2023-2024

PokéRoll

REALIZADA POR EL GRUPO G

Evaluación DE usabilidad

# Introducción

El presente documento tiene por objetivo describir la inspección que se ha realizado del sistema interactivo PokéRoll del grupo H y exponer los aspectos que se han identificado como posibles problemas de usabilidad del sistema. Para la inspección, se realizaron un recorrido cognitivo y una evaluación heurística basada en los principios de usabilidad de Jacob Nielsen para una serie de tareas y unos perfiles de usuario imaginarios del sistema.

El sistema interactivo estudiado sirve para jugar y divertirse realizando la recolección de Pokémon mediante tiradas con la “ruleta”.

Las tareas que se han inspeccionado son las siguientes:

* **Tarea 1: Conseguir un Pokémon usando la “ruleta” (En el menú principal)**
  + Acción 1: Elegir el Tier de la tirada.
  + Acción 2: Hacer una tirada.
  + Acción 3: Elegir uno de los 3 Pokémon que han salido.
  + Acción 4: Reclamar el Pokémon.
  + Acción 5: Confirmar la selección del Pokémon elegido.
* **Tarea 2: Intercambiar un Pokémon con otro jugador**
  + Acción 1: Acceder al menú de intercambio desde el menú principal.
  + Acción 2: Introducir un código de intercambio.
  + Acción 3: Esperar a que el otro jugador escriba el mismo código y se establezca conexión para iniciar el intercambio.
  + Acción 4: Seleccionar el Pokémon que se quiere intercambiar.
  + Acción 5: Confirmar la selección del Pokémon a intercambiar (ambos jugadores).
  + Acción 6: Aceptar el intercambio.
* **Tarea 3: Ver características de un Pokémon de mi almacén y poder liberarlo**
  + Acción 1: Acceder al menú de almacén desde el menú principal.
  + Acción 2: Seleccionar cualquier Pokémon del almacén.
  + Acción 3: En la vista de las características del Pokémon, seleccionar la opción de liberar Pokémon.
  + Acción 4: Confirmar la selección de liberar el Pokémon.
* **Tarea 4: Ver los marcadores (clasificación) y poder filtrarlos**
  + Acción 1: Acceder al menú de clasificación desde el menú principal.
  + Acción 2: Seleccionar la categoría por la que filtrar la clasificación.

Los perfiles de usuario imaginarios son los siguientes:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Roscón | | | | | | **Edad**  **13** | **Trabajo**  **Estudiante** | | **Ciudad**  **Fuengirola** |
| *“Me encantan los Pokémon!!! XD”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Básico | **Marcas que Usa:** | | iPhone, Nintendo, Nerf, Sony | |
| **Razón para usar:** | | | Entretenimiento y para mantenerse calmado ante su trastorno de déficit de atención. | | | | | | |
| **Le importa:** | | Hacerse con Pokémon raros y que todo sea fácil de usar. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Agrupar muchos Pokémon. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Que se quede pillada la aplicación. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Una página web en la que todos los Pokémon estén disponibles, además de una página con un progreso rápido y fácil de utilizar. | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Chico de 25 años, recién graduado, no fumador, ordenado | Compartir piso en  Cork  Jack | | | | | | **Edad**  **25** | **Trabajo**  **Ingeniero informático** | | **Ciudad**  **Ronda** |
| *"Con una ingeniería informática y con un objetivo en la cabeza: Hacer juegos de acción geniales”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Alto | **Marcas que Usa:** | | MSI, Oppo, Nintendo | |
| **Razón para usar:** | | | Es fanático de la saga Pokémon, y la página web le ha despertado la curiosidad. | | | | | | |
| **Le importa:** | | La aplicación sea sencilla de utilizar. Que no haya demasiadas configuraciones muy confusas. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Poder coleccionar todos los Pokémon. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Altos tiempos de espera | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Una página web en la que todos los Pokémon estén disponibles, además de una página con un progreso rápido y fácil de utilizar. | | | | | |

Jack

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Roberto  Roberto | | | | | | **Edad**  **73** | **Trabajo**  **Administrador de Sistemas (jubilado)** | | **Ciudad San José** |
| *“Me gustaría entender las nuevas tecnologías, siempre aprendiendo.”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Alto | **Marcas que Usa:** | | Samsung, Lenovo, Facebook, Duolingo | |
| **Razón para usar:** | | | Probar cosas innovadoras y seguir aprendiendo | | | | | | |
| **Le importa:** | | Que la aplicación tenga objetivos que cumplir y no aburrirse, y que sea accesible, ya que tiene cierto grado de daltonismo. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Pasar más tiempo con su nieto, ayudándole a conseguir Pokémon. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Que haya muchos estímulos a la vez en la pantalla (lo distraen), y que no pueda diferenciar los colores debido a su daltonismo. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Una aplicación/plataforma/juego que le ayude a pasar tiempo con sus seres queridos a la vez que aprende y se divierte. | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Juan de Dios (@Jimbo4xL) / X  Juan de Dios | | | | | | **Edad 55** | **Trabajo**  **Parado** | | **Ciudad**  **Caracas** |
| *"En mis tiempos sí que sabíamos divertirnos, no como ahora."* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Medio | **Marcas que Usa:** | | Samsung, Malboro, Luckia, Forocoches, Facebook, El Jamón | |
| **Razón para usar:** | | | Es un ludópata en tratamiento, adicto a los juegos de azar. Como no le permiten entrar en locales físicos, intenta controlar su adicción utilizando juegos de internet. | | | | | | |
| **Le importa:** | | Que la forma de jugar sea lo más parecida a una tragaperras real. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Ganar muchas monedas. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Tener malos resultados. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Una página web en la que controlar su problema con los juegos de azar, sin la posibilidad de perder dinero real. | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mujer parada enfrente de un espejo  Descripción generada automáticamente  Laura | | | | | | **Edad**  **32** | **Trabajo**  **Gerente de Marketing** | | **Ciudad**  **Madrid** |
| *“El precio de vivir bien me viene con consecuencias físicas y psicológicas.”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Medio Alto | **Marcas que Usa:** | | Huawei, X (Twitter), TikTok, Nike, Puma | |
| **Razón para usar:** | | | En sus ratos libres o de descanso (cuando no está trabajando o en el gimnasio) busca entretenerse con un juego que de verdad le enganche porque el trabajo le estresa. | | | | | | |
| **Le importa:** | | Que la aplicación sea fácil de utilizar y le enganche. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Que siempre tenga algo que hacer para entretenerse y distraerse. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Que el juego se vuelva tedioso y aburrido. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Un juego donde siempre puedes conseguir nuevas cosas (Pokémon) y constantemente tienes cosas que hacer (ranking, intercambio, tiradas, coleccionismo, etc.). | | | | | |

# Recorrido cognitivo

## Tarea 1: Nombre de la tarea

Descripción detallada de la tarea 1.

### Acción 1: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 2: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 3: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

# Evaluación heurística

Para cada tarea por separado, se han analizado las 10 reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen. A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

## Tarea 1: Nombre de la tarea

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + **Notas…**
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + **Notas…**
* **Control y libertad para el usuario**
  + **Notas…**

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + **Notas…**
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + **Notas…**
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + **Notas…**
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + **Notas…**
* **Ayuda y documentación**
  + **Notas…**

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + **Notas…**
* **Prevención de errores**
  + **Notas…**

**No se puede evaluar**