

Análisis del segundo test de usabilidad

Grupo H

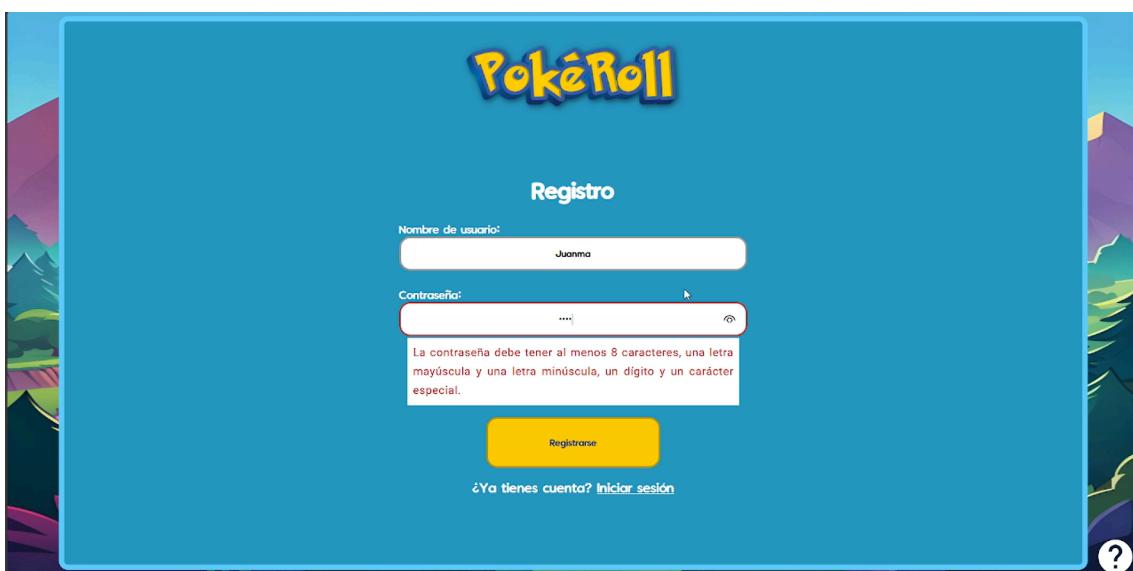
En este informe, llevaremos a cabo un análisis detallado del segundo test de usabilidad de nuestra aplicación. Examinaremos los comentarios proporcionados por el grupo de evaluadores, donde utilizaron nuestra página “pensando en voz alta” y propondremos soluciones para mejorar la usabilidad de nuestro sitio en base a los problemas encontrados. Estas mejoras se añadirán a las ya implementadas en el anterior análisis de usabilidad.

Para facilitar la comprensión del análisis, hemos clasificado los problemas según las páginas o funcionalidades correspondientes, agrupando comentarios similares y añadiendo capturas de pantalla de nuestra aplicación para ilustrar claramente dónde se encontraba el problema y cómo lo hemos arreglado.

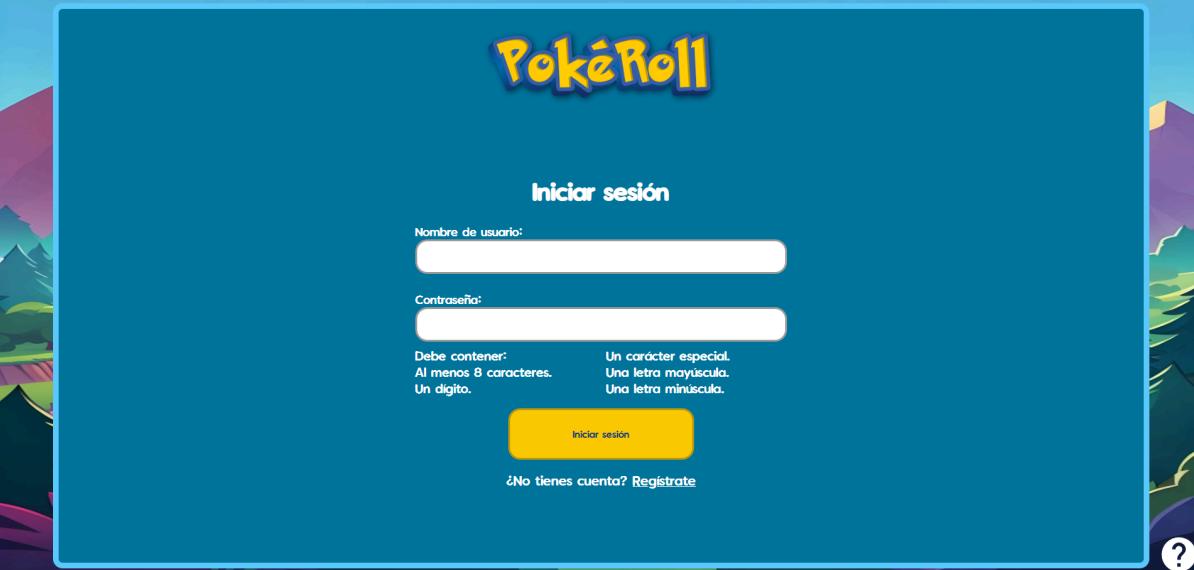
Login

- REQUISITOS DE LA CONTRASEÑA

Para ver los requisitos de la contraseña, era necesario empezar a escribir algo dentro del campo de texto. Esto hacía que los usuarios comenzaran a escribir una contraseña y tuvieran que cambiar la contraseña que estaban utilizando para cumplir los requerimientos. Además, no podían saber exactamente qué era lo que no cumplían. Esto era algo contraproducente ya que nuestro objetivo era evitar errores (Principio 5), aunque al final conseguimos lo contrario: que el usuario se diera cuenta de sus errores después de haberlos cometido.



Esto lo hemos solucionado haciendo que los requisitos de la contraseña estén visibles desde el principio, añadiendo unos símbolos de ✓ o ✗ a medida que se van cumpliendo cuando se introduce texto en el campo.



The screenshot shows the 'Iniciar sesión' (Login) screen for 'PokeRoll'. It features a blue header with the 'PokeRoll' logo. Below it is a form with two input fields: 'Nombre de usuario:' (Username) and 'Contraseña:' (Password). To the right of the password field, there is a note: 'Debe contener:
Al menos 8 caracteres.
Un dígito.' (Must contain:
At least 8 characters.
A digit.) and 'Un carácter especial.
Una letra mayúscula.
Una letra minúscula.' (A special character.
An uppercase letter.
A lowercase letter.). A yellow 'Iniciar sesión' (Login) button is at the bottom. Below the form, a link says '¿No tienes cuenta? Regístrate' (Don't have an account? Register).

Contraseña:

.....

Debe contener:

- Al menos 8 caracteres.
- Un dígito.
- Un carácter especial.
- Una letra mayúscula.
- Una letra minúscula.

Ruleta

- RAREZA DEL POKÉMON

Los usuarios en un principio confunden la rareza del pokémon con el fondo amarillo que muestra que lo tienes seleccionado. Además, a la hora de elegir qué Pokémon es mejor para reclamarlo, tenían que entrar en la información individual de cada uno para ver su rareza y volver a los otros para poder comparar. Esto complicaba la flexibilidad y eficiencia de uso ya que el usuario tenía que acceder a cada pokémon por separado para ver la rareza y elegir el pokémon incrementando además en cierta medida la carga mental del usuario ya que tiene que acordarse de cada rareza en cada tirada, a cuantas más tiradas más cansado está el usuario.



Lo hemos arreglado poniendo de manera textual la rareza encima de cada Pokémon, con un color distinto por cada rareza para añadir más facilidad a la hora de diferenciarlos. De esta manera, se diferencian a simple vista y el usuario puede saber desde el primer momento cuál es la mejor elección.

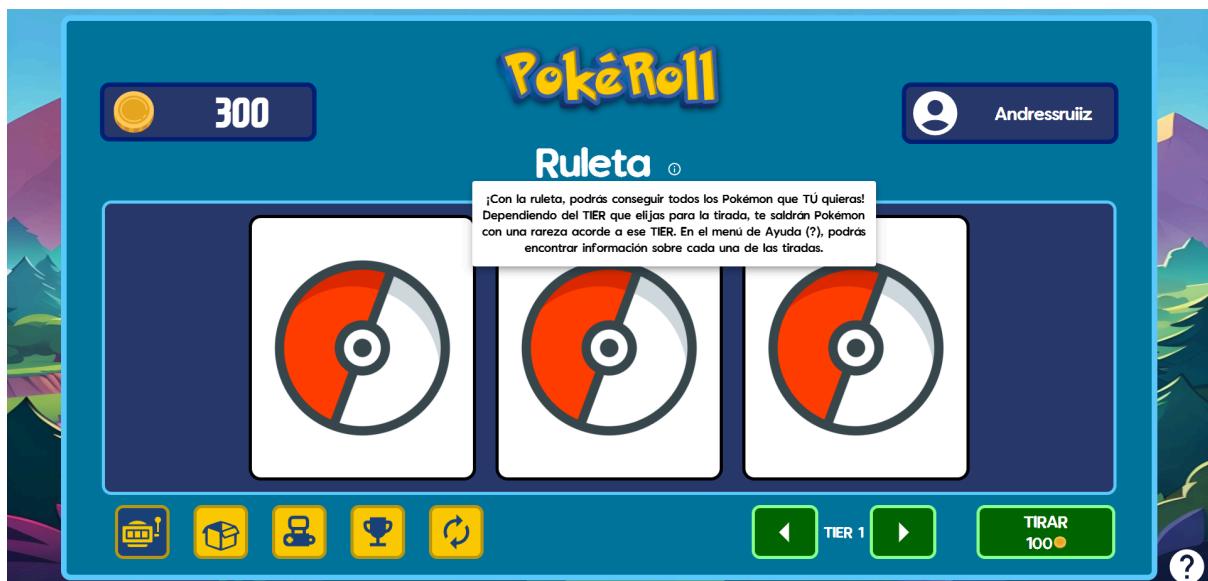


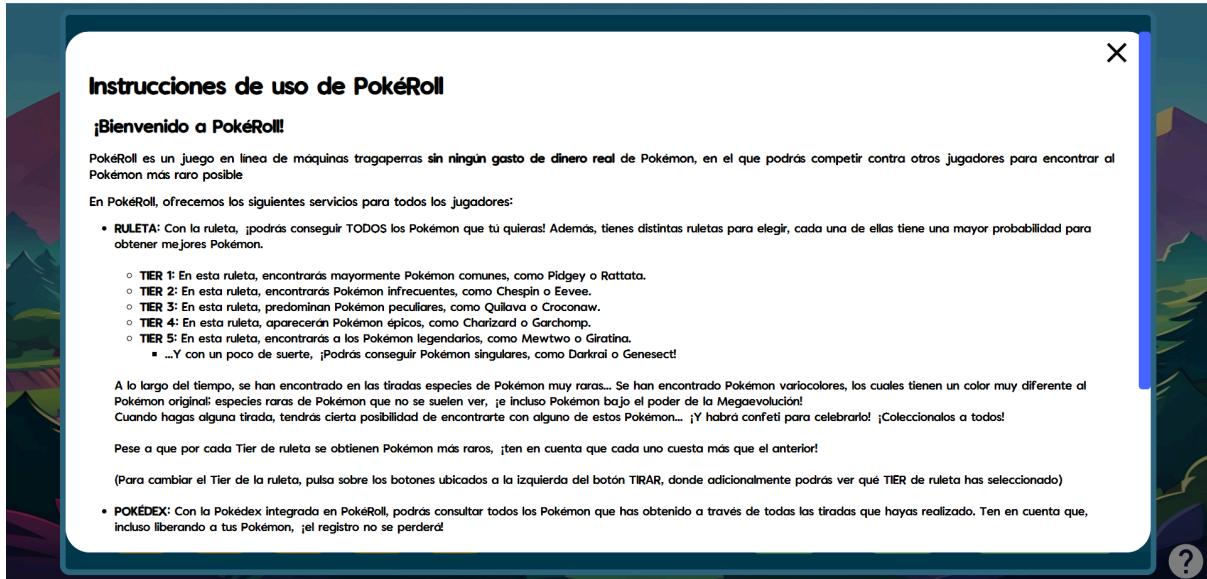
- TIER DE LA TIRADA

Algunos usuarios no sabían exactamente a lo que se refería el TIER de una tirada, ya que no tenían una información concreta de lo que este representaba.



Hemos añadido un ícono de ayuda contextual al lado del título de la Ruleta para que, cuando el usuario ponga el ratón encima, le explique lo que significa, informando de que en las instrucciones del juego hay una información completa de todo lo referente al TIER.





- POKÉMON REGISTRADOS

Cuando un usuario obtenía tres Pokémon como resultado de la tirada, no podía saber si ya tenía ese Pokémon registrado en la pokédex. Es decir, tenía que recordar si lo había conseguido ya anteriormente o no, lo cual es impracticable ya que hay más de mil pokémon.



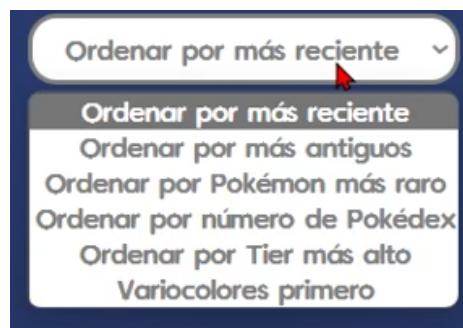
Esto lo hemos solucionado añadiendo un ícono de ✓ a los Pokémon ya registrados, para que el usuario pueda ver desde el primer momento si ya lo obtuvo en el pasado, lo que le facilitará la tarea de completar su pokédex.



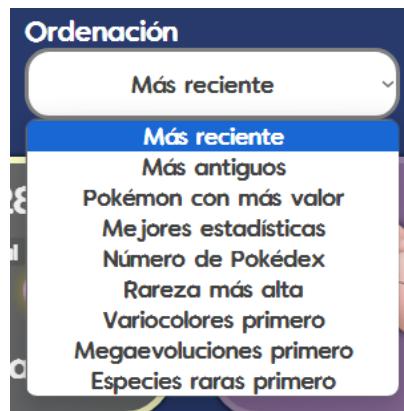
Almacén

- AMBIGÜEDAD DE FILTROS

Ciertos usuarios, al utilizar los filtros, han encontrado problemas con que hay algunos filtros que no tenían una definición exacta y eran muy ambiguos. Esto era muy remarcable en el modo de ordenación.



Se ha decidido cambiar el nombre de la gran mayoría de las formas de ordenación, de manera que sean más comprensibles para el usuario.



Pokédex

- CANTIDAD DE POKÉMON REGISTRADOS

Ciertos usuarios nos comentaron que, cuando uno abre la Pokédex, no sabe la cantidad total de Pokémon registrados que este posee, teniendo que mirar generación por generación los Pokémon que tiene registrados.

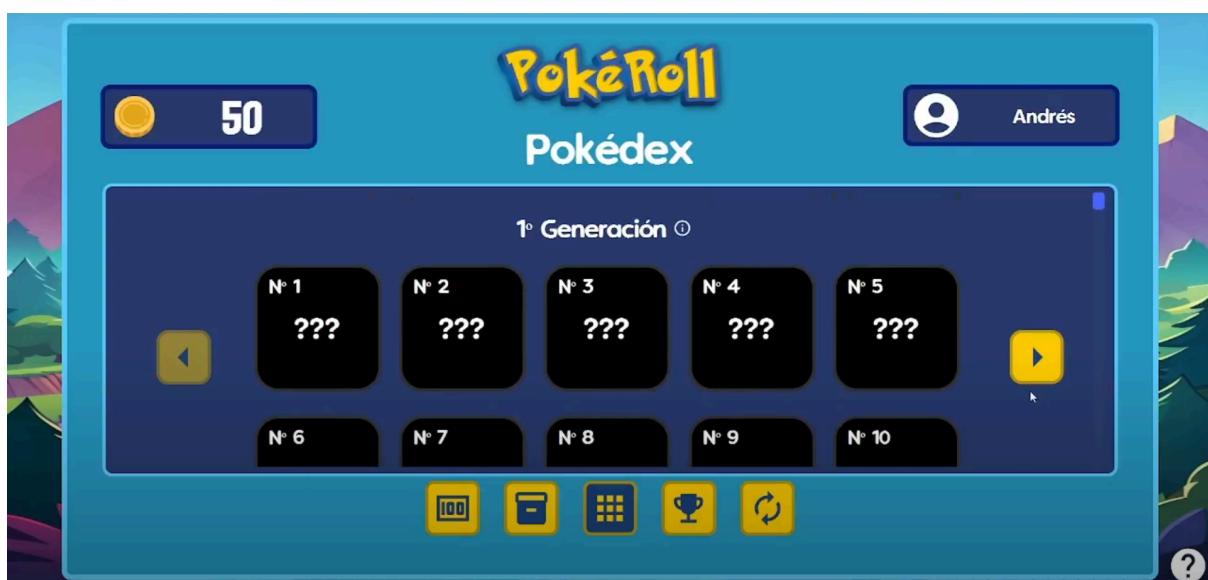


Esto se ha arreglado añadiendo un texto adicional, superior al número de la generación, que informa sobre tu progreso en la Pokédex, indicando el número de pokémon que has conseguido y el porcentaje que representa sobre el total de la Pokédex.



- INFORMACIÓN SOBRE LA GENERACIÓN

Algún usuario nos comentó que, le gustaría tener información sobre la región del juego correspondiente a la generación que está consultando.



Para ayudar al usuario a comprender mejor la generación que están viendo, hemos añadido al lado del número de la generación, la región a la que corresponde, de forma que siempre podrán saberla sin tener que consultarla en otro lugar. Esto ayudará principalmente a usuarios con un menor conocimiento sobre Pokémon sin afectar a los usuarios que desconocen la saga Pokémon.



Botones

- SIGNIFICADO DE LOS BOTONES

Ciertos usuarios tenían gran confusión al ver a primera vista los botones principales de navegación, ya que habían algunos que, simplemente con el icono, no se podía deducir su funcionalidad correctamente.



Esto ha sido solucionado dándole a los 3 primeros botones un diseño más familiar con su significado, aplicando metáforas de la vida real y los juegos de Pokémon.



Además, si el usuario pone el ratón sobre cualquiera de ellos, aparece el nombre de manera textual. Para facilitar la comprensión del usuario, hemos cambiado algunos nombres que no eran consistentes, como el de Marcadores por Clasificación.

