Logotipo

Descripción generada automáticamenteESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

Informe Final de la Evaluación Cognitiva de la App LibroWave

Autores:

Maryam Nadhim Edam Edam

Oscar Manuel Concepción Nápoles

Smail Dahmani

Año: 2024

Contenido

[Introducción 2](#_Toc158548932)

[Desarrollo 2](#_Toc158548933)

[Usuarios, Características y Objetivos 2](#_Toc158548934)

[Interfaz de usuario 5](#_Toc158548935)

[Escenario 7](#_Toc158548936)

[Evaluación: 8](#_Toc158548937)

# Introducción

En este informe se realiza el análisis de la evaluación cognitiva de la App Libro Wave. Se verán los usuarios y características que realizan la evaluación, la interfaz de usuario a utilizar, el escenario en que se realiza la evaluación y la definición de las tareas a usar.

# Desarrollo

## Usuarios, Características y Objetivos

En esta evaluación todos los usuarios tienen los mismos objetivos.

* Registrarse en la App
* Comprar o reservar un libro
* Leer un libro
* Hacer un comentario sobre un libro.

**Usuario # 1 Alejandro**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Usuario # 2 Sami**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Usuario # 3 María**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## Interfaz de usuario

En este caso se usa el prototipo de alta fidelidad de la aplicación Libro Wave.

Prototipo desarrollado con Justinmind que tiene las mismas funcionalidades implementadas que va a tener la aplicación al ser desarrollada.

A continuación, se muestran algunas capturas del prototipo.

Login:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Leer Libro:

Texto

Descripción generada automáticamente

Listado de libros:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Reserva de libro:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## Escenario

Para la realización de la prueba se ha definido 1 escenario único, intentando que fuera lo más real y creíble posible, con una serie de tareas asociadas. A cada usuario con características diferentes se le ha pedido realice las tareas que en él se mencionan.

La biblioteca de la localidad tiene una aplicación móvil llamada LibroWave que permite acceder al catálogo completo de libros disponibles para préstamo y también para comprar aquellos que desee conservar.

**Búsqueda e instalación de la app**: Descargarla desde la tienda de aplicaciones en su teléfono móvil.

**Registro y navegación**: Una vez descargada la aplicación, registrarse con su información personal. Una vez dentro, explora las diferentes secciones de la aplicación, como "Catálogo", "Perfil", "Notificaciones", etc.

**Búsqueda y selección de libros**: Buscar los libros que desea utilizando filtros como título, autor, materia, etc.

**Realizar una reserva o una compra**: Después de encontrar los libros que necesita, seleccionar los que desea reservar y completar el proceso de préstamo a través de la aplicación o elegir un par de libros que le gustaría comprar y procede a realizar las compras correspondientes.

**Lectura de libro comprado o reservado (ya en poder):** Abrir el perfil en la aplicación buscar el libro en propiedad y leer.

**Interacción post-venta**: Después de haber utilizado los libros prestados para sus estudios y haber recibido los libros comprados, agregar reseñas o comentarios sobre su experiencia con los libros y el proceso de préstamo y compra en la aplicación.

# Evaluación:

Después de realizar un análisis cognitivo de la aplicación LibroWave, donde la mayoría de los resultados fueron positivos, la evaluación final sería muy favorable. Estos son algunos de los puntos clave que respaldan esta conclusión:

**Usabilidad:** Si la mayoría de los usuarios encuentran la aplicación fácil de usar y navegar, esto indica una buena usabilidad. Los usuarios pueden acceder rápidamente al catálogo, buscar libros y completar transacciones de préstamo y compra sin dificultades significativas.

**Eficiencia:** Si el análisis cognitivo mostró que los usuarios pueden realizar tareas como buscar libros, solicitar préstamos y hacer compras de manera rápida y eficiente, esto es un buen indicador de que la aplicación es eficiente y cumple con su propósito.

**Satisfacción del usuario:** Los resultados positivos en el análisis cognitivo sugieren que los usuarios están satisfechos con la experiencia general de uso de la aplicación. Están encontrando lo que necesitan, completando sus tareas con éxito.

**Reducción de errores:** Hay pocos o ningún error significativo en el proceso de uso de la aplicación, esto indica que la interfaz y las funciones están bien diseñadas y son robustas. *Solo incluir el detalle que en la pantalla principal de la aplicación al querer acceder a alguno de los libros que se muestran para comprarlo o reservarlo directamente no se puede,* **(Este error será corregido en el desarrollo de la APP).**

**Aprendizaje intuitivo:** Si los usuarios pueden entender rápidamente cómo usar la aplicación sin necesidad de instrucciones complicadas o extensas, esto sugiere que el diseño de la aplicación facilita un aprendizaje intuitivo, lo cual es altamente deseable para cualquier aplicación.