2022-2023

Tutorio

Nombre del grupo que realiza la evaluación

Evaluación DE usabilidad

# Introducción

El presente documento tiene por objetivo describir la inspección que se ha realizado del sistema interactivo Tutorio del grupo E y exponer los aspectos que se han identificado como posibles problemas de usabilidad del sistema. Para la inspección, se realizaron un recorrido cognitivo y una evaluación heurística basada en los principios de usabilidad de Jacob Nielsen para una serie de tareas y unos perfiles de usuario imaginarios del sistema.

El sistema interactivo estudiado sirve para aprender a programar distintos lenguajes, utilizando recurso web alojados en la página. Las tareas que se han inspeccionado son las siguientes:

* Tarea 1: Crear/Iniciar seasión en una cuenta.
  + Acción 1: Pulsar en el botón de crear/entrar a cuenta.
  + Acción 2: Introducir un correo.y una contraseña
  + Acción 2: Pulsar en el botón de crear/iniciar sesión.
* Tarea 2: Acceder a un tutorial
  + Acción 1: Seleccionar el tipo de lenguaje.
  + Acción 2: Elegir el lenguaje y el tutorial al que se desea acceder
* Tarea 3: Volver a la página principal.
  + Acción 1: Presionar el icono con el logo de la página.
* Tarea 4: Realizar la autoevaluación
  + Acción 1: Acceder al apartado de “Evalúate”
  + Acción 2: Seleccionar una respuesta en cada pregunta
  + Acción 3: Pulsar “Evaluar”

Los perfiles de usuario imaginarios son los siguientes:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pablo | | | | **Edad**  19 | **Trabajo**  Universitario | | **Ciudad**  Soria |
| *Tengo experiencia con los ordenadores y debo aprender una cantidad variada de lenguajes de forma rápida y eficiente.* | | | |
| **C****onocimiento tecnológico:** | | | Moderado. | **Marcas que usa:** | | Windows 10, macOS, Ubuntu. | |
| **Razón para usar:** | | Quiere una forma de expandir su conocimiento en los lenguajes que va a utilizar en su carrera. Así como ejemplos de uso y fallos comunes. | | | | | |
| **Le importa:** | | La seguridad y la facilidad de uso de la interfaz. | | | | | |
| **Quiere:** | Aprender los lenguajes de forma rápida. | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Tener que aplicar demasiado tiempo al aprendizaje. | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | Una manera fácil de aprender a usar algunos de los lenguajes que va a utilizar. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hombres mayores de interior | Foto Premium  Manolo | | | | **Edad**  66 | **Trabajo**  Jubilado | | **Ciudad**  Jaén |
| *Tengo curiosidad sobre cómo se usan los ordenadores.* | | | |
| **Conocimiento tecnológico:** | | | Bajo | **Marcas que usa:** | | Windows 10 | |
| **Razón para usar:** | | Quiere aprender a usar ordenadores por petición de su nieto. | | | | | |
| **Le importa:** | | La seguridad y la facilidad de uso de la web. | | | | | |
| **Quiere:** | Crear una página web, para utilizar como blog. | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Las páginas difíciles de entender o navegar. | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | Tutoriales sencillos para aprender HTML y CSS. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sofía | | | | **Edad**  15 | **Trabajo**  Estudiante de instituto | | **Ciudad**  Santiago de Compostela |
| *Quiero crear mi propia página web para interactuar con mis amigos/as.* | | | |
| **Conocimiento tecnológico:** | | | Bajo | **Marcas que usa:** | | Windows 10, Android | |
| **Razón para usar:** | | Puede ver un guía de cómo crear una página web desde cero. | | | | | |
| **Le importa:** | | La sencillez de las instrucciones. | | | | | |
| **Quiere:** | Una forma sencilla de crear una página web. | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Utilizar recursos no intuitivos y código complejo. | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | Una manera fácil de aprender a usar los recursos necesarios para crear la página. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | **Edad**  28 | **Trabajo**  Programador | | **Ciudad**  Barcelona |
| *Me gustaría volver a aprender a utilizar python para realizar mis propios proyectos en mi tiempo libre.* | | | |
| **Conocimiento tecnológico:** | | | Alto | **Marcas que usa:** | | Arch Linux. | |
| **Razón para usar:** | | Aprender las herramientas y utilidades de python. | | | | | |
| **Le importa:** | | La variedad del conocimiento ofrecido. | | | | | |
| **Quiere:** | Aprender todas la peculiaridades y herramientas ofrecidas por el lenguaje, así como sus aplicaciones prácticas. | | | | | | |
| **Le molesta:** | | La información innecesaria. | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | Una manera fácil de aprender a usar Python, así como ofrecer ejemplos de uso. | | | | |

# Recorrido cognitivo

## Tarea 1: Crear/Iniciar sesión en una cuenta

El usuario creará o iniciará sesión en una cuenta pulsando el botón correspondiente en la interfaz e introduciendo los datos correspondientes.

### Acción 1: Pulsar en el botón de crear/entrar en cuenta

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 2: Introducir un correo y una contraseña

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 3: Pulsar en el botón de crear/iniciar sesión

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

## Tarea 2: Acceder a un tutorial

Para acceder a un tutorial se seleccionará el tipo del lenguaje de programación y el tutorial al que se desea acceder.

### Acción 1: Seleccionar el tipo de lenguaje

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 2: Elegir el lenguaje y el tutorial al que se desea acceder

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 3: Pulsar en el botón de crear/iniciar sesión

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

## Tarea 3: Volver a la página principal

Para volver a la página principal en cualquier momento se puede pulsar en el logo de la barra de navegación en la parte superior de la pantalla.

### Acción 1: Presionar el icono con el logo de la página.

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

## Tarea 4: Realizar la autoevaluación

Para realizar un ejercicio de autoevaluación se deberá acceder al apartado llamado “Evalúate” de un tutorial. A continuación, se introduce una respuesta para cada pregunta y se presiona le botón de evaluar para corregirlas.

### Acción 1: Acceder al apartado de “Evalúate” de una pregunta

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 2: Seleccionar una respuesta en cada pregunta

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 3: Pulsar “Evaluar”

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

# Evaluación heurística

Para cada tarea por separado, se han analizado las 10 reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen. A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

## Tarea 1: Crear/Iniciar sesión en una cuenta.

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + **Notas…**
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + **Notas…**
* **Control y libertad para el usuario**
  + **Notas…**

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + **Notas…**
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + **Notas…**
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + **Notas…**
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + **Notas…**
* **Ayuda y documentación**
  + **Notas…**

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + **Notas…**
* **Prevención de errores**
  + **Notas…**

**No se puede evaluar**

## Tarea 2: Acceder a un tutorial

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + **Notas…**
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + **Notas…**
* **Control y libertad para el usuario**
  + **Notas…**

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + **Notas…**
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + **Notas…**
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + **Notas…**
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + **Notas…**
* **Ayuda y documentación**
  + **Notas…**

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + **Notas…**
* **Prevención de errores**
  + **Notas…**

**No se puede evaluar**

## Tarea 3: Volver a la página principal

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + **Notas…**
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + **Notas…**
* **Control y libertad para el usuario**
  + **Notas…**

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + **Notas…**
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + **Notas…**
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + **Notas…**
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + **Notas…**
* **Ayuda y documentación**
  + **Notas…**

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + **Notas…**
* **Prevención de errores**
  + **Notas…**

**No se puede evaluar**

## Tarea 4: Realizar una autoevaluación

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + **Notas…**
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + **Notas…**
* **Control y libertad para el usuario**
  + **Notas…**

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + **Notas…**
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + **Notas…**
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + **Notas…**
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + **Notas…**
* **Ayuda y documentación**
  + **Notas…**

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + **Notas…**
* **Prevención de errores**
  + **Notas…**

**No se puede evaluar**