**Prueba de usabilidad 1**

**Objetivos Generales**

1. **Evaluar la Eficiencia:**

Se busca determinar si los usuarios pueden completar las tareas de manera rápida y sin esfuerzo excesivo.

1. **Evaluar la Efectividad:**

Determinar si los usuarios pueden lograr sus objetivos utilizando el producto. La efectividad está relacionada con la precisión y éxito de la realización de tareas.

1. **Medir la Satisfacción del Usuario:**

Obtener retroalimentación sobre la satisfacción general del usuario con el producto. Esto incluye sus percepciones sobre la facilidad de uso, atractivo visual y utilidad.

1. **Identificar Problemas de Usabilidad:**

Detectar obstáculos, dificultades o confusiones que los usuarios puedan encontrar al interactuar con el producto. Estos problemas pueden incluir problemas de navegación, diseño confuso, terminología incomprensible, etc.

1. **Validar Diseños y Decisiones de Desarrollo:**

Confirmar si las decisiones de diseño y desarrollo tomadas durante el proceso de creación del producto son efectivas y beneficiosas para los usuarios.

**Nota importante:**

Si durante el desarrollo de alguna tarea el usuario pregunta algo sobre la aplicación trate de no darle la respuesta, deje al usuario intentar usar la aplicación sin ayuda. En caso de confusión total por parte del usuario, apóyelo solo de ser necesario.

**Tarea 1**

1. Inicie sesión con el usuario ‘oscar5’ y clave ‘oscar5’
2. Observe toda la aplicación y úsela libremente

**Objetivos de la tarea:**

Identificar problemas de usabilidad que los usuarios puedan encontrar en su primer encuentro con la aplicación y evaluar la satisfacción del usuario.

**Preguntas para hacer:**

¿Qué tal le pareció los colores usados en la aplicación?

¿Fue fácil entender el contenido del inicio?

¿Fue fácil entender los iconos y tipografía de la aplicación?

¿Qué le gustaría cambiar o mejorar?

**Tarea 2**

1. Abra la barra lateral y navegue a instructores de planta
2. Agregue un nuevo instructor con la siguiente información:

* **Nombre:** ‘Oscar Peña’
* **Fecha de fin de ficha:** 17 diciembre
* **Posición:** instructor
* **Red:** Red de salud

1. Busque el instructor creado por red y luego por nombre
2. Edite el registro y cambiar su posición a: ‘Instructor Senova’
3. Elimine el instructor creado

**Tarea 3**

1. Abra la barra lateral y navegue a instructores de contrato
2. Agregue un nuevo instructor con la siguiente información:

* **Nombre:** ‘Oscar Peña’
* **Fecha de inicio de contrato:** 02 de agosto de 2023
* **Fecha fin de contrato:** 02 de agosto de 2024
* **Fecha de fin de ficha:** 17 diciembre
* **Red:** Red de servicios personales

1. Busque el instructor creado por red y luego por nombre
2. Edite el registro y cambiar su nombre a cualquier nombre
3. Elimine el instructor creado

**Objetivos de la tarea 2 y 3:**

Medir el tiempo que demora el usuario en realizar la tarea e identificar problemas de usabilidad y evaluar la satisfacción del usuario.

**Preguntas para hacer:**

¿Fue fácil navegar por la barra lateral hacia los instructores?

¿Fue fácil encontrar la opción para agregar un nuevo instructor?

¿Fue fácil ingresar la información del instructor?

¿Fue claro lo que tenía que hacer para completar la tarea?

¿Hubo algo que le resultara confuso o frustrante?

¿Qué le gustaría cambiar o mejorar?

**Tarea 4**

1. Abra la barra lateral y navegue a programación
2. Ingrese datos en el espacio de metas del trimestre y cupos antiguos únicamente en las dos primeras redes de cada tabla, use números del 1 al 300
3. Luego genere un reporte
4. Analice e intente entender la información del PDF generado

**Objetivos de la tarea:**

Medir el tiempo que demora el usuario en realizar la tarea, identificar problemas de usabilidad y evaluar la satisfacción del usuario.

**Preguntas por hacer:**

¿Fue fácil ingresar datos en los espacios de metas del trimestre y cupos antiguos?

¿Fue fácil encontrar el botón para generar un reporte?

¿Los colores usados en el PDF le resultaron agradables?

¿Logró entender la información del PDF?

**Tarea 5**

1. Vuelva al inicio
2. Use nuevamente la aplicación libremente

**Objetivos de la tarea:**

Identificar si las funciones de la aplicación son fáciles de recordar, identificar problemas de usabilidad, evaluar el esfuerzo requerido por el usuario para realizar la tarea y evaluar la satisfacción del usuario.

**Preguntas por hacer:**

¿Recordó con facilidad las funcionalidades de la aplicación?

¿Qué fue lo que más le llamó la atención?

¿Fue la aplicación intuitiva o tuvo que pensar mucho para usarla?

¿Cómo calificaría la aplicación en una escala de 1 a 10?

**Información para recopilar como evaluador:**

* Tiempo exacto que dura cada usuario en realizar cada tarea
* Respuesta de todas las preguntas de cada tarea
* (Opcional) Información adicional con relación a la percepción del usuario usando la aplicación ej: expresiones, emociones, elementos de mayor enfoque, etc
* Información del usuario: nombre, edad, nivel de habilidad para las herramientas tecnológicas (Novato, Intermedio, Avanzado)

Encuestado 1: 8

Encuestado 2: 8

Encuestado 3: 9.5