

Prueba de Usuarios

Grupo 02

Grupo de Muestra

Se realizó el testeo con un grupo de 4 usuarios correspondientes a familiares del equipo de desarrollo. Todos los participantes tenían un dominio medio-avanzado de uso de aplicaciones web, además de haber usado alguna vez una aplicación para fines financieros (por ejemplo, la página web de un banco). Los usuarios fueron:

1. Luz Echeverría:
 - **Edad:** 60 años
 - **Séxo:** Femenino
 - **Ocupación:** Sub-gerente de mejoramiento de procesos en empresa de informática
2. Miguel Canales:
 - **Edad:** 59 años
 - **Séxo:** Masculino
 - **Ocupación:** Jefe de proyecto en empresa de informática
3. Francisca Manríquez:
 - **Edad:** 25 años
 - **Séxo:** Femenino
 - **Ocupación:** Fonoaudióloga
4. Benjamín Manríquez:
 - **Edad:** 18 años
 - **Séxo:** Masculino
 - **Ocupación:** Estudiante de Licenciatura en Biología

Objetivos

Las pruebas se realizaron con los siguientes objetivos en mente:

1. ¿Se puede entender la aplicación sin que otra persona te lo explique?
2. ¿Qué tan fácil es realizar acciones como crear una cuenta o realizar una transacción?

Metodología

Para la realización de las pruebas, se ocupó un software de grabación que nos permitió registrar todo lo que pasaba en pantalla además de grabar la voz del usuario. Se le pidió a los usuarios que describieran sus pensamientos mientras probaban la aplicación. Dos miembros del grupo se dedicaron a realizar las pruebas. Dado que el resto del equipo seguía trabajando en la aplicación, se creó una *branch* aparte de manera de tener una versión fija y funcional de la aplicación para realizar las pruebas.

Escenarios

Para hacer maximizar la productividad de las pruebas, dividimos los usuarios en dos grupos a los cuales se le pidieron tareas levemente distintas.

A cada usuario del primer grupo, se le pidieron las siguientes tareas:

1. Registrarse en la plataforma
2. Crear una cuenta de débito con una balance inicial
3. Realizar una transferencia a la cuenta de otro usuario
4. Revisar sus movimientos

En cambio, a los usuarios que pertenecen al segundo grupo se les pidió que:

1. Registrarse en la plataforma
2. Crear una cuenta de débito con un balance inicial
3. Realizar un gasto en la cuenta

Resultados

En la siguiente tabla se entregan los resultados de las pruebas realizadas. Notar que una dificultad de 1 corresponde a “muy fácil” mientras que 5 es “muy difícil”.

Primer Grupo

Luz

Tarea	Nivel de logro	Duración	Dificultad	Comentarios
Registrarse en la plataforma	Logrado	1:30 min	1	
Crear cuenta débito	Logrado	1:00 min	1	Era poco claro el concepto de cuota.
Realizar transferencia	Logrado con dificultad	2:00 min	2	Confundió inicialmente movimientos con transferencia. No se entiende la información que se

				despliega después de la transferencia.
Revisar movimientos	Logrado con dificultad	1:30 min	3	Le costó encontrar dónde se veía.

Miguel

Tarea	Nivel de logro	Duración	Dificultad	Comentarios
Registrarse en la plataforma	Logrado con dificultad	1:15 min	1	Confundi6 inicialmente el login con el signup.
Crear cuenta débito	Logrado	1:00 min	1	Le hizo falta el formateo de números.
Realizar transferencia	Logrado	2:00 min	1	Hizo la prueba de transferirse a sí mismo, lo que falla, pero no debería dejarte intentarlo en primer lugar. Reclamo por que se borró todo después del error.
Revisar movimientos	Logrado con dificultad	2:30 min	2	Le costó un poco encontrar dónde estaba. La tabla de movimientos era poco clara.

Segundo Grupo

Benjamín Manríquez

Tarea	Nivel de logro	Duración	Dificultad	Comentarios
Registrarse en la plataforma	Logrado con dificultad	1:00 min	2	Usuario confunde login con signup
Crear cuenta débito	Logrado	1:00 min	1	Usuario incluye puntos en el momento lo que produce error. Además se ve

				confundido ya que le permite agregar cuota a una tarjeta de débito.
Realizar Gasto	Logrado con dificultad	2:00 min	2	Usuario ingresa nuevamente el monto con puntos. Usuario ingresa el monto en positivo por lo que se genera un depósito en vez de un gasto.

Francisca Manríquez

Tarea	Nivel de logro	Duración	Dificultad	Comentarios
Registrarse en la plataforma	Logrado	1:00	1	Usuario entra primero a la pestaña del login para dirigirse a la pestaña del singup
Crear cuenta débito	Logrado	0 :30	1	Usuario le cuesta ver la cantidad de 0s ingresados.
Realizar Gasto	Logrado	0:40	1	Usuario Ingresa inicialmente monto positivo, pero luego se retracta de esto.

Análisis

Podemos observar que, aunque tuvieron dificultades, en general los usuarios encontraron que era baja la dificultad de usar la aplicación web. Esto es de esperar, dado que en términos generales de funcionalidad es bastante simple la página. Sin embargo, se enredaron bastante con los términos y detalles de cómo ingresar datos a la plataforma, por lo que hay varios puntos de mejora dónde se puede hacer más intuitiva la aplicación.

Conclusiones

Si bien todos los usuarios pudieron realizar la tarea en su totalidad hubo complicaciones en el transcurso de esta debido a problemas de usabilidad y del lenguaje utilizado. Por lo que posibles cambios pueden ser introducidos para mejorar la página, tales como: hacer más

visible el botón de login, agregar separador de miles a la hora de agregar un monto, bloquear opciones que no son necesarias como la cuota a la hora de generar una cuenta de débito, agregar opción de gasto o depósito para que el usuario no tenga que agregar el monto en negativo o positivo dependiendo de la situación. En conclusión la aplicación funciona correctamente pero es necesario hacer ajustes a la interfaz de tal forma que el usuario pueda utilizarla de una manera más fácil.

Apreciaciones personales

Aunque no tenían que interactuar con aquello, varios de los usuarios encontraron confuso la existencia “Edit” y “Destroy” de entidades como transacciones. Es un elemento que agregamos sin pensarlo por la costumbre de hacer *scaffold* e implementar todo el CRUD, pero efectivamente no es algo que un usuario normal debiera poder hacer en una aplicación financiera. En esta aplicación de fantasía no es tan importante este error, pero es algo el punto en el cual deberíamos ser bastante más cuidadosos si estuviéramos desarrollando una aplicación real.

Videos Pruebas de Usuario

https://drive.google.com/drive/folders/1bl6E4QXwjKtNNHPcUVt2wi0PCVy_1CyV?usp=sharing