**Proyecto 4**

**Pruebas de usabilidad.**

**Objetivos:**   
- El objetivo principal de estas pruebas, es probar nuestra aplicación y dependiendo de los resultados mejorar en gran cantidad la usabilidad de nuestra aplicación.   
- Como objetivo secundario queremos dar a probar por primera vez la aplicación a usuarios externos a ella, para poner en discusión la utilidad de nuestra aplicación. Dependiendo de los resultados podremos saber que tan útil es nuestra aplicación y dado el caso mejorar las funcionalidades para poder hacerla verdaderamente útil.   
- Un objetico terciario es poner en prueba nuestro diseño y las reacciones que tienen los usuarios hacia la aplicación. La idea es tener resultados importantes los cuales nos ayudes a mejorar al máximo el diseño de nuestra aplicación.

**Formato y Configuración:   
-** Estas pruebas van a consistir de tres características principales e importantes para cumplir con nuestros objetivos. Las pruebas van a ser en laboratorio (casa), va a ser moderado y en persona. Esto con el propósito de primero poder ver las reacciones inmediatas de los usuarios, proveer percepciones más cercanas al diseño y finalmente poder tener una relación más cercana con el usuario, accesibles a las preguntas directas o a leer los movimientos de ellos.

**Número de usuarios:**  
- Al ser nuestras primeras pruebas y tener un tiempo tan limitado el número de usuarios a probar va a constar con un total de tres personas, intentando seleccionarlas de manera distribuida; por edad, profesión y cercanía con la tecnología.

**Participantes:**  
- Participantes número Uno: Gloria Isabel Carreño, 58 años, Contadora, Lejana a la tecnología. Para realizar unas pruebas más variadas decidimos que este participante tuviera una edad significativamente mayor a la de los demás, que tuviera una profesión distinta y en este caso fuera lejana al manejo de la tecnología.   
- Participante numero Dos: David Ferro, 31, Financiero, Cercano a la tecnología. Para realizar unas pruebas más variadas decidimos que este participante tuviera una edad media entre los tres, que tuviera profesión distinta y fuera esta vez cercano a la tecnología.  
- Participante número Tres: Gustavo García, 24 años, Ing. de Sistemas, Muy cercano con la tecnología. Para realizar unas pruebas más variadas decidimos que este participante tuviera una edad menor a la de los demás, tuviera cierto expertineo con las tecnologías web al estudiar sistemas y que su cercanía con la tecnología nos pudiera proporcionar datos más críticos y más expertos sobre el tema.

**Tareas a Probar**:  
- Con el propósito de alinearlos correctamente con nuestros objetivos, en estas pruebas se van a realizar tareas exploratorias y tareas específicas. Donde cada usuario tendrá que realizar ciertas revisiones y actividades donde se probara todas las funcionalidades actuales de la página. Adicionalmente esta prueba será totalmente abierta, lo que quiere decir que el usuario podrá hacerles preguntas a los evaluadores y estos deberán contestar, pero tomando nota de las preguntas (muchas veces las preguntas e inquietudes son las que terminan guiando hacia los objetivos). La prueba será encuestada, lo que quiere decir que después de realizar las pruebas prácticas, los participantes deberán llenar un pequeño formulario con unas preguntas específicas, con el propósito de cumplir los objetivos de esta prueba.   
- Tarea exploratoria 1: Primer vistazo de la página, explorar y descubrir por cuenta propia la aplicación web.   
- Tarea exploratoria 2: Segundo vistazo de la página, intentar llegar a la utilidad que creemos que tiene la aplicación web.  
- Tarea específica 1: Iniciar sesión con su cuenta Google en la aplicación.  
- Tarea específica 2: Ingresar tu palabra en el documento abierto.  
- Pregunta formulario 1: En una escala del 1 al 5 ¿Qué tan fácil le pareció usar la aplicación?  
- Pregunta formulario 2: ¿Qué utilidad le ve usted a la aplicación?  
- Pregunta formulario 3: En una escala del 1 al 5 ¿Qué tan atraído se siente con los colores y el diseño de la página?  
- Pregunta formulario 4: ¿Qué funcionalidades le agregaría usted a la aplicación si el propósito fuera crear unas notas colaborativas para una clase de forma creativa(sin repetir palabra)?

**Métricas:**  
- Usabilidad: 1 -5.  
- Diseño: 1 -5.

**Resultados:  
- Gloria Isabel Carreño: -** Preguntas durante el uso de la aplicación:¿Por qué todo está justificado a la derecha? - Notas de los evaluadores:Ingreso una palabra antes de iniciar sesión, agrego varias palabras con gestos de interrogación. Inicio sesión correctamente, Ingreso la palabra correctamente. **-** Pregunta formulario 1: 5, - Pregunta formulario 2: escribir un archivo palabra por palabra. – Pregunta formulario 3: 2, - Pregunta formulario 4: Escribir las instrucciones, no poder meter una palabra antes del inicio de sesión, ver a otros usuarios realizar la actividad.  
**- David Ferro:** **-** Preguntas durante el uso de la aplicación: ¿Para qué sirve el inicio de sesión?, ¿Cómo puedo borrar la palabra o volver a empezar? – Notas de los evaluadores: Ingreso una palabra antes de iniciar sesión, agrego varias palabras con gestos de interrogación. Inicio sesión antes de las tareas específicas, se mostró confundido. Ingreso otra palabra correctamente. **-** Pregunta formulario 1: 3, - Pregunta formulario 2: Mostrar la palabra que un usuario escribía en un texto. – Pregunta formulario 3: 1, - Pregunta formulario 4: Escribir las instrucciones, no poder meter una palabra antes del inicio de sesión, ver a otros usuarios realizar la actividad, saber a qué clase pertenece el documento y poder guardar el archivo.

**- Gustavo García:** **-** Preguntas durante el uso de la aplicación: ¿Qué más tengo que hacer?, ¿Por qué no está centrado? - Notas de los evaluadores: Inicio sesión, metió una palabra correctamente antes de las tareas específicas, se quedó sin hacer nada durante unos minutos. **-** Pregunta formulario 1: 3, - Pregunta formulario 2: renderizar una palabra de un componente a otro. – Pregunta formulario 3: 2, - Pregunta formulario 4: Escribir las instrucciones, no poder meter una palabra antes del inicio de sesión, ver que otros usuarios pueden modificar el documento. Que tenga algún tipo de orden la agrega de palabra por usuario.

**Conclusiones:**   
- Los resultados sobre usabilidad no fueron del todo malos; 3,3,5. Sin embargo tampoco fueron los mejores, esto quiere decir que hasta el momento la aplicación es algo intuitiva para hacer lo poco que hace, sin embargo, los tres participantes insisten en poner las instrucciones, esto quiere decir que lo fácil de usar no está relacionado con lo que nosotros queremos ni con la utilidad que estamos buscando en el proyecto.   
- Los resultados de utilidad fueron críticos, ninguno de los participantes logro darle a la utilidad de ella, y se dieron muchas funcionalidades nuevas para poder llegar a ella.  
- Los resultados de diseño también fueron críticos; 2,1,2. Ninguno de los tres participantes se siento conforme con los colores y estilos utilizados, incluso uno pregunto sobre el porqué del mal uso de estos.

**Plan de mitigación:**  
- La usabilidad no estuvo tan grave, excepto porque el asunto de las instrucciones, por lo que decidimos que se le agregara un espacio donde se digan las instrucciones de la aplicación. El otro aspecto de la utilidad fue en cuanto a la escritura de la palabra antes del inicio de sesión, por lo cual se le agregara esta funcionalidad, el usuario primero ingresa y luego si aparece el documento y el ingreso de la palabra.  
- Ya que la utilidad fue lo más crítico decidimos agregar varias funcionalidades. La primera es mostrar a los otros usuarios que están modificando el documento (el grupo de la clase). La segunda hacer que el usuario solo pueda agregar la palabra por orden de llegada. Y la última que se pueda ver que usuario agrego que palabra.   
- En cuanto a diseño que también estuvo crítico, decidimos rediseñarlo dándole orden y una paleta de colores más amigable.