se requieran. Pon tus datos personales o datos ficticios, pero por favor 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
  + Página/Error:

Anotaciones:

**Tarea 2. Ingresar en la aplicación del mundial de Rusia**

Esta tarea consiste en loguearse en la aplicación de MundialitisApp con el usuario que creo en la tarea 1. De otra forma también puede ingresar usando el usuario: rusiapp, y la contraseña: rusiapp

Puedes empezar

Medidas:

Eficiencia

* Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

* Ha conseguido loguearse
* Ha ingresado bien su usuario, pero no su contraseña
* Ha ingresado mal su usuario y contraseña
* Número de errores cometidos
  + Página/Error:

Anotaciones:

**Tarea 3. Jugar al juego 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 y observar su puntaje después de cada respuesta.

- Ha conseguido responder todas las preguntas, pero no vio su puntaje en cada

pregunta.

- Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 4. 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. Para esta tarea se le pide que ingrese a los jugadores según la posición indicada en la tabla.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pais** | **Jugagor** | **Posición** |
| Peru | Pedro GALLESE | Arquero |
| España | Sergio RAMOS | Defensa1 |
| España | Gerard PIQUE | Defensa2 |
| Brasil | THIAGO SILVA | Defensa3 |
| Brasil | DANI ALVES | Defensa4 |
| España | Andres INIESTA | Centro1 |
| Brasil | NEYMAR | Centro2 |
| Francia | Paul POGBA | Centro3 |
| Portugal | CRISTIANO RONALDO | Delantero1 |
| Argentina | Lionel MESSI | Delantero2 |
| Uruguay | Luis SUAREZ | Delantero3 |

Puntaje a obtener: 1037

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido colocar a los 11 jugadores y obtener el puntaje dado

- Ha conseguido colocar algunos jugadores

- No ha conseguido colocar ningún jugador

- Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 5. Jugar al juego de la polla**

Esta tarea consiste en seleccionar el juego polla, aquí usted elegirá el partido al cual apostar y se deberá apostar una cierta cantidad de dinero; para lo cual necesitará ingresar los datos de su predicción (que país gana, pierde, o, empata). Para esta tarea se le pide que ingrese la apuesta según se indicada en la tabla. (en este caso para el primer partido a disputarse: Rusia vs Arabia Saudí)

|  |  |
| --- | --- |
| País Ganador | Apuesta |
| Rusia | 10 soles |

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido realizar la apuesta satisfactoriamente

- No ha conseguido llenar todos los campos

- No ha conseguido elegir el partido a apostar

- Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 6. Crear Grupo**

Esta tarea consiste en crear un grupo, en el cual se elige un tipo de juego y el número de participantes a jugar. Para esta tarea se le pide que cree el grupo según se indicada en la tabla.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Grupo | Tipo de Juego | Numero de Participantes |
| Rusia | Trivia | 2 |

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido crear el grupo

- No ha conseguido crear el grupo

- Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 7. Realizar invitación a un grupo**

Esta tarea consiste en invitar a un usuario al grupo creado en la tarea 6. Para esta tarea se le pide que invite a un usuario según se indicada en la tabla.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Usuario a Invitar | Nombre del Grupo creado |
| Prueba1 | (El que creaste) |

En caso de no haber podido crear un grupo. Ingrese con el usuario dado en la tarea 2.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Usuario a Invitar | Nombre del Grupo creado |
| Prueba1 | Prueba1 |

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido realizar la invitación

- No ha conseguido realizar la invitación

- Número de errores cometidos

Errores:

Anotaciones:

**Tarea 8. Aceptar invitación a un grupo y jugar**

Esta tarea consiste en aceptar la invitación enviada en la tarea 7. Para esta tarea se le pide que se logue con el usuario que se le indica.

|  |  |
| --- | --- |
| Usuario | Contraseña |
| Prueba1 | Prueba1 |

Luego, empezará a jugar el juego al que jue invitado. (en este caso: Trivia)

Podemos empezar

Medidas:

Eficiencia

- Tiempo total de realización de la tarea

Eficacia

- Ha conseguido aceptar la invitación y jugar el juego

- Ha conseguido solo aceptar la invitación

- Número de errores cometidos

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 contraseña

Errores:

Comentarios

Tarea 2.

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Consiguió loguearse: Si/No

Errores:

Comentarios

Tarea 3.

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Respondió preguntas y vio su puntaje: Sí / No

Errores:

Comentarios:

Tarea 4.

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Registró todos jugadores: Sí / No

Errores:

Comentarios:

Tarea 5

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Realizó apuesta: Sí / No

Errores:

Comentarios:

Tarea 6

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Creó grupo: Sí / No

Errores:

Comentarios:

Tarea 7

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Realizó invitación: Sí / No

Errores:

Comentarios:

Tarea 8

Tiempo

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Min Seg

Acepto invitacion y jugo en grupo: Sí / No

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 13 de febrero de 2018 forma parte de una práctica universitaria en la asignatura de Ingeniería de Software 2 de la Universidad de Lima.

Yo ………………………………….., DNI …………………… he leído atentamente esta hoja de información y he podido realizar las preguntas al respecto que he deseado.

Firma:

Fecha: 13/02/2018

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: 13/02/2018