

Resumen de resultados de Prueba de Usabilidad

Resultados de Cuestionarios de Usabilidad

Autores:

Aguilera Ramírez Rubén Omar
Altamirano Lara Jesús David
Arredondo Basurto Edgar Rodrigo
Fernández Quiñones Isaac
Flores Mejía Irving Alan
Galicia Vargas Gerardo
Hernández Gómez Ricardo Neftali
Hernández Quintero Víctor
Landa Aguirre Rafael
Morales García Miguel Ángel
Mundo López Alejandro Edgar

Escuela Superior de Cómputo, IPN

5 de junio de 2017

Índice

1. Cuestionarios de Usabilidad	3
2. Métricas de Usabilidad.....	3
3. Resultados de los Cuestionarios de Usabilidad.....	4
Resultados de usabilidad de quienes se registraron como Representantes	4
Resultados de usabilidad de cuestionarios a quienes ingresaron como Coordinadores.....	7
Resultados de usabilidad de cuestionarios a jugadores con cuenta de Representante que realizaron consultas	10
4. Conclusiones sobre los resultados	13

1. Cuestionarios de Usabilidad

En la Prueba de Usabilidad, correspondiente al presente resumen, se aplicaron 3 tipos diferentes de cuestionarios, los cuales se describen brevemente a continuación.

- ❖ Cuestionario de Usabilidad de los usuarios que se registraron como Representantes: los usuarios se registraron en el sistema y gestionaron información de jugadores y de equipos, además de generar una cédula de inscripción para que el equipo sea aprobado por algún Coordinador.
- ❖ Cuestionario de Usabilidad de los usuarios que ingresaron como Coordinadores: los usuarios gestionaron Torneos, desde su creación, aprobación de solicitudes de equipos registrados, registro de resultados y culminación de un Torneo.
- ❖ Cuestionario de Usabilidad de los usuarios que ingresaron como Representantes: los usuarios realizaron consultas al Calendario y Tabla de posiciones, como usuarios generales, navegaron a través de las pestañas y funcionalidad disponible para un Representante, y generaron un Reporte de encuentro.

2. Métricas de Usabilidad

La prueba realizada consistió de una serie de preguntas, basadas en la prueba WAMMI (Website Analysis and MeasureMent Inventory), aplicadas por tarea en el sistema y por experiencia general al interactuar con éste.

Se evaluaron los rubros a continuación enlistados:

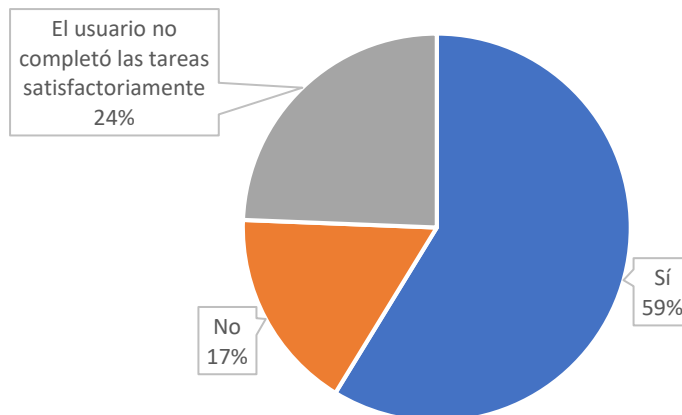
- ❖ Operatividad.
- ❖ Aprendizaje.
- ❖ Comunicación (Human Computer Interaction).
- ❖ Estética.

Adicionalmente, se solicitó a los usuarios proporcionar algunas sugerencias y observaciones con el objetivo de mejorar la usabilidad del módulo de software evaluado.

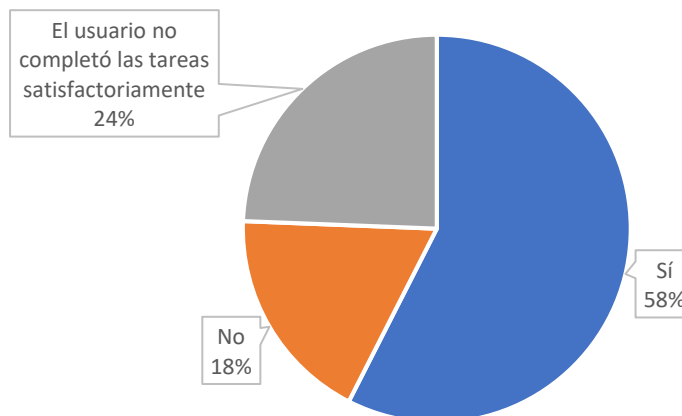
3. Resultados de los Cuestionarios de Usabilidad

Resultados de usabilidad de quienes se registraron como Representantes

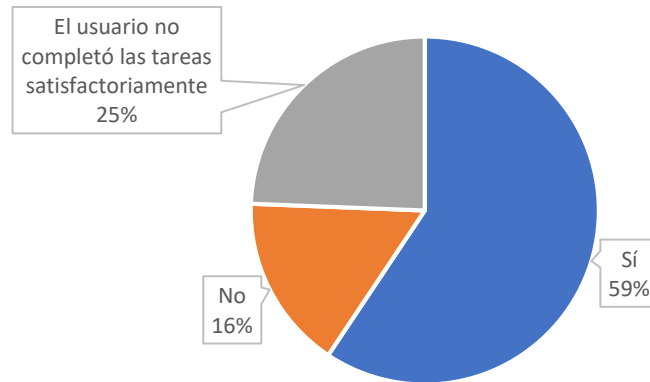
El sistema permite ser utilizado con facilidad



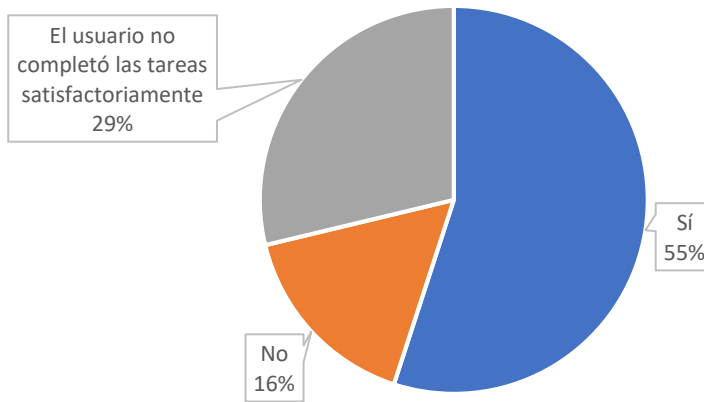
Es fácil aprender a utilizar el sistema



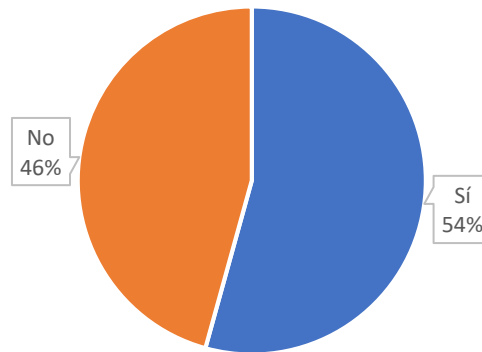
El sistema ofrece información útil sobre el progreso de las tareas y cómo corregir errores



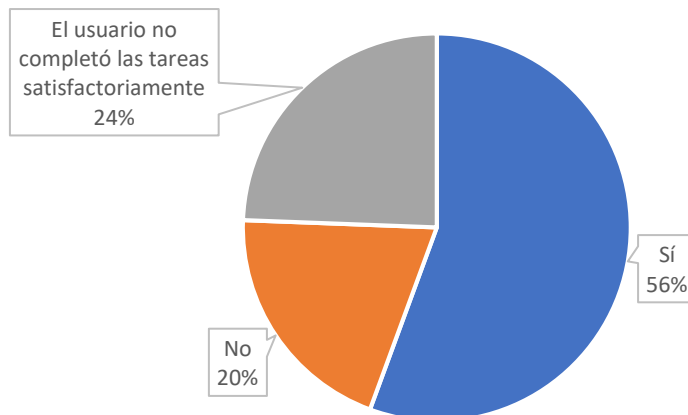
El sistema resulta visualmente atractivo



El usuario logró completar las tareas satisfactoriamente

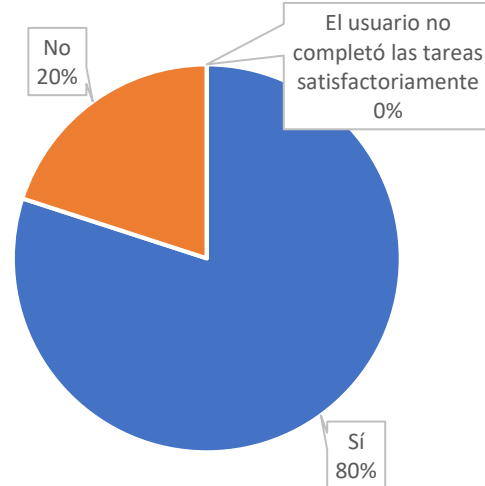


El usuario completó las tareas sin solicitar ayuda

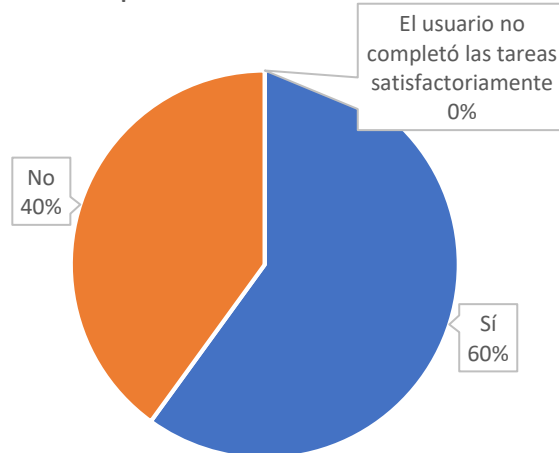


Resultados de usabilidad de cuestionarios a quienes ingresaron como Coordinadores

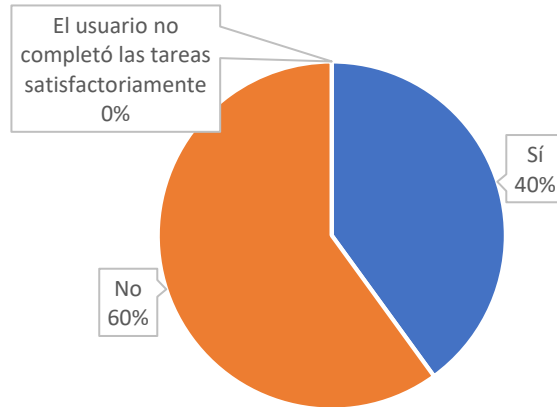
El sistema permite ser utilizado con facilidad



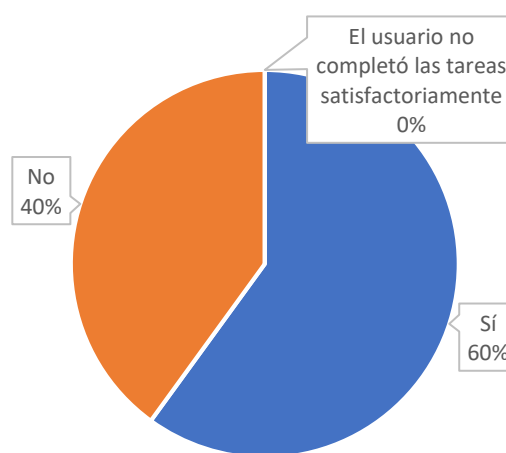
Es fácil aprender a utilizar el sistema



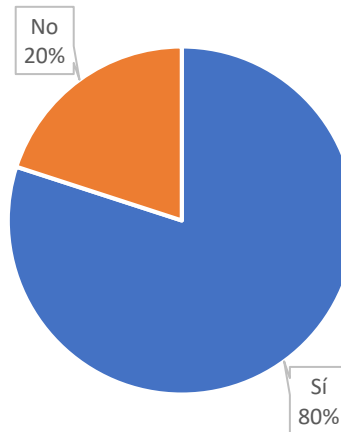
El sistema ofrece información útil sobre el progreso de las tareas y cómo corregir errores



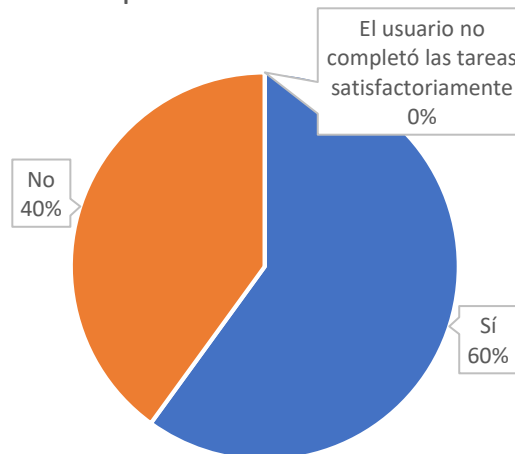
El sistema resulta visualmente atractivo



El usuario logró completar las tareas satisfactoriamente

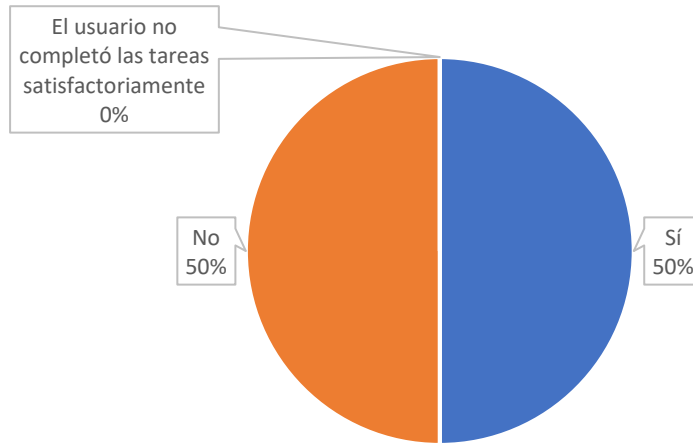


El usuario completó las tareas sin solicitar ayuda

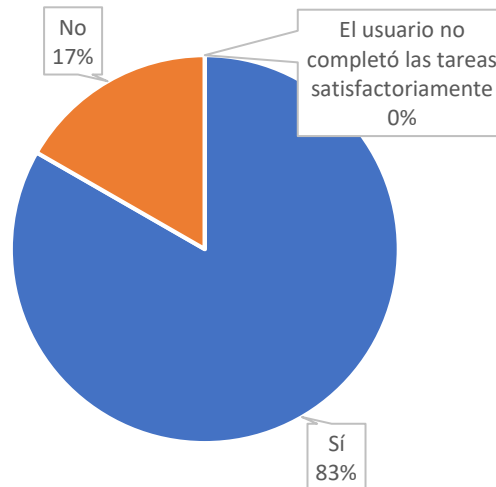


Resultados de usabilidad de cuestionarios a jugadores con cuenta de Representante que realizaron consultas

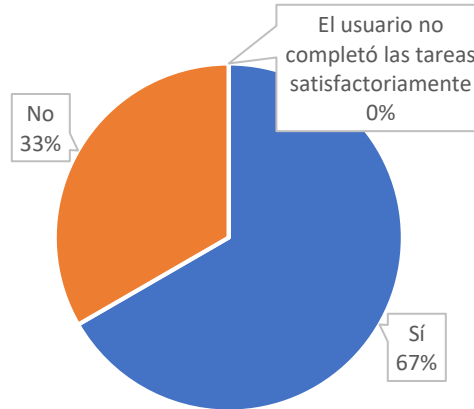
El sistema permite ser utilizado con facilidad



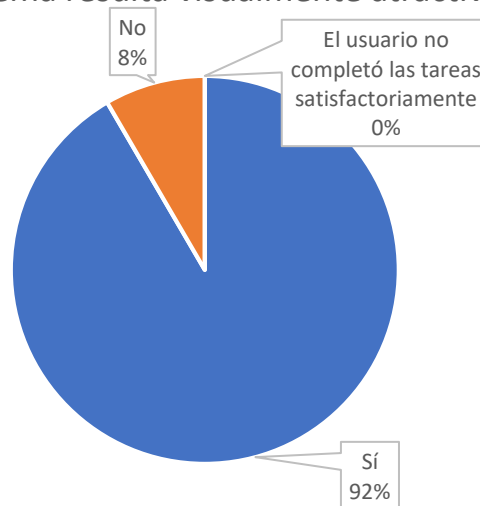
Es fácil aprender a utilizar el sistema



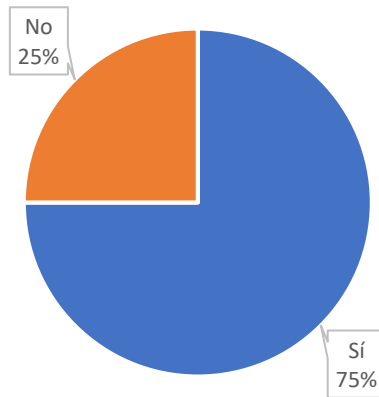
El sistema ofrece información útil sobre el progreso de las tareas y cómo corregir errores



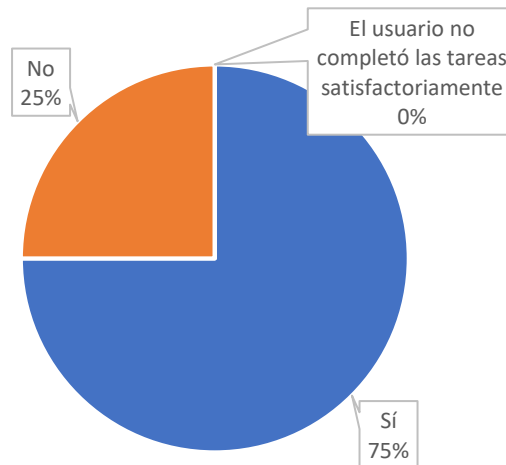
El sistema resulta visualmente atractivo



El usuario logró completar las tareas satisfactoriamente



El usuario completó las tareas sin solicitar ayuda



4. Conclusiones sobre los resultados

Uno de los mayores problemas que presentó el sistema durante las pruebas fue el bloqueo del puerto en el que se realizaron, que a su vez devino en el bloqueo de gran parte de la funcionalidad, impidiendo obtener una evaluación de usabilidad más precisa.

Sin embargo, los resultados muestran que la funcionalidad correspondiente a los usuarios de tipo Representante, pese a ser inicialmente complicada de comprender, no genera un gran conflicto a los usuarios. No obstante, hace falta proporcionar información más clara para que los usuarios sepan con exactitud qué acciones realizar antes de recibir un mensaje de error; así mismo, algunos mensajes de error carecen de utilidad, por lo que se hace necesario proporcionar más información para lograr resolver los errores.

En cuanto a la funcionalidad del Coordinador, la cual debía ser el aspecto mejor desarrollado en cuanto a usabilidad (el Coordinador del Club de Fútbol había solicitado enfáticamente un sistema fácil de usar para usuarios poco familiarizados con las interfaces de computadora), resultó realmente deficiente, pues al intentar cubrir la funcionalidad (desarrollar un software a medida, de acuerdo a todas las reglas del negocio expuestas por el Coordinador) se perdió de vista el aspecto visual y de usabilidad. En dicho aspecto, la interfaz presentada resulta altamente difícil de aprender a utilizar, con algunos errores de implementación, que provocan confusión e incertidumbre en los usuarios.

Finalmente, existen dos aspectos a trabajar para mejorar la usabilidad del software: la estética general del sistema y la operatividad de la funcionalidad correspondiente al Coordinador, de los cuales el que deberá tener prioridad será esta última, debido a que el sistema originalmente estaba orientado a cubrir los requisitos de éste.