

Informe de Usabilidad



Prototipo Web / Equipo:

[Mundo Tablao / DIU1_Salvame_Deluxe]

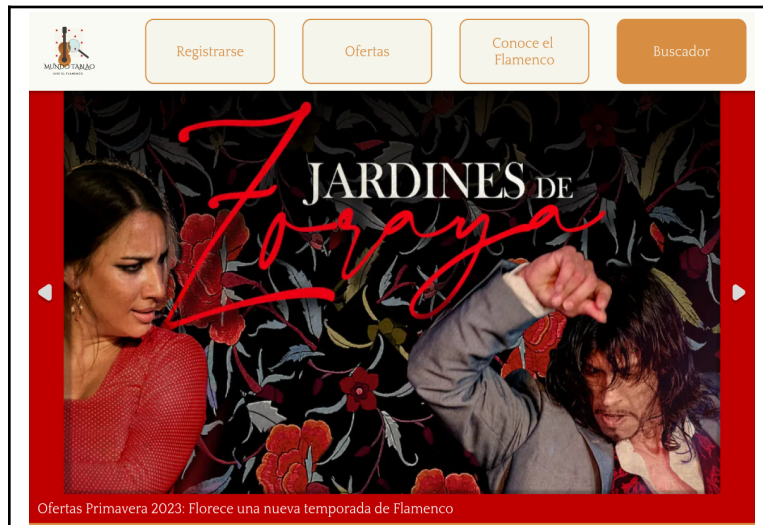
Informe elaborado por DIU3_LosMijos

Fecha del informe: 04/06/2023

Tabla de Contenidos

DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE	PÁG. 3
RESUMEN EJECUTIVO	PÁG. 4
METODOLOGÍA	PÁG. 4
PARTICIPANTES	PÁG. 4
EVALUACIÓN DE TAREAS / ESCENARIOS	PÁG. 5
CUESTIONARIO SUS	PÁG. 6
RESULTADO SUS Y EXPLICACIÓN	PÁG. 6
COMENTARIOS / VALORACIÓN DE USUARIOS	PÁG. 7
CONCLUSIÓN	PÁG. 8
RECOMENDACIONES	PÁG. 8

Informe de Usabilidad



DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

Esta página ofrece actividades de ocio relacionadas con el flamenco, así como información acerca de este tema, tal como ofertas y actividades destacadas. Dentro del sistema es posible realizar un registro como usuario, teniendo la posibilidad, además, de realizar búsquedas utilizando varios filtros.

Repositorio del equipo creador del prototipo objeto de estudio:
https://github.com/pgonzs08/DIU_Salvame_Deluxe

Resumen ejecutivo

El objetivo claramente definido de este informe es efectuar un proceso de análisis e identificar los puntos débiles en materia de usabilidad de la aplicación diseñada por los compañeros. Para tal fin, se van a utilizar varias herramientas de testeo muy útiles, en conjunción con la aplicación del *role playing* para simular la interacción de diferentes perfiles de usuarios con dicha aplicación. Con todo lo anteriormente comentado se va a conseguir una visión más o menos integral de los aspectos de diseño aplicados a la aplicación objeto de estudio.

En lo referente a los usuarios participantes, han sido 4 personas las que han contribuido a tal fin, 2 por cada propuesta (A y B) arrojando resultados interesantes (ver apartados posteriores).

Este documento contiene información relativa a la metodología seguida, así como impresiones de los participantes de la propuesta que se toma para la evaluación tras la interacción con dicho sistema. Además, se concluye con la identificación de inconsistencias y mejoras que pueden aplicarse a este sistema, de cara a poder mejorarse.

Metodología

Vamos a hacer una mezcla de las dos metodologías principales que se usarán en el desarrollo de este informe: A/B Testing y Cuestionario SUS. Vamos a escoger a cuatro personas para las pruebas de las dos páginas. A dos personas les daremos unas tareas a realizar en la web A y otras dos en la web B. La web A será Granada Handcraft y la web B será Mundo Tablao. Además, junto a esto, a cada persona le daremos a rellenar un cuestionario SUS para evaluar la usabilidad del sitio web.

Participantes

#id. usuario	Sexo/edad	Ocupación	Rol/Perfil (goals)	Experiencia internet	Plataforma	Conocimiento/Experiencia con Aplicación/Web
#USER1	Mujer, 39 años	Contable	Extranjera, algo impaciente	Intermedia	Mac y Phone/App	Alta
#USER2	Varón, 65 años	Jubilado	Le gusta probar cosas nuevas	Baja	Windows y Phone/App	Baja
			Persona con estilo, la cual se siente muy orientada			

#USER3	Mujer, 46 años	Escritora	hacia actividades de índole artística, destacando la escritura. Es una persona algo triste, aunque intenta encontrar actividades que la animen un poco.	Baja	Mac y Phone/ App	Media
#USER4	Varón, 35 años	Recepcionista de hotel	Es una persona a la que le gustan todo tipo de planes, aunque el baile le atrae especialmente; todos los fines de semana se involucra en alguna actividad que tenga que ver con el baile. Tiende a ser una persona contenta y alegre.	Intermedia	Windows y Phone/ App	Avanzada

Evaluación de tareas / escenarios

Task Completion Rates

Usuario	Buscar información acerca del flamenco	Comprar una entrada	Buscar una actividad concreta
#USER3	√	-	√
#USER4	√	-	√
Completado	Sí	No	Sí

Usuario	Buscar información acerca del flamenco	Comprar una entrada	Buscar una actividad concreta
#USER3	√	-	√
#USER4	√	-	√
Porcentaje	100%	0%	60%

Cuestionario SUS

EQUIPO: DIU3.LosMijos		TEST A:		TEST B:	
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO		Web: Granada Handcraft		Web: Mundo Tablao	
PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		A - TESTING		B - TESTING	
USUARIO ID:		#USER1	#USER2	#USER3	#USER4
SEXO		Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
EDAD		39	65	46	35
OCUPACION		Contable	Jubilado	Escritora	Recepcionista de hotel
EXPERIENCIA TIC		Media	Baja	Baja	Media
PERFIL (describir)		Extranjera, algo impaciente	Le gusta probar cosas nuevas	Persona con estilo, la cual se siente	Es una persona a la que le gustan
		1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo
		5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo
CUESTIONARIO SUS		Valoracion User1 (entre 1-5)	Valoracion User2 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	5	2	2
2	Encontré el website innecesariamente complejo	1	2	2	1
3	Pensé que era fácil utilizar este website	4	2	3	3
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	2	2	1
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas	3	3	2	2
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	3	2	4	4
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	2	4	3
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	1	3	1	1
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website	3	4	2	4
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarme en el website	1	2	2	1
VALORACION FINAL		77.5	62.5	55	65

Enlace a la hoja de cálculo del cuestionario:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_MxOkmCbX-TZ2NoSz1JMuSM3h8yTHNsU/edit#gid=550034179

Resultado SUS y explicación

El resultado que arroja el cuestionario anterior para la propuesta B (objeto de estudio) es entre marginal y marginal D, lo que deja claro que tiene un margen de mejora reseñable. Tras haber analizado el diseño y la supuesta funcionalidad que representa, hemos podido recopilar una serie de puntos que pueden contribuir a la mejora del prototipo objeto del estudio:

- El logo está como fuera del resto del encabezado de la página web, cuando éste siempre es importante, puesto que es la marca de la empresa (muchas veces ayuda a las personas a reconocerla rápidamente); es importante que esté más marcado su lugar

en el encabezado.

- Falta de consistencia entre ventanas. Como ejemplo cabe mencionar que la página del “Buscador” y la de “Conoce el flamenco” presentan entre ellas algunas diferencias reseñables pese a que cuentan con la misma estructura: en la primera, el fondo de los elementos centrales es blanco y, en la segunda, es verde oscuro. Sin entrar en el análisis de qué colores son mejores o peores, debería de existir coherencia entre todas las ventanas. También cabe mencionar que el redondeado de las cajas no sigue un mismo patrón. Además, en este mismo punto, aparece lo que se conoce como miga de pan (ruta de dónde se encuentra el usuario en un momento dado dentro del sitio web), aunque solo aparece en los dos primeros prototipos.
- En la página del “Buscador”, la parte destinada a interactuar con el usuario de cara a aplicar ciertos filtros de búsqueda, no se ha realizado de una manera consistente, puesto que no se distingue claramente la etiqueta del campo del *input* donde se introducirá realmente el valor para el filtrado. Es decir, como ejemplo, el campo de “Fecha” (la etiqueta) puede confundirse con el propio *input*.
- Aunque no era el objetivo principal del prototipo, hubiese estado bien aportar algún diseño para el proceso de compra, ya que se puede observar la opción de comprar en cada espectáculo, pero, sin embargo, no hay ninguna forma de poder analizar esta parte del proceso que siempre es importante.
- En la *landing page* faltaría la posibilidad de saltar al formulario de registro, puesto que es una funcionalidad con la que cuenta el sistema y, para poder hacerlo, habría que pasar de esta ventana.
- En la paleta de colores del *moodboard* del prototipo aparece el negro como color destacado, pero no se ve resaltado en los prototipos. En cambio, el naranja es el color mayoritario y aparece en dicho *moodboard* como color menos destacable.

[Comentarios / Valoración de usuarios]

#USER3: “No me ha costado trabajo navegar por la página web.”

#USER4: “Fácil de usar, aunque las he visto mejores, sobre todo visualmente hablando.”

Conclusión

El diseño tiene una serie de puntos que habría que corregir, pues rompen un poco con la armonía visual e incluso funcional del sistema (ver apartado “Resultado SUS y explicación”, en la página 6). Una vez subsanados estos puntos, el diseño pasaría a tener consistencia, apreciándose una mejora notable con poco esfuerzo más en el proceso de depuración y reconceptualización del diseño del prototipado.

Recomendaciones

- Ver el apartado “Resultado SUS y explicación” (página 6) y analizar cada punto.
- Mantener toda la consistencia posible entre el *moodboard* y el prototipado.