

# NeverBuy

DES 2017/2018 - Grupo 1

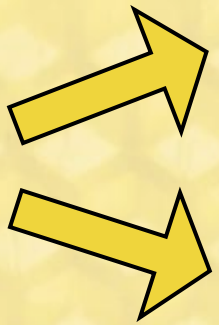
Alexandra Kourtsounioti  
Dayana Aguirre Iniguez  
Ramón Gago Carrera

# ESTRUCTURA PRÁCTICA 3 + 3b

- **ENTREGA 1** → **27** Noviembre
- **ENTREGA 2** → **8** Enero



# RESUMEN 1<sup>a</sup> Entrega

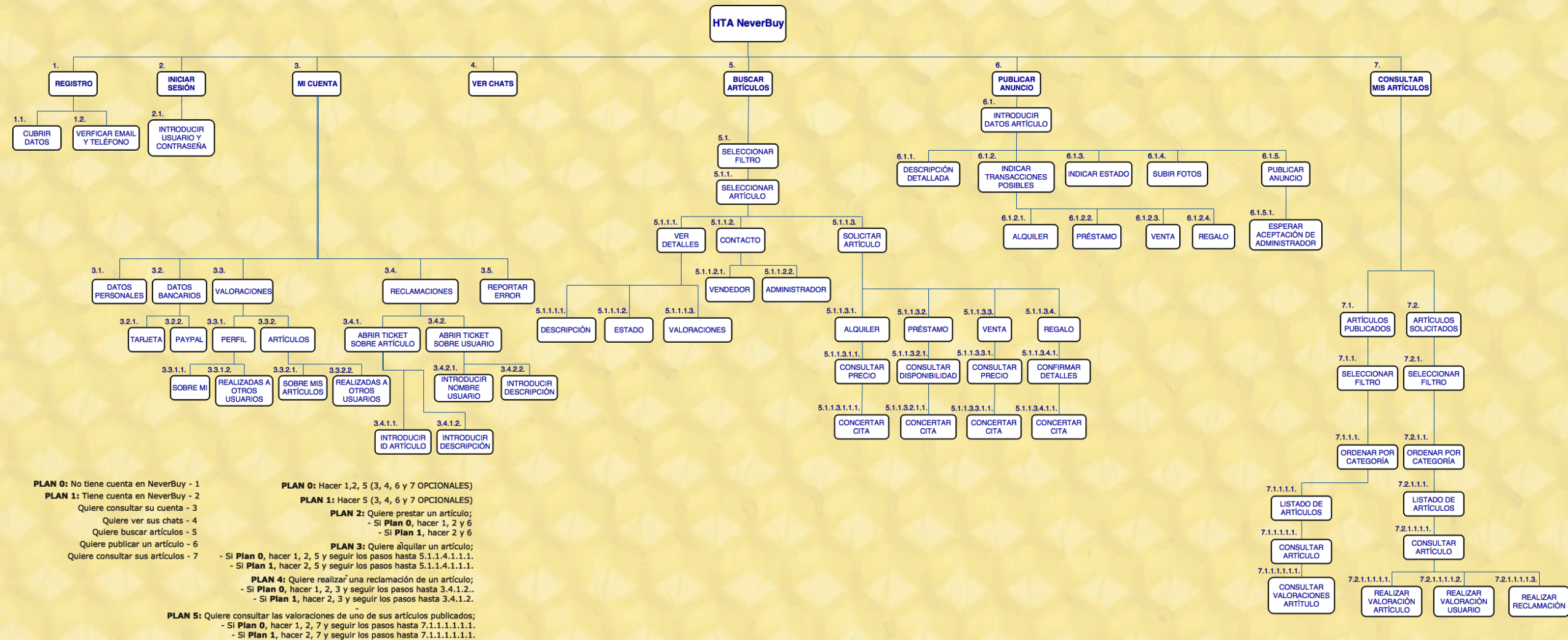
- HTA's 
  - HTA APK Móvil
  - HTA Admin Web
- MER (Modelo Entidad-Relación)
- WIREFLOW (Diagrama de Flujo)
- WIREFRAMES (Bocetos)

# RESUMEN 2<sup>a</sup> Entrega

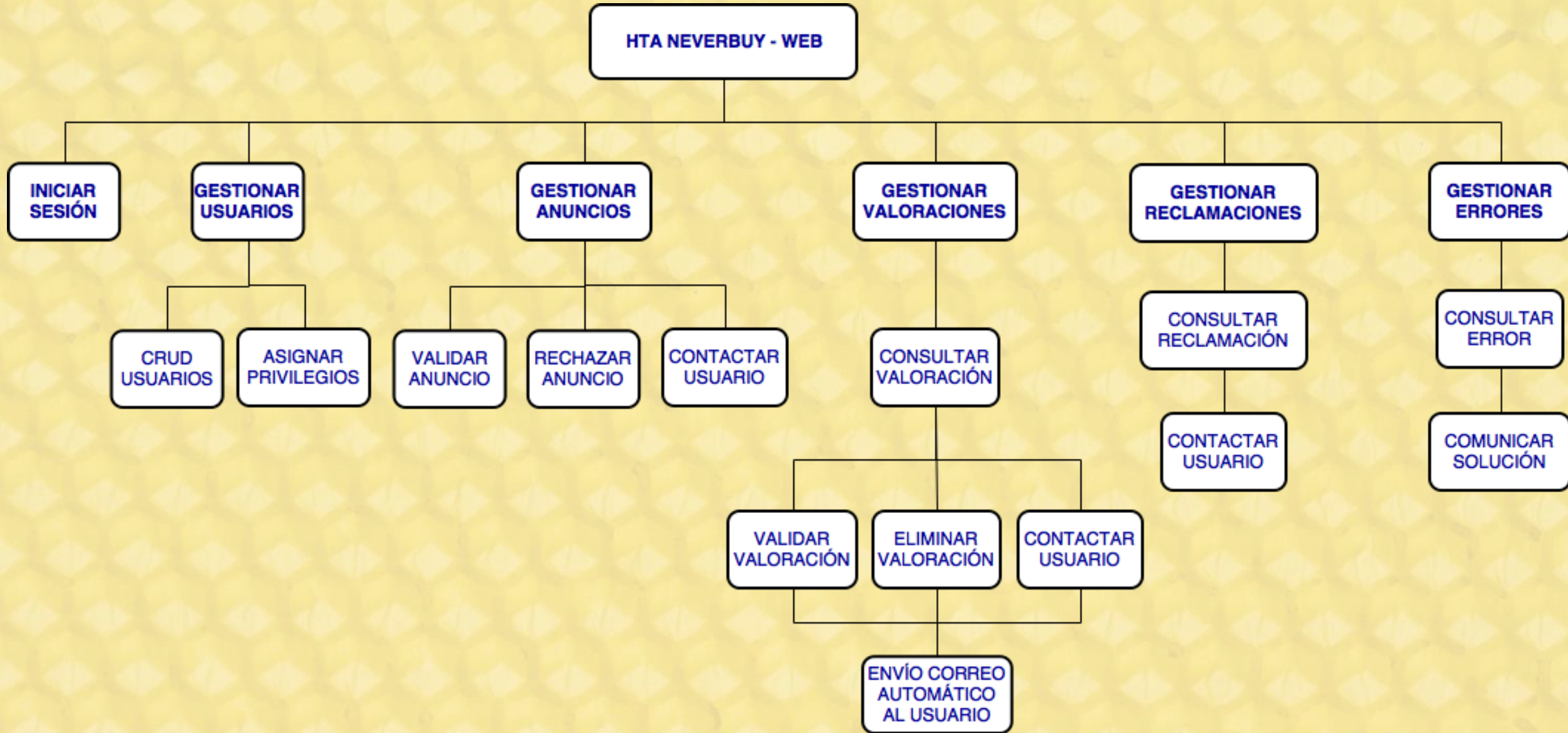
- Corrección de errores de la 1<sup>o</sup> Entrega
- Creación de nuevos diagramas (HTA's, MER, Wireflows y de navegación)
- Creación de bocetos en papel (web y móvil)
- Creación de prototipos en JustInMind (web y móvil)



# HTA App Móvil

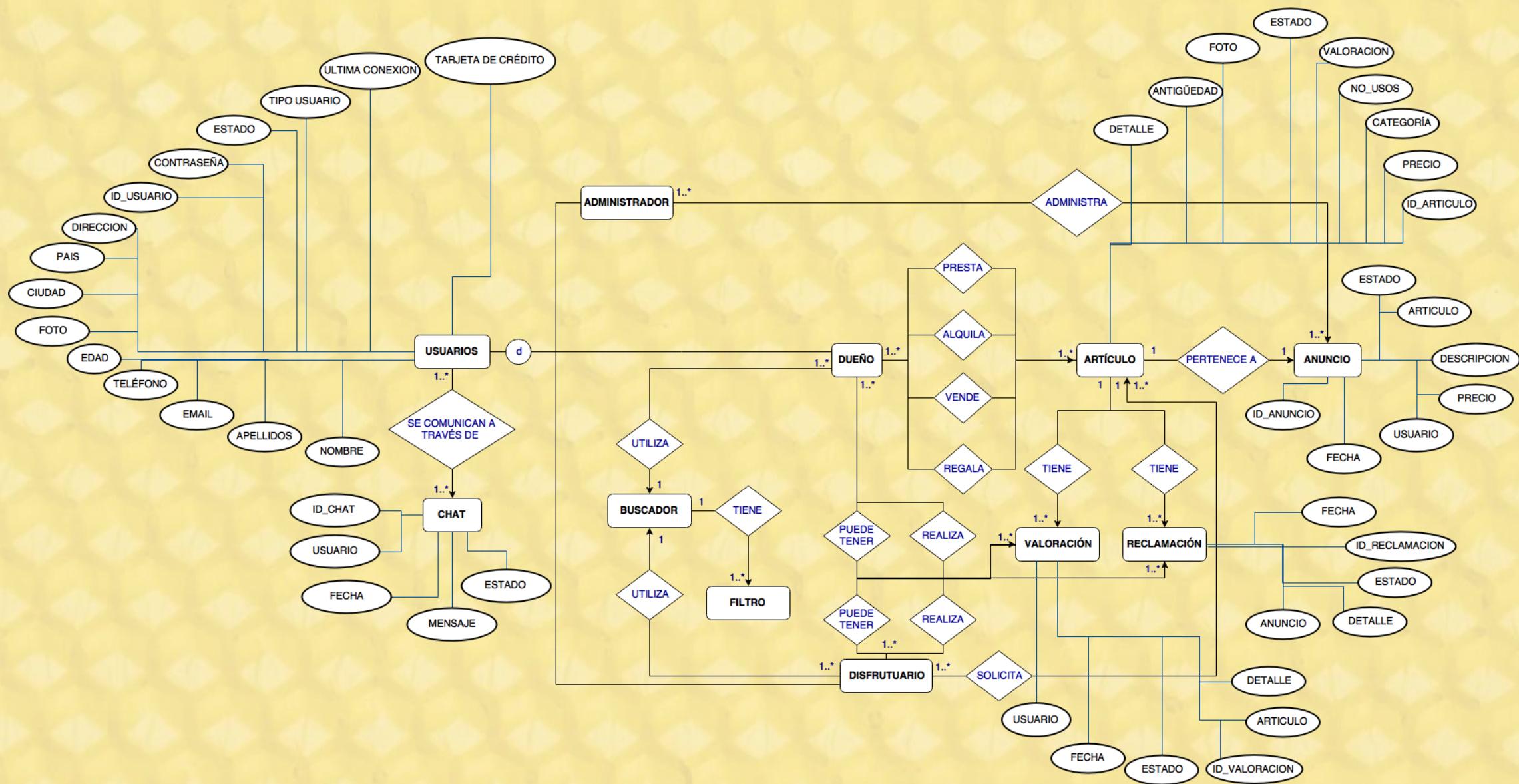


# HTA Admin Web

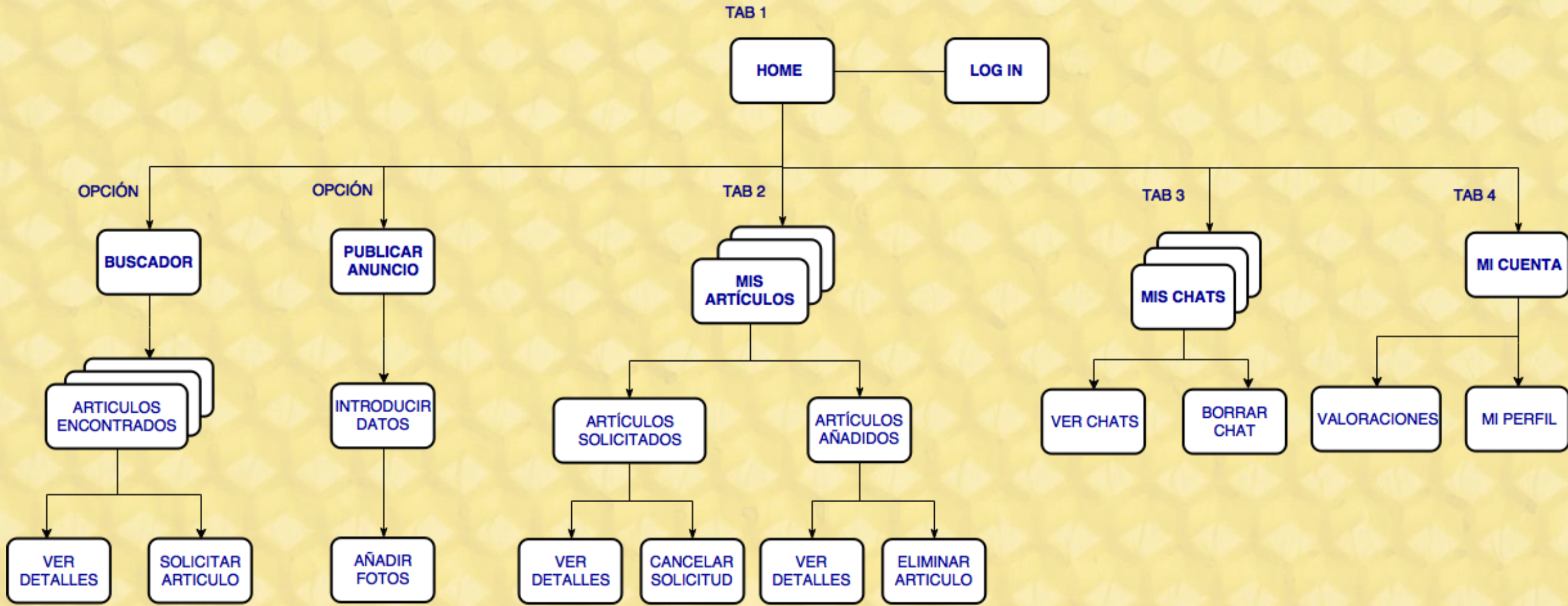




# MER

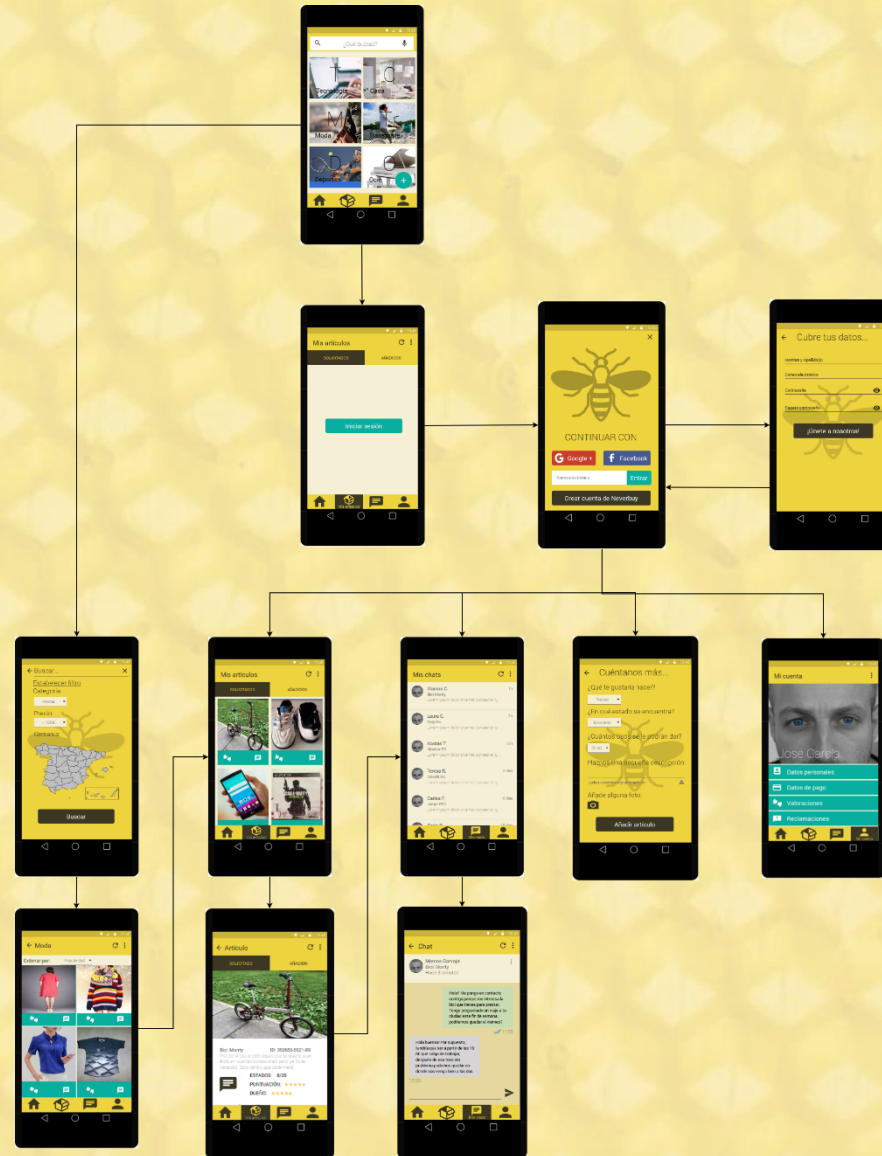


# Wireflow - App móvil

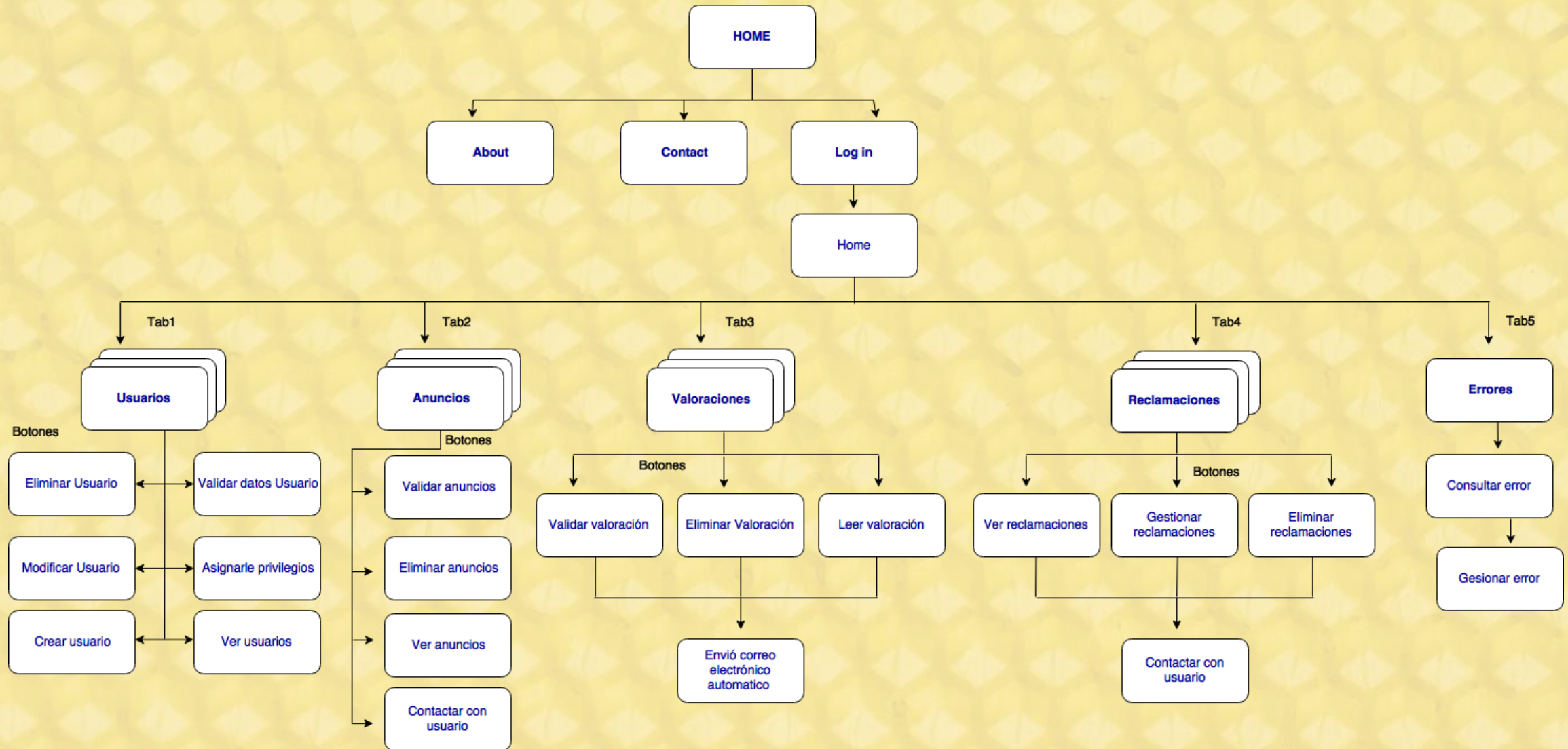




# Wireflow + Navegación - App

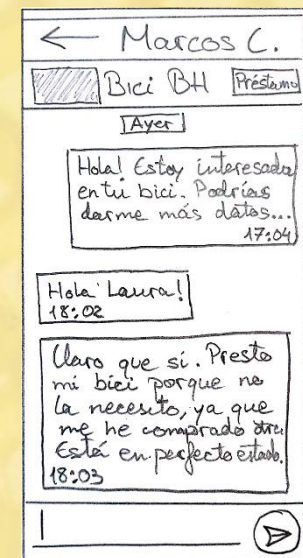
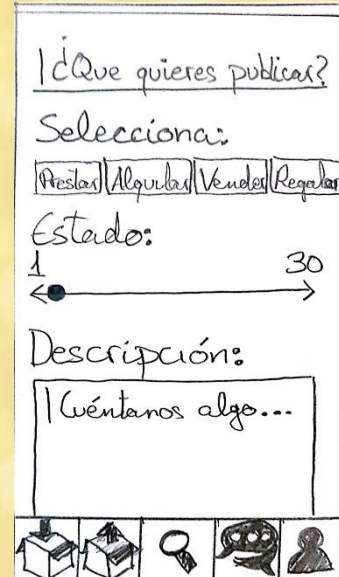
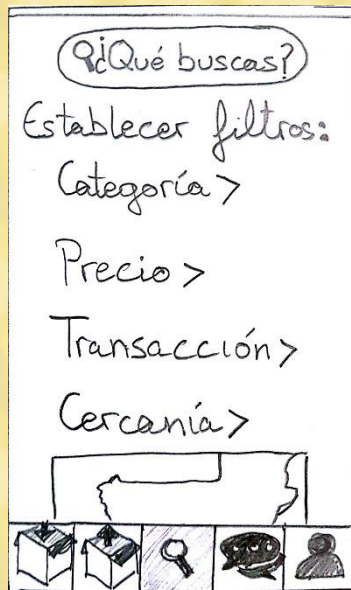
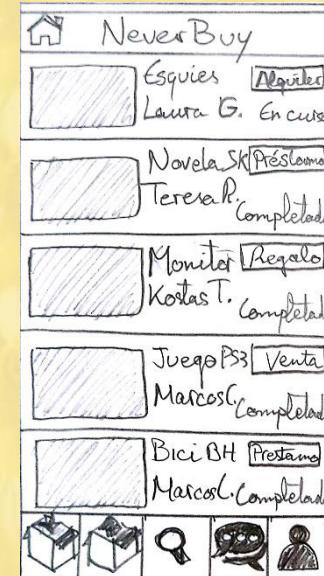
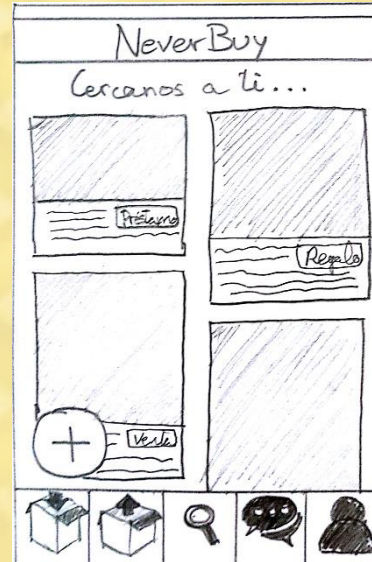
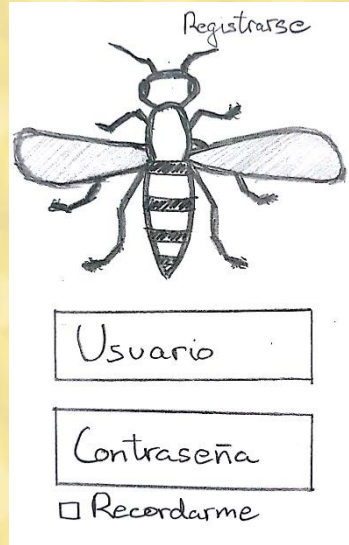


# Wireflow - Admin Web



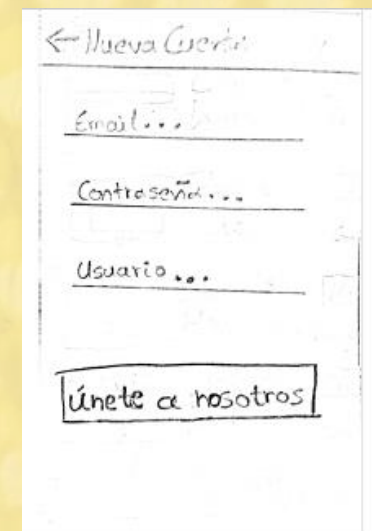
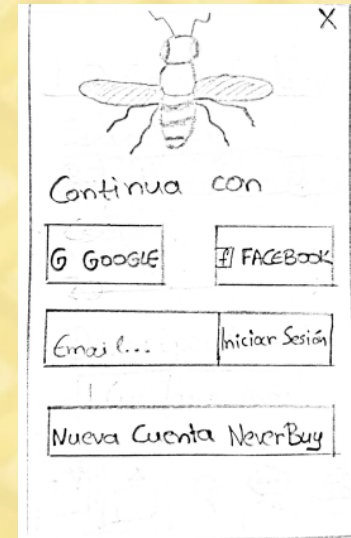
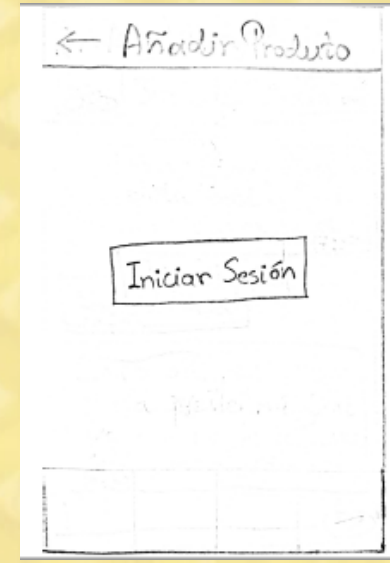
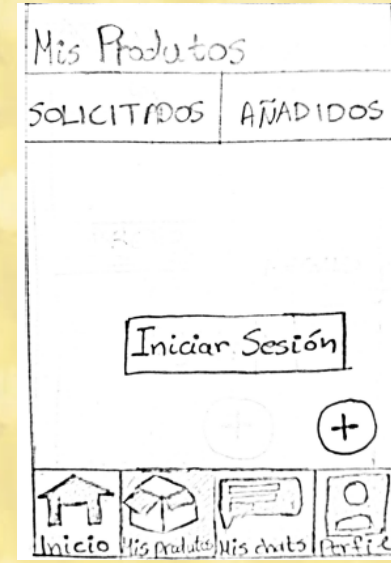


# Bocetos en papel - 1ª Entrega



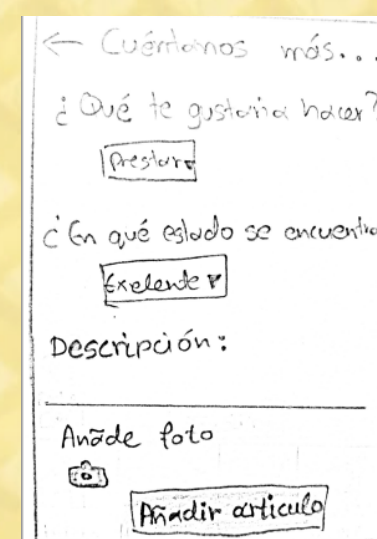
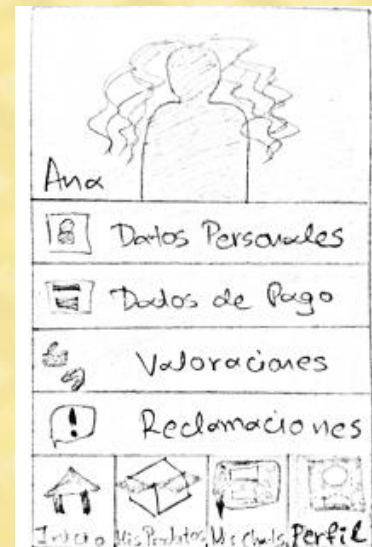
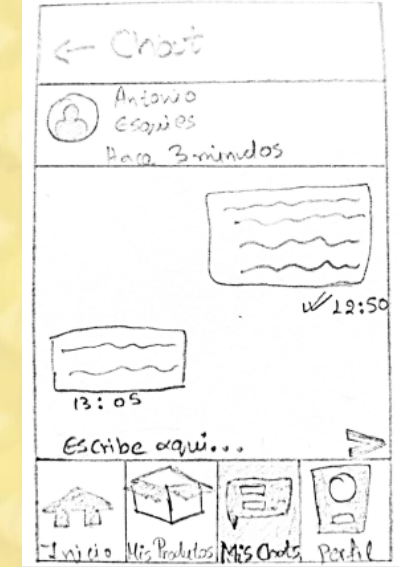
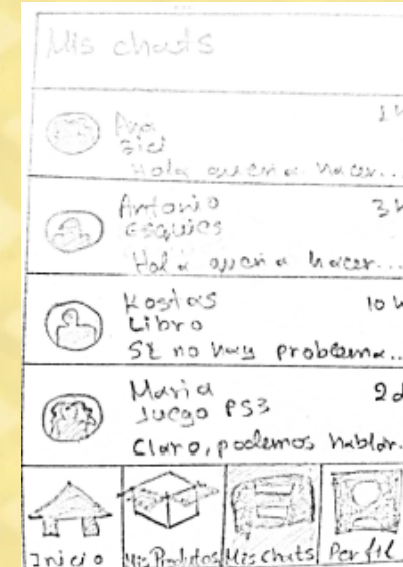


# Bocetos en papel - 2ª Entrega (I)



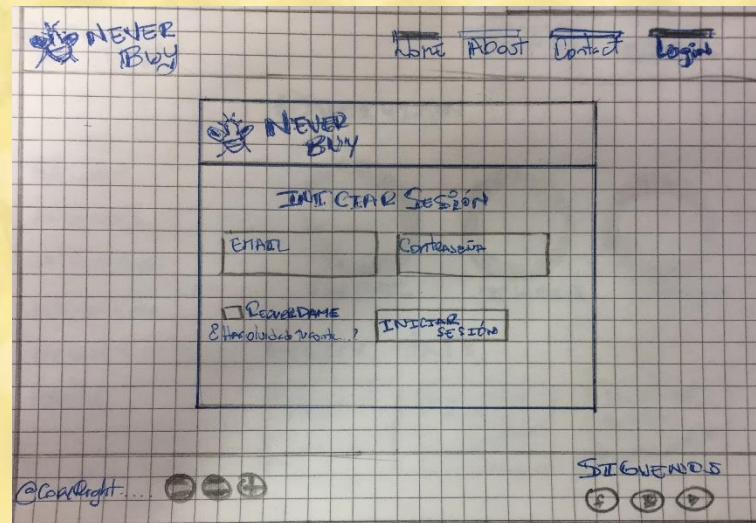
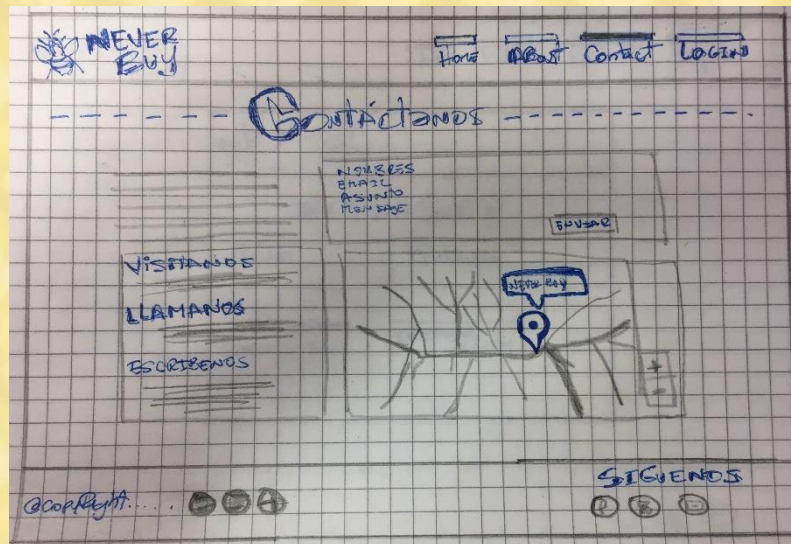
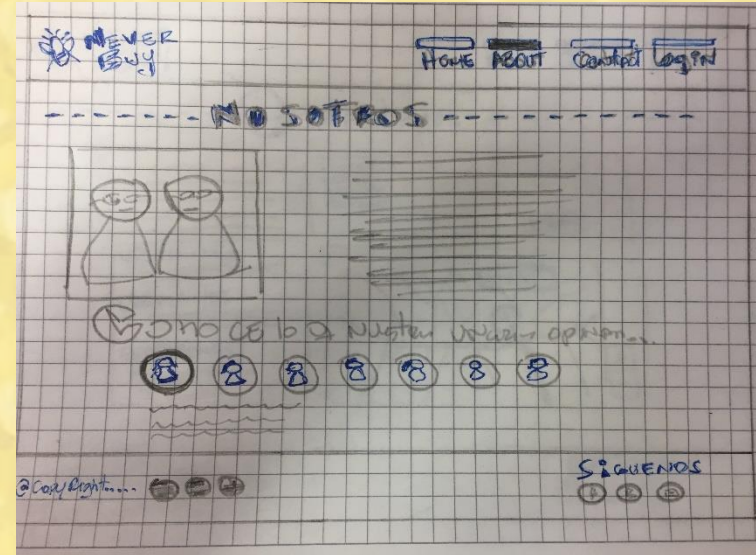
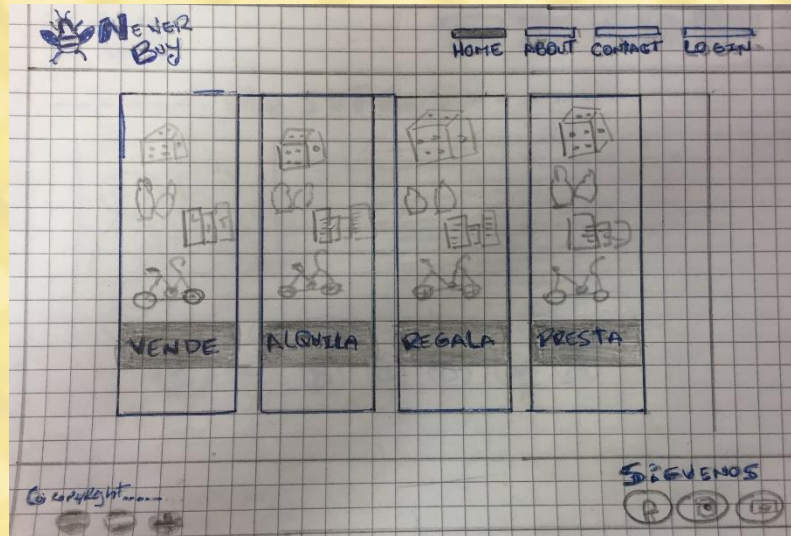


# Bocetos en papel - 2ª Entrega (II)





# Bocetos en papel - 2ª Entrega (III)





# WIREFRAMES

# Evaluación Heurística

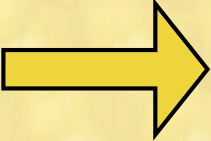
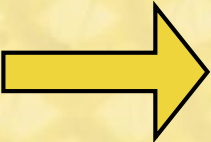
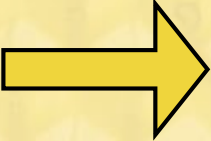
- **Móvil** → **Reglas de Nielsen**
- **Web** → **Check - list**



# Recorrido cognitivo Usuario - Web

Test de Evaluación Recorridos Cognitivos	
App:	
<b>Instrucciones</b> A continuación se enlistan una serie de tareas, teniendo cada una de ellas una serie de acciones a seguir para ser completada. Por favor marque con un "✓" las que ha podido realizar con facilidad, con un "■" las que ha realizado con cierta dificultad y con una "X" las que se realizan con mucha dificultad. Primer intento realizar la tarea leyendo sólo el enunciado principal, luego responde por las acciones de manera sucesiva.	
<div>Tarea realizada totalmente ✓</div> <div>Tarea realizada con cierta dificultad ■</div> <div>Tarea realizada con mucha dificultad X</div>	
<b>Tarea 1</b>	<b>Tarea 2</b>
<b>Iniciar sesión</b>	<b>Modificar usuario</b>
<input type="checkbox"/> Abrir el navegador	<input type="checkbox"/> Seleccionar la opción «Usuarios»
<input type="checkbox"/> Ingresar al sitio web	<input type="checkbox"/> En la tabla presentada seleccione al usuario.
<input type="checkbox"/> Dar clic en el enlace «Login»	<input type="checkbox"/> Dar clic en la columna «acciones/modificar»
<input type="checkbox"/> Rellenar campo (Usuario y clave)	<input type="checkbox"/> En la nueva TAB, rellene o modifique los campos.
<input type="checkbox"/> Dar clic en el botón «Iniciar sesión»	<input type="checkbox"/> Dar clic en el botón «Modificar»
<b>Tarea 2</b>	<b>Tarea 2</b>
<b>Rechazar anuncio</b>	<b>Contactar usuario</b>
<input type="checkbox"/> Seleccionar la opción «Anuncios»	<input type="checkbox"/> Dar clic en la columna «acciones/eliminar»
<input type="checkbox"/> En la tabla presentada seleccione el anuncio.	<input type="checkbox"/> En la nueva pantalla confirme usuario e ingrese el mensaje.
<input type="checkbox"/> Dar clic en la columna «acciones/eliminar»	<input type="checkbox"/> Dar clic en el botón «Enviar»
Al finalizar cada tarea, responda las preguntas:	
1. ¿Son adecuados los anuncios disponibles de acuerdo a la experiencia y conocimiento del usuario?	1. _____
2. ¿Permiten los usuarios que está disponible la acción correcta? (visibilidad y comprensibilidad de las acciones)	2. _____
3. ¿Una vez encontrada la acción en la interfaz, posicione estos usuarios la acción correcta al efecto que se alcanzará?	3. _____
4. ¿Una vez realizada la acción, ¿entendiendo los usuarios la retroalimentación del sistema?	4. _____

# Recorrido cognitivo Observador-Web

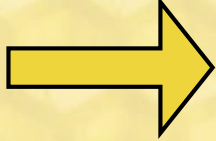
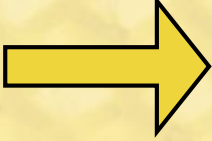
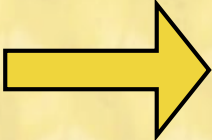
- **Modificar usuario**  Focus validando cada campo, no al momento de dar clic al botón final(Aceptar)
- **Contactar usuario**  Dar la posibilidad de ingresar un correo adicional, al momento de enviar un mensaje al usuario.  
 Mejorar el diseño de envío de correo masivos (seleccionando varios usuarios).



# Recorrido cognitivo Usuario - App

Test de Evaluación Recorridos Cognitivos App:	Tarea 1 Iniciar la aplicación.	Tarea 2 Regístrate.	Tarea 3 Búsqueda de la bicicleta.	Tarea 4 Alquilar	Tarea 5 Valorar
<p><b>Instrucciones</b></p> <p>Al continuación se enlistan una serie de tareas, teniendo cada una de ellas una serie de acciones a seguir para ser completada. Por favor marque con un ✓ las que ha podido realizar con facilidad, con un ● las que ha realizado con mucha dificultad y con una X las que no realizó con mucha dificultad. Primeros intentos realizar la tarea leyendo todo el enunciado principal, luego responda por las acciones de manera secuencial.</p> <p>Tarea realizada fácilmente ✓ Tarea realizada con cierta dificultad ● Tarea realizada con mucha dificultad X</p>	<div><input type="checkbox"/> Buscar el icono de la aplicación en el móvil.</div> <div><input type="checkbox"/> Pulsar sobre "NeverBuy".</div>	<div><input type="checkbox"/> Pulsar sobre el botón Google, Facebook o Crear cuenta NeverBuy.</div> <div><input type="checkbox"/> Si eligió la cuenta nueva Rellene los datos del formulario.</div> <div><input type="checkbox"/> Pulsar el botón Únete a nosotros.</div>	<div><input type="checkbox"/> Pulsar sobre Transporte (icono bicicleta).</div> <div><input type="checkbox"/> Deslizar horizontalmente hasta que encontrar el producto deseado.</div> <div><input type="checkbox"/> Pulsar sobre el producto.</div>	<div><input type="checkbox"/> Abrimos el chat con el propietario.</div> <div><input type="checkbox"/> Habla con él y queda un día para recoger la bicicleta.</div>	<div><input type="checkbox"/> Hacemos clic sobre mis productos. (icono caja).</div> <div><input type="checkbox"/> Hacemos clic sobre la pestaña "Solicitados".</div> <div><input type="checkbox"/> Hacemos clic sobre la bicicleta.</div> <div><input type="checkbox"/> Valoramos la bicicleta.</div>
<p>Al finalizar cada tarea, responda las preguntas:</p> <p>1. ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo a la experiencia y conocimientos del usuario?</p> <p>2. ¿Permiten los usuarios que está disponible la acción correcta? (visibilidad y comprensibilidad de las acciones)</p> <p>3. ¿Una vez encontrada la acción en la interfaz, asociada estos usuarios la acción correcta al efecto que se alcanzará?</p> <p>4. ¿Una vez realizado la acción, entendiendo los usuarios la retroalimentación del sistema?</p>	<p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p>	<p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p>	<p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p>	<p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p>	

# Recorrido cognitivo Observador - App Móvil

- Tarea 2  En la ventana de login, poner al mismo nivel: “Crear cuenta, usar google, usar Facebook”.
- Tarea 3  Moda y Transporte separados, porque pueden confundirse.
- Tarea 4  Mensaje para indicar que para alquilar hay que hablar con el vendedor.



NeverBuy

