

Informe de Usabilidad



Prototipo Web / Equipo:

[<https://github.com/meryuree/DIU21> / DIU1_PARAGUAS]

Realizado Por

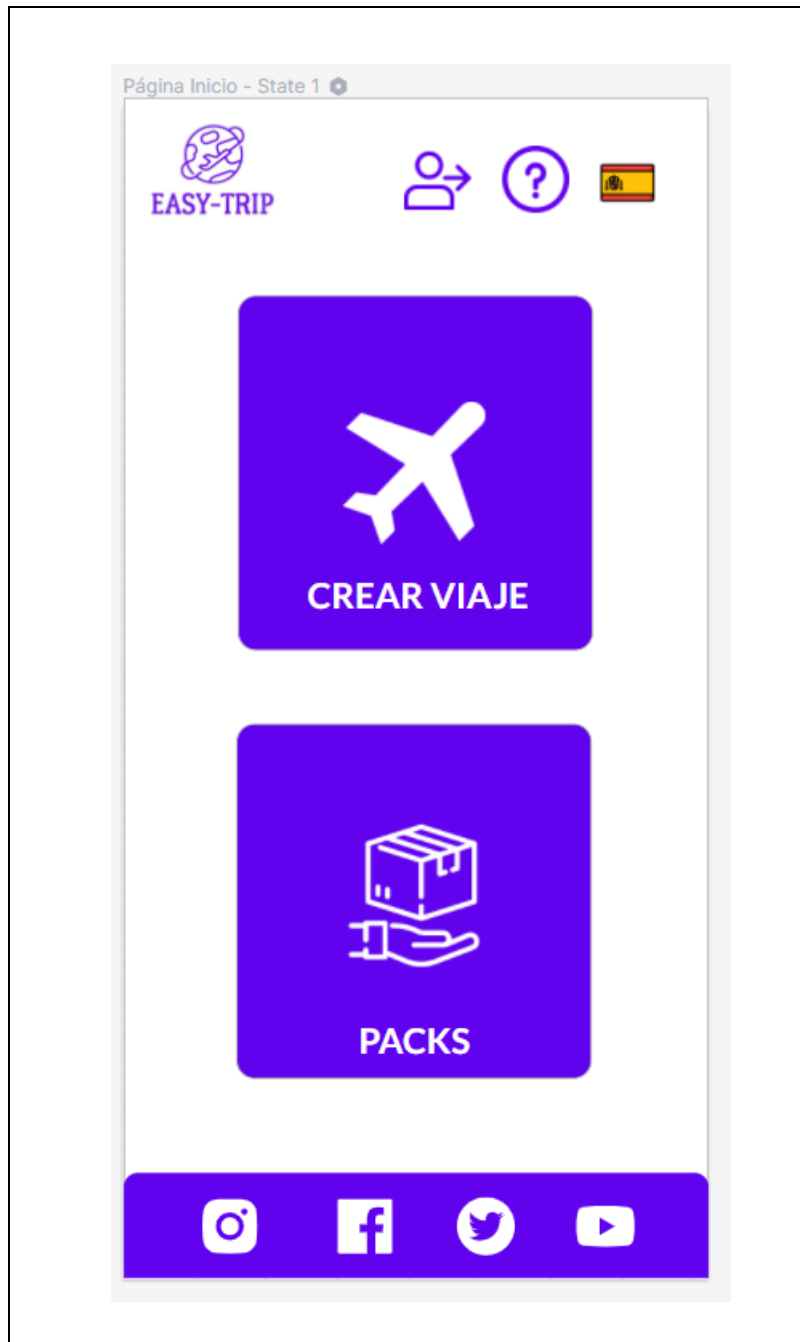
[DIU3_nmsc]

[26/05/2021]

Tabla de Contenidos

DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE.....	PÁG	4
RESUMEN EJECUTIVO	PÁG	4
METODOLOGÍA	PÁG	5
PERFIL DE USUARIOS.....	PÁG	5
CUESTIONARIO.....	PÁG	6
UX CASE STUDY.....	PÁG	7
RECOMENDACIONES.....	PÁG	8
CONCLUSIONES.....	PÁG	8

Powered by:



[img homepage]

DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

Se trata de una página sencilla, clara e intuitiva dónde poder elegir y planificar un viaje inolvidable en sólo 5 pasos.

La plataforma se basa en ofrecer 2 opciones a los clientes:

- Viaje personalizado: Es el usuario quién se encarga de decidir los detalles del viaje.
- Pack: Viajes ya planificados por la plataforma.

Resumen ejecutivo

El propósito de este test es evaluar la usabilidad del sitio web de nuestros compañeros DIU1_PARAGUAS.

El equipo que lo ha desarrollado ha sido el DIU3_nmsc y han participado 4 usuarios:

- Julián es un enamorado de la gastronomía andaluza y solía recorrerse las provincias de restaurante en restaurante con su mujer. Desgraciadamente falleció hace 1 año y dejó este hobby. Recientemente se ha animado a retomar su pasión, está en busca de personas que la compartan y de nuevos destinos culinarios.

- María Isabel es poseedora de una pequeña papelería en la capital de Granada, es introvertida y no le gusta estar rodeada de un gran número de personas. Uno de sus objetivos personales es revivir la historia de la antigua capital nazarí recorriendo aquellos lugares históricos de los que tanto ha leído en los libros.

- David es un chico muy activo físicamente que le encanta conocer mundo y este año está de Erasmus en Crackovia (Polonia). En los fines de semana que tenga más tiempo libre le gustaría hacer una escapada a países de la zona (Centro Europa) para seguir descubriendo nuevas culturas, arte...

- Cristina es una apasionada de la fotografía que trabaja para National Geographic y es la encargada de organizar los viajes del equipo de grabación. Cada 2 o 3 semanas necesitan hacer un viaje a un país distinto para la elaboración de un nuevo programa.

Este documento analiza la usabilidad del sitio web mediante un A/B testing (usando de apoyo nuestro sitio web 'A') cuantificando los sentimientos/valoraciones de los personajes frente a distintos aspectos tales como complejidad, consistencia, integridad, etc.

Los principales problemas que hemos detectado han sido respecto a la integridad e inconsistencia del sitio web.

Metodología

El procedimiento que hemos seguido para el desarrollo de este test se basa en escoger 4 personas de distinto perfil, de las cuales usaremos 2 para realizar el test A (sobre nuestra aplicación, y que servirá como apoyo para el test B) y las restantes para realizar el test B (sobre la aplicación de nuestros compañeros).

Cada participante tenía unos objetivos distintos (Julián entró en busca de rutas gastronómicas, María para visitar lugares históricos, Cristina quería contratar viajes para su equipo y David buscaba viajes a países de Centro Europa cerca de Polonia) por los que entraron en las plataformas y tras haberlas usado se les sometió a un cuestionario para cuantificar su experiencia.

Participantes

Usuarios


IdUsuario	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Plataforma	Perfil	Test	SUS Score
Julián	Hombre (57)	Encargado Ferretería	Baja/Media	App Móvil	Julián es un enamorado de la gastronomía andaluza y solía recorrerse las provincias de restaurante en restaurante con su mujer. Desgraciadamente falleció hace 1 año y dejó este hobby. Recientemente se ha animado a retomar su pasión, está en busca de personas que la compartan y de nuevos destinos culinarios.	MeetUs	70
María Isabel	Mujer (43)	Dueña de una Papelería	Media	App Móvil	María Isabel es poseedora de una pequeña papelería en la capital de Granada, es introvertida y no le gusta estar rodeada de un gran número de personas. Uno de sus objetivos personales es revivir la historia de la antigua capital nazarí recorriendo aquellos lugares históricos de los que tanto ha leído en los libros.	MeetUs	80
David	Hombre (20)	Estudiante INEF UGR	Baja/Media	App Móvil	David es un chico muy activo físicamente que le encanta conocer mundo y este año está de Erasmus en Crackovia (Polonia). En los fines de semana que tenga más libre le gustaría hacer una escapada a países de la zona (Centro Europa) para seguir descubriendo nuevas culturas, arte ...	EasyTrip	62.5
Cristina	Mujer (34)	Fotógrafa Profesional	Alta	App Móvil	Cristina es una apasionada de la fotografía que trabaja para National Geographic y es la encargada de organizar los viajes del equipo de grabación. Cada 2 o 3 semanas necesitan hacer un viaje a un país distinto para la elaboración de un nuevo programa.	EasyTrip	75

Cuestionario SUS

CUESTIONARIO SUS	Valoracion User1 (entre 1-5)	Valoracion User2 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)
Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	5	3	4	4
Encontré el website innecesariamente complejo	2	1	2	2
Pensé que era fácil utilizar este website	3	4	3	4
Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	2	1	3	1
Encontré las funciones del website bastante bien integradas	3	4	2	2
Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	2	1	3	2
Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	4	3	4
Encontré el website muy grande al recorrerlo	2	2	1	1
Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	4	4	4
Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	3	2	2	2
VALORACION FINAL	70	80	62,5	75

UX Case Study

UX Case Study review

[DIU1_PARAGUAS]	Score	Comments
<p> En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habeis sido evaluados en esta asignatura. Por el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (critico, normal, poco critico)</p> <p>Aspectos evaluados</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño. 2 P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo. 3 P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto. 4 P1 - Persona ficticia 2. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto. 5 P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad. 6 P1 - Segundo Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad. 	<p>N/A = not applicable or can't be assessed</p>	<p>Optional - Provide a short rational for the score, such as a description of the issues found, examples of good practice and the likely impact for users.</p>
	Good	
	Excellent	Tienen en cuenta bastantes caracteristicas de entre todas las alternativas que estudian, extrayendo las carencias de unas paginas sobre las otras y viceversa, agrupando toda esa información en una tabla comparativa.
	Excellent	Pablo es una persona con un trasfondo, y una descripción, tanto de sus skills como de sus metas y personalidad, que puede ser facilmente reconocible y extrapolable a otras situaciones.
	Excellent	Angeles es otro perfil de persona que fácilmente puede existir, una persona que desde siempre le ha gustado viajar, y que la edad no le impide seguir haciéndolo.
	Good	
	Good	

7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Excellent	Realizan bastantes comentarios valorando casi todos los aspectos a evaluar.
8	P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes)	Excellent	Valoran aspectos de la página en base a las experiencias de usuario y al checklist, dando su puntuación final y resumiendo los principales problemas.
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y nuevas ideas de diseño.	Excellent	En cuanto al grid, buenas ideas, y críticas constructivas.
10	P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.	Excellent	La descripción es buena, y se comprende el producto que quieren realizar, intentando arreglar los defectos de Inspirock en la nueva app.
11	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito y con datos	Good	Divide correctamente a los perfiles de usuarios en función de franjas de edad. Y tiene tareas de búsqueda, consultas, edición de datos, registros, etc.
12	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el flujo es completo y si no se han omitido pasos ni tareas	N/A	Escogieron realizar un User Task Matrix.
13	P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a mostrar en toda su extensión. que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son	Moderate	Se entiende relativamente bien la navegación entre elementos, pero han descrito lo que se hace dentro de cada página en lugar de hacer referencia directamente al labelling.
14	P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna de iconografía.	Moderate	Buena descripción de cada elemento de la página junto con su iconografía. Pero algunos elementos ni siquiera aparecen en el sitemap, ni se llegan a plasmar en los wireframes o en el diseño final (p. ej. restaurantes, transporte, mapa, valoración)
15	P3 - Bocetos coherentes con el diseño. Comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el site map y emplea los mismo términos que en el labelling	Good	Algunas inconsistencias entre el bocetado y el diseño final, como el uso del icono del avión en la página principal que no se adecúa con su icono del labelling. Y entre otras cosas, no tienen en cuenta la navegación entre las páginas en el bocetado (que luego en el diseño representan con las flechas inferiores).
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Good	Hay pocos bocetos, pero bastantes más prototipos de diseño. Y en los prototipos de diseño quizá se echa en falta ver algunos apartados como "planifica tu viaje", pues al final consiste en eso la app. Un diseño minimalista con pocos apartados e iconos por página, lo que puede parecer que es fácil de usar. Pero al no tener apenas descripciones y solamente poner iconos en grande, puede confundir al principio
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent	Un logotipo y nombre correcto y representativo de lo que quieren llevar a cabo con su propuesta de aplicación.
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Moderate	Hay muchos aspectos que no están justificados como la gama de colores, la tipografía, algunos iconos son complejos, lo que se aleja un poco del Material Design, etc. Además, algunos patrones como el 'list inlay' no se ven bien reflejados en el diseño, y la asistencia por pasos tampoco: se dice que aparecerá una lista en todo momento con los pasos completados y los pasos que quedan por completar, pero no está. También se dice que el usuario se podrá registrar con google o facebook, y no aparece esa opción en la página de registro.
19	P3 - Historia del UX Case Study. El video es claro, se ajusta a tiempo y muestra de forma justificada la historia de diseño de este producto	Poor	De la manera en la que están planteadas las prácticas, el Case Study está relacionado en gran medida con la forma de presentarlo en github. Al principio muy buenas descripciones de lo que se plantea hacer, realizando el competitive analysis, haciendo una buena propuesta de valor, y teniendo claro el objetivo que persigue la app. Pero luego decae un poco, y apenas hay explicaciones de por qué se toman 'x' decisiones, o que les hace decantarse por un tipo de diseño u otro. Y no dan sus conclusiones y valoraciones en cada etapa. Además, tampoco cuentan con un video de simulación de sus diseños.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Very Poor	Un readme principal al que le faltan secciones como el FeedBack Capture Grid, o la Task Matrix. Y al dirigimos a los directorios específicos de cada práctica para intentar buscar más información de lo que falta, nos encontramos con descripciones muy pobres y enlaces en bruto. No se puede ver las imágenes todas juntas, y se hace extremadamente difícil valorar lo que han realizado.
Overall UX case score (out of 100) *		80	- Bueno

Recomendaciones

A pesar de tener bien descritos los personajes, los journey map son mejorables. Creemos que les pasó cómo a nosotros en su momento, y lo han enfocado desde un punto de vista muy general, sin llegar a profundizar en la experiencia de uso de la web escogida.

También hemos concluido que el paso 4 de planifica tu viaje no termina de encajar donde está. No nos cuadra que cuando se esté en el paso previo a punto de finalizar tu planning de viaje, te pongas a obtener opiniones de residentes del destino. Nos parecería más apropiado ponerlo justo después de escoger el sitio y así planear las actividades con mayor conocimiento.

Por último, revisar bien el diseño, ya que algunos mockups estaban descuadrados y no se apreciaban bien, y otras consideraciones que aportamos en los comentarios del UXCaseStudy.

Conclusión

En general hemos visto que han plasmado bien su idea sobre la aplicación. Han realizado una plataforma fácil de usar y sencilla que te permite viajar sin muchos quebraderos de cabeza. Nos parece accesible a usuarios sin gran experiencia TIC, visualmente no está recargada, y sin colores que maten la vista, lo cual se agradece.

Sin duda creemos que han cumplido con los requisitos de las prácticas, pero tienen que mejorar la presentación y explicación del trabajo realizado, dando los motivos por los que han tomado las decisiones de diseño.