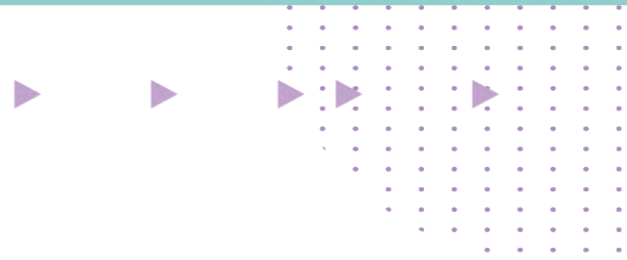


«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 07





Clase 7: Pruebas de Usabilidad

Índice

1. Pruebas de usabilidad
 2. Escenario hipotético
 3. Métricas de eficiencia, eficacia y satisfacción
 4. Informe de conclusiones
 5. Reflexión Final
 6. Ejercicios
 7. Materiales y Recursos Adicionales
 8. Preguntas para Reflexionar
 9. Próximos Pasos
-

Objetivos de la Clase

- Comprender los fundamentos de las pruebas de usabilidad: Definición, importancia y diferentes tipos de pruebas.
- Dominar la creación de escenarios hipotéticos: Identificar tareas clave, desarrollar flujos de usuario y diseñar preguntas de prueba.
- Conocer las métricas clave de usabilidad: Eficiencia, eficacia y satisfacción, y cómo medirlas.

Pruebas de usabilidad



Las pruebas de usabilidad son un método de investigación que se utiliza para evaluar la facilidad de uso de un producto digital, como un sitio web o una aplicación.

Consiste en observar a usuarios reales mientras interactúan con el producto y realizan tareas específicas. El objetivo es identificar problemas de usabilidad y obtener información valiosa para mejorar la experiencia del usuario (UX)

¿Por qué son importantes las pruebas de usabilidad?

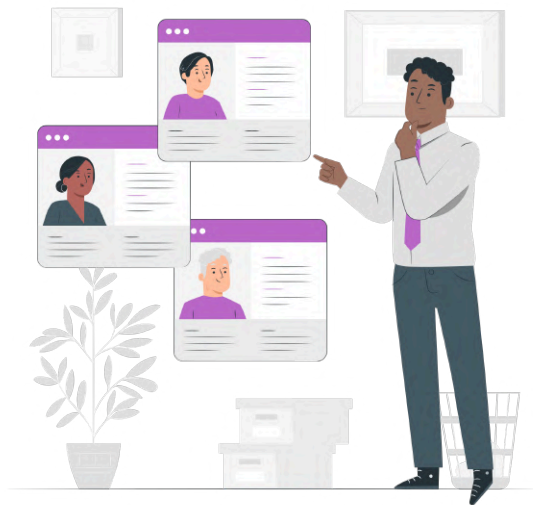
Identificar problemas: ayudan a detectar errores y dificultades que los usuarios experimentan al utilizar el producto.

Mejorar la experiencia del usuario: permiten realizar ajustes en el diseño para hacer que el producto sea más intuitivo y fácil de usar.

Aumentar la satisfacción del usuario: un producto fácil de usar aumenta la satisfacción de los usuarios y la probabilidad de que lo recomienden.

Reducir costos: identificar y solucionar problemas en las primeras etapas del desarrollo es más económico que hacerlo después del lanzamiento.

¿Cómo se realizan las pruebas de usabilidad?



Las pruebas de usabilidad consisten en seleccionar a un grupo de usuarios y solicitarles que lleven a cabo las tareas para las cuales fue diseñado el sistema. Mientras tanto el equipo de diseño, desarrollo y otros involucrados toman nota de la interacción, particularmente de los errores y dificultades con las que se encuentran los usuarios.

No es necesario que se trate de una aplicación completamente terminada, puede realizarse con un prototipo.

¿Cuándo llevar a cabo las Pruebas de Usabilidad?

Las pruebas de usabilidad son una práctica fundamental en el diseño de productos digitales y pueden realizarse en diferentes etapas del proceso de desarrollo. Sin embargo, el momento óptimo para llevarlas a cabo dependerá de varios factores, como el estado de madurez del producto y los objetivos de la prueba.

- Pruebas Tempranas (Prototipos)

Beneficios: identificar problemas de navegación y flujo de usuario en una etapa temprana; validar conceptos y obtener feedback rápido; reducir costos al corregir problemas antes de invertir en desarrollo.

Cuándo: durante la fase de diseño, cuando se tienen prototipos de baja o alta fidelidad.

- Pruebas Durante el Desarrollo

Beneficios: evaluar la efectividad de las implementaciones y realizar ajustes antes del lanzamiento; obtener feedback sobre la interfaz de usuario y la experiencia general del usuario.

Cuándo: a medida que se van desarrollando nuevas funcionalidades o se realizan cambios significativos en la interfaz.

- Pruebas Antes del Lanzamiento

Beneficios: asegurarse de que el producto esté listo para ser lanzado al mercado; identificar cualquier problema de última hora y realizar ajustes finales.

Cuándo: justo antes de lanzar el producto al público.

- Pruebas Post-Lanzamiento

Beneficios de evaluar la experiencia del usuario en un entorno real; identificar oportunidades de mejora continua; monitorear el rendimiento del producto a largo plazo.

Cuándo: después del lanzamiento del producto, de forma periódica.

¿Cuándo es el mejor momento?

En general, cuanto antes se realicen las pruebas de usabilidad, mejor. Esto permite identificar y corregir problemas de manera más eficiente y económica. Sin embargo, es importante realizar pruebas en diferentes etapas del desarrollo para obtener una visión completa de la experiencia del usuario.

Factores a considerar:

- **Presupuesto:** las pruebas de usabilidad requieren tiempo y recursos.
- **Estado del producto:** si el producto está en una etapa temprana, las pruebas pueden ser más informales. Si está más avanzado, las pruebas pueden ser más estructuradas.
- **Objetivos de la prueba:** ¿Qué se quiere evaluar? ¿Qué preguntas se quieren responder

Tipos de pruebas

Pruebas de Usabilidad Remotas

- **Características:**
Se llevan a cabo a distancia, utilizando herramientas de videoconferencia y software de grabación de pantalla.
- **Ventajas:**
Mayor alcance geográfico: permite reclutar participantes de diferentes lugares.
Mayor flexibilidad: facilita la programación de sesiones y reduce costos de logística.
Mayor cantidad de participantes: se pueden realizar más pruebas en menos tiempo.
- **Desventajas:**
Menor control sobre el entorno: no se puede controlar el entorno del participante, lo que puede introducir variables no deseadas.
Dificultad para observar el lenguaje corporal: es más difícil captar señales no verbales que pueden ser relevantes.
Posibles problemas técnicos: dependencia de la conexión a internet y del software utilizado.

Pruebas de Usabilidad Presenciales

- **Características:**
Se realizan en un laboratorio o en las instalaciones del participante, con un moderador presente.
- **Ventajas:**
Mayor control sobre el entorno: se puede crear un ambiente controlado para la prueba.
Observación directa del participante: se puede observar el lenguaje corporal y las expresiones faciales.

Mayor profundidad en las preguntas: se pueden realizar preguntas de seguimiento y aclarar dudas.

- **Desventajas:**

Costo más elevado: requiere de un espacio físico, equipo y personal.

Menor alcance geográfico: los participantes deben estar localmente disponibles.

Posible influencia del moderador: la presencia del moderador puede influir en el comportamiento del participante.

Pruebas de Usabilidad en Contexto de Uso

- **Características:**

Se realizan en el entorno natural donde el usuario interactúa con el producto.

- **Ventajas:**

Observación del producto en un contexto real: se puede evaluar cómo el producto se integra en las tareas cotidianas del usuario.

Mayor realismo: los resultados son más representativos del uso real del producto.

- **Desventajas:**

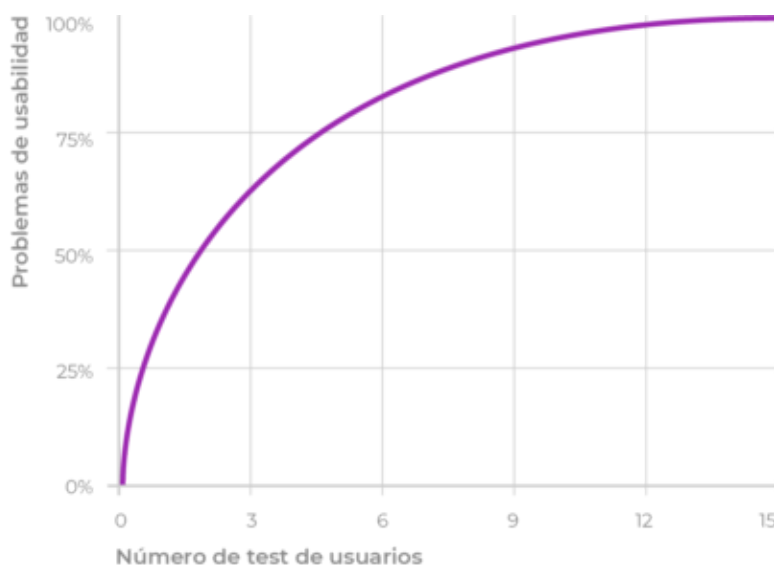
Menor control sobre las variables: es difícil controlar todas las variables que pueden influir en el comportamiento del usuario.

Mayor dificultad para replicar las condiciones: puede ser difícil replicar las mismas condiciones para todos los participantes.

¿Cuántos usuarios necesitamos?



Investigaciones llevadas a cabo por Tom Landauer y Jakob Nielsen muestran que testear con **5 – 7 usuarios** permite relevar el **80%** de los problemas de usabilidad presentes en el producto.



Esta curva muestra que el primer usuario nos aporta mucha información (el tramo más vertical de la curva). El segundo sigue aportando información, pero ya no tanta como el primero y así sucesivamente hasta más o menos al quinto o sexto usuario.

A partir del sexto usuario vemos que la curva se empieza a aplanar cada vez más, lo que significa que la información nueva que aporta cada prueba de usabilidad adicional es significativamente menor, y por ello no tiene sentido invertir esfuerzo en testear con usuarios adicionales.

Lo Esencial en las Pruebas de Usabilidad



Al realizar pruebas de usabilidad, es fundamental tener en cuenta ciertos aspectos clave para garantizar la obtención de resultados significativos y accionables. A continuación, se presentan los elementos mínimos que debes considerar:

1. Objetivos Claros y Medibles:

- **¿Qué quieres descubrir?** definí con precisión qué aspectos de tu producto deseas evaluar.
- **¿Cómo medirás el éxito?** establecé métricas claras que te permitan evaluar si los objetivos se han cumplido (por ejemplo, tasa de éxito en la tarea, tiempo de completación, satisfacción del usuario).

2. Participantes Representativos:

- **Perfil del usuario:** reclutá participantes que se ajusten al perfil de la user persona.
Tamaño de la muestra: aunque no existe una regla fija, generalmente se recomienda probar con al menos 5 participantes para identificar los problemas más comunes.

3. Tareas Realistas:

- **Simulación de la vida real:** diseñá tareas que reflejen las acciones que los usuarios realizarán en la vida real.
Claridad y concisión: las tareas deben ser fáciles de entender y no deben llevar a confusiones.

4. Entorno de Prueba Adecuado:

- **Privacidad:** asegurate de que el participante se sienta cómodo y pueda expresarse libremente.
Herramientas: utilizá herramientas de grabación de pantalla y video para registrar las sesiones.
Prototipo o producto: en estas pruebas prepará y ajustá el producto a evaluar en un estado lo más cercano a un prototipo en media completo.

5. Moderador Experimentado:

- **Guía neutral:** quien modera debe guiar al participante sin influir en sus respuestas.
Observador atento: debe prestar atención a los detalles, como las expresiones faciales y los comentarios verbales.

6. Análisis de Datos:

- **Cualitativos y cuantitativos:** combiná datos cualitativos (observaciones, comentarios) y cuantitativos (métricas) para obtener una visión completa.
Identificación de patrones: buscá patrones en los datos para identificar los problemas más comunes.

7. Informe Conciso y Claro:

- **Resumen ejecutivo:** presentá los hallazgos más importantes de forma concisa.
- **Recomendaciones:** proponé soluciones concretas para los problemas identificados.
- **Visualizaciones:** utilizá gráficos y diagramas para facilitar la comprensión de los resultados.

Resumen de pasos para llevar a cabo las pruebas de usabilidad.

→ Antes

Definir los objetivos de la prueba

Escribir el guión de la prueba: cuántas tareas y cómo se abordarán.

Usuarios: cantidad, quiénes, cómo los obtengo, cómo los contacto.

Prototipo: app.

Roles: moderador, observador, usuario.

Tabla de evaluación: qué y cómo evaluaré cada tarea.



→ Durante

Locación: remoto, presencial (en contexto de uso o no).

Registro: audio, video, fotografías, apuntes.

Evaluación: qué y cómo evaluaré cada tarea.

→ Después

Cómo ordenar y priorizar los hallazgos.

Presentación de resultados.

Pasos para realizar las pruebas de usabilidad



Formular los objetivos

Los objetivos nos permiten evidenciar cuáles son los propósitos que esperamos cumplir con una determinada prueba. Es la primera actividad que debemos realizar. Con esto buscamos saber cuáles son los flujos y tareas que deben ser puestas a prueba. Con los objetivos definidos podemos definir escenarios, tareas y criterios de evaluación.

Elegir a los usuarios

La muestra mínima es una definición que está vinculada a muchos factores (presupuesto, tiempo, espacio, capacidad de análisis). Podemos seguir la recomendación de realizar un test con solo 5 personas, lo que nos entregaría el 80% de los errores de nuestro prototipo.

Escribir el guión de la prueba

Todo proceso de evaluación debe contemplar un guión o pauta que ordene qué se evalúa y en qué orden. Esto nos permite estandarizar nuestra prueba de usabilidad y asegurar que el orden y las instrucciones que son entregadas a los participantes sean las mismas, evitando posibles sesgos.

Guión de prueba

• Introducción:

Comenzar con un agradecimiento. Introducir a lo que tratarán las pruebas de usabilidad. Es el momento para hacer las aclaraciones necesarias (grabación de la conversación, dudas, etc.).

→ *Ejemplo:* “Mi nombre es Carlota y estoy desarrollando junto a un equipo el diseño de una aplicación. Te agradecemos por participar. Te solicito permiso para grabar tu interacción con el sistema.”

Indicarle a la persona que deberá expresar verbalmente cada una de sus acciones y pensamientos, mientras utiliza la interfaz.

→ *Ejemplo:* “A medida que vayas avanzando, te pedimos que vayas relatando lo que vayas haciendo y pensando.”

Indicarle que no hay respuestas buenas o malas, correctas o incorrectas.

• Preguntas previas de validación:

El objetivo es validar que son los usuarios que necesitamos (user personas).

Entregarle el dispositivo mediante el cual ejecutará la prueba o bien el link.

• Tareas y escenario hipotético:

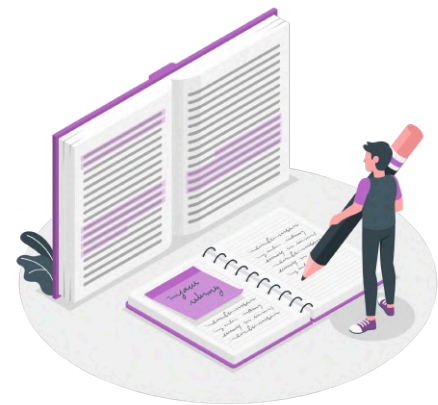
Listado de tareas a realizar con un criterio claro para determinar el éxito/fracaso. Es importante tener presente este criterio (cuál es el camino ideal o simple para completar la tarea). Para pensar el listado de tareas podés utilizar como guía el MVP o lo que tengas diseñado hasta el momento en tu sistema.

• Preguntas posteriores:

Despejamos dudas nuestras o dudas del usuario que participó en la prueba.

Hacemos preguntas en cuanto a la satisfacción del usuario.

Para esto podemos enviarle un formulario de Google para que responda a nuestras preguntas ahí. Ejemplo: métricas de satisfacción.



- **Cierre y agradecimiento:**

Agradecemos y se le pregunta si lo podemos volver a contactar en caso de necesitarlo.

Escenario hipotético



Un escenario hipotético en pruebas de usabilidad es como una pequeña "película" que le cuentas a un participante para guiar su interacción con tu producto o servicio. Sirve para simular una situación real y así obtener datos más relevantes sobre cómo los usuarios interactúan con tu diseño.

¿Por qué son importantes los escenarios hipotéticos?

Contexto realista: ayudan a quienes participan a entender el propósito de la tarea y a sumergirse en la experiencia.

Objetivos claros: permiten evaluar aspectos específicos del diseño, como la facilidad de navegación, la comprensión de las instrucciones o la eficacia de una determinada función.

Resultados más precisos: al proporcionar un contexto claro, los participantes pueden enfocarse en las tareas relevantes y ofrecer comentarios más útiles.

→ Ejemplo de escenario hipotético:

Imaginá que estás diseñando una nueva aplicación de delivery de comida. Un posible escenario hipotético podría ser:

"Sos un profesional ocupado que trabaja desde casa y no tiene tiempo para cocinar. Decidiste pedir comida a domicilio para el almuerzo. Utilizá nuestra aplicación para encontrar un restaurante, elegir un plato y realizar el pedido."

Elementos clave de un buen escenario hipotético:

- **Claridad:** el escenario debe ser fácil de entender y no dejar lugar a ambigüedades.
- **Relevancia:** debe estar relacionado con las tareas que los usuarios realizarán en la vida real.
- **Especificidad:** define claramente las acciones que el usuario debe realizar.
- **Contexto:** proporciona información sobre el usuario, sus necesidades y su entorno.

Otros ejemplos de escenario hipotético:

E-commerce:

"Sos un estudiante universitario que busca comprar un libro de texto para tu próxima clase. Encontrá el libro en nuestra tienda online y completá el proceso de compra."

Aplicación de viajes:

"Estás planeando un viaje a una nueva ciudad. Utilizá nuestra aplicación para buscar vuelos, reservar un hotel y encontrar atracciones turísticas."

Software de diseño:

"Sos un diseñador gráfico que necesita crear un logotipo para un nuevo cliente. Utilizá nuestro software para diseñar el logotipo y exportarlo en diferentes formatos."

Métricas de eficiencia, eficacia y satisfacción

¿Qué son las métricas de usabilidad?

Son indicadores que nos ayudan a cuantificar la experiencia del usuario. Nos permiten entender si un diseño es intuitivo, si los usuarios encuentran lo que buscan fácilmente y si están satisfechos con su interacción.



Tipos de métricas de usabilidad

Podemos clasificar las métricas en tres grandes grupos:

→ Eficacia: ¿Los usuarios logran completar las tareas con éxito?

Mide qué tan bien los usuarios pueden completar tareas específicas.

Se mide en términos binarios donde asignamos "1" a la tarea que fue terminada y "0" a la que no se pudo completar.

Tasa de éxito: Porcentaje de usuarios que completan una tarea con éxito.

Tasa de error: Porcentaje de usuarios que cometen errores al realizar una tarea.

ratio de conversión = Usuarios que convirtieron / Total de usuarios

→ **Eficiencia: ¿Con qué rapidez pueden los usuarios completar las tareas?**

Mide el tiempo y los recursos necesarios para completar una tarea.

Vemos cuánto tardo en realizar la tarea. El tiempo siempre vale la pena medirlo, no cuesta nada recolectarlo, y nos sirve para tener un historial de comparación en futuros tests. ¿qué hacemos con el tiempo de un usuario que no logró completar la tarea?

Computar 3 promedios:

- tiempo total que llevó la tarea (terminadas y no terminadas)
- tiempo total de las tareas terminadas
- tiempo total de las tareas no terminadas

Tiempo de tarea: Tiempo promedio que los usuarios tardan en completar una tarea.

Número de clics: Cantidad de clics necesarios para completar una tarea.

→ **Satisfacción: ¿Los usuarios están satisfechos con su experiencia?**

Mide el grado de satisfacción de los usuarios con la experiencia.

Escalas de Likert: Preguntas que evalúan la satisfacción en una escala (por ejemplo, del 1 al 5).

Comentarios abiertos: Espacios para que los usuarios expresen sus opiniones.

Las métricas de usabilidad son una herramienta esencial para cualquier diseñador o desarrollador. Al medir el rendimiento de un diseño, podemos garantizar que nuestros productos sean fáciles de usar y satisfagan las necesidades de nuestros usuarios.

Informe de conclusiones

Con toda la información recolectada lo que debemos hacer es analizar y sintetizar para así obtener cuales son los problemas de diseño y qué se puede hacer para mejorarlos y obtener un mejor resultado.

Un informe de conclusiones de métricas de usabilidad es el **documento final que resume los hallazgos obtenidos tras realizar pruebas de usabilidad y analizar los datos recopilados**. Este informe es crucial para comunicar los resultados de manera clara y concisa a los equipos de diseño, desarrollo y a cualquier otra parte interesada en el proyecto.

Un informe completo y efectivo debe cubrir los siguientes aspectos:

Introducción:

- Objetivo de la prueba: ¿Qué se buscaba evaluar?
- Hipótesis iniciales: ¿Qué se esperaba encontrar?
- Metodología utilizada: ¿Cómo se llevó a cabo la prueba? (participantes, tareas, herramientas)

Resultados:

Métricas cuantitativas:

- Tasa de éxito en las tareas
- Tiempo de completación de las tareas
- Número de clics
- Tasa de error
- Tasa de abandono
- NPS (Net Promoter Score)
- Otras métricas relevantes

Análisis cualitativo:

- Comentarios de los usuarios
- Observaciones del moderador
- Temas recurrentes

Conclusiones:

- Resumen de los hallazgos más importantes
- Relación de los resultados con los objetivos iniciales
- Identificación de los principales problemas de usabilidad
- Evaluación de las hipótesis iniciales

Recomendaciones:

- Propuestas concretas para mejorar la experiencia del usuario
- Priorización de las recomendaciones en función de su impacto
- Justificación de las recomendaciones basadas en los datos obtenidos

Anexos:

- Gráficos y tablas con los datos
- Transcripciones de las sesiones
- Videos de las pruebas (si están disponibles)



Consejos adicionales para elaborar un informe de conclusiones efectivo:

1. **Sé claro/a y conciso/a:** evitá tecnicismos y utilizá un lenguaje sencillo.
2. **Priorizá los hallazgos más importantes:** no abrumes al lector con demasiada información.
3. **Utilizá visualizaciones:** los gráficos y tablas facilitan la comprensión de los datos.
4. **Sé objetivo/a:** evitá sesgos personales al interpretar los resultados.
5. **Proponé soluciones prácticas:** las recomendaciones deben ser realistas y factibles de implementar.

Reflexión Final

Las pruebas de usabilidad son una inversión en el futuro de nuestros productos digitales. Al poner al usuario en el centro de nuestro proceso de diseño, podemos crear experiencias más satisfactorias y significativas.

Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- [Google Forms](#): Ideal para crear encuestas y cuestionarios rápidos para recopilar feedback de los usuarios.
- [Figma](#): Esta herramienta de diseño colaborativo cuenta con una versión gratuita que puede utilizarse para crear prototipos y realizar pruebas de usabilidad básicas.
- [“Manual de Usabilidad”](#) - Jacob Nielsen
Este libro es fundamental para entender los principios básicos de

usabilidad en el diseño UX. Krug ofrece consejos prácticos para mejorar la experiencia de los usuarios de forma sencilla y efectiva.

- [Designing Web Usability](#) - Jacob Nielsen
Resumen de las ideas principales de “Diseñar la usabilidad de la web”
- Cómo gestionar proyectos de diseño con métricas de experiencia de usuario
https://www.userfocus.co.uk/articles/how_to_manage_design_projects_with_ux_metrics.html
- ¿Cuántos usuarios de prueba hay en un estudio de usabilidad?
<https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Exploralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

Preguntas para Reflexionar

- ¿Cuál fue el aspecto más desafiante de las pruebas de usabilidad?
 - ¿Qué aprendiste sobre un escenario hipotético?
 - ¿Cómo aplicarás estos conocimientos en tus futuros proyectos?
 - ¿Qué nuevas preguntas te surgen sobre la usabilidad?
-

Situación en TalentoLab



Talento⁷ Lab

Seguimos sumando desafíos al proyecto semana a semana.

Es importante que vayas realizando el proceso de forma **ordenada** y siguiendo las indicaciones.

Si lo culminaste puedes pasar por el after class y ajustar detalles con tu instructor/a del equipo de Talentos.

Si no lograste cumplir con el plazo establecido, **es importante que intentes completar tus asignaciones de tareas dentro del tiempo estipulado**, ya que esto también es parte del proceso de aprender a trabajar en equipo y respetar los tiempos pautados.

¡Sigamos adelante!

Ejercicios Prácticos:

¡Atención Talentos!



Ya tenemos el Prototipo Funcional conectando el camino que va a recorrer el usuario, para poder realizar las pruebas de usabilidad ¿no? ¡Ok!

Esta semana Lía Durán Directora de Estrategia UX especialista en Investigación de usuarios, estrategia UX y pruebas de usabilidad. te solicita una nueva tarea para este desafío y te comparte un ejemplo de guía de cómo debería ser presentado como informe.

Tarea para el Proyecto: Pruebas de Usabilidad

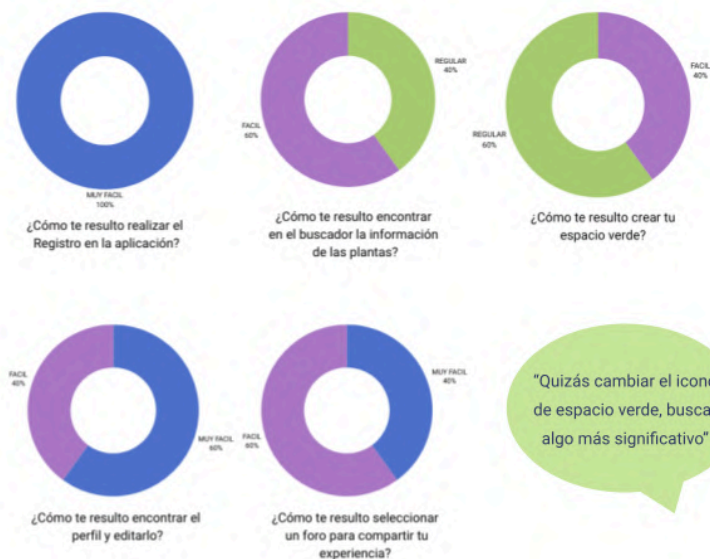
Realizar 5 Pruebas de Usabilidad con usuarios que se ajusten al perfil de tu proyecto (User personas). Crear tres cuadros con los datos cuantitativos de las métricas de eficiencia, eficacia y satisfacción (para la métrica de satisfacción usaremos Google form para crear un formulario con las preguntas y finalizadas las pruebas, se las enviaremos a los usuarios).

- Escenario Hipotético
- Listado de tareas, Preguntas (para antes y después de las pruebas) Introducción y Cierre.
- Planillas de registro (usar una por usuario para tomar notas):
- Nombre del usuario
- Criterio de éxito de la tarea que se puede verificar/observar. Ej: Reservar una sesión
- ¿Pudo realizar la tarea con éxito? Responder: 1: Sí / 0: No
- ¿Cuántos pasos le tomó realizar la tarea? ¿Cuánto tiempo tardó?
- Registro de problemas detectados. Observaciones
- **Informe de conclusiones** (uno sobre todas las pruebas):
- Qué funcionó, Qué no funcionó y Recomendaciones generales

Ejemplo de informe de pruebas de usabilidad

PRUEBAS DE USABILIDAD	
<p>PREGUNTAS DE VALIDACIÓN</p> <p>¿Has tenido una experiencia positiva o negativa relacionada con el cuidado de tus plantas?</p> <p>¿Te ha pasado que no sabes qué plantas se adecuan a tu entorno?</p> <p>¿Tenés conocimiento sobre el impacto que genera la falta de plantas nativas?</p>	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recorrer el happy path planteado para NACTIVA. • Crear un espacio verde. • Realizar búsquedas de información específica. • Descubrir errores o falencias en el planteo del diseño.
<p>ESCENARIO HIPOTÉTICO</p> <p>Imaginate que te mudaste a un nuevo lugar y quieres crear un espacio verde, que te sea muy agradable y fácil de mantener, pero debes hacerlo a conciencia ya que las plantas y tu entorno tienen características particulares que no se adecuan a cualquier especie de vegetación.</p> <p>Buscando en tu play store encontrarás una App que puede ayudarte en tu búsqueda, te la descargas a tu teléfono y comenzás a indagar...</p>	<p>TAREAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Realizar registro en la app. 2 Ingreso a Home, Biblioteca, Buscar planta, obtener información. 3 Home, cuenta editar perfil, perfil. 4 Home, crear espacio verde, Mi espacio verde. 5 Home, comunidad, seleccionar foro, experiencia compartida. <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Se evaluará si el usuario puede completar la tarea de principio a fin, los pasos que conlleva la realización de la misma y el tiempo en minutos que demora el usuario en completarla.</p>

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN



"Me dificultó un poco darme cuenta que el catálogo con las plantas para buscar estaba en el cuadernito. Todo lo demás fue muy intuitivo"

"El icono de espacio me confundió un poco porque lo relacioné con fotos y no con espacios verdes"

"Quizás cambiar el icono de espacio verde, buscar algo más significativo"

PRUEBAS DE USABILIDAD

CONSIDERACIONES A PARTIR DE LAS PRUEBAS



La **facilidad** con la que se **completó el registro** sugiere que la **interfaz de usuario** y el **diseño del proceso** son **efectivos**.

La **rapidez** indica que el proceso es **eficiente** y no consume demasiado tiempo.

Se encontró la información de las plantas en el buscador con un **60% de facilidad** y un **40% de regularidad**. Esto sugiere que hay aspectos positivos, pero también hay áreas que podrían mejorarse.

La mayoría de los usuarios encontraron el proceso de **editar el perfil muy fácil**, lo cual sugiere que la **interfaz de usuario** para esta tarea es en su mayoría **efectiva y amigable**.

La mayoría de los usuarios encontraron el proceso de **crear su espacio verde fácil**, el **40% restante** lo encontró **regular** ya que el icono actual de espacio verde puede no ser lo suficientemente claro y podría confundirse con fotos en lugar de representar espacios verdes.

La combinación de calificaciones **"FÁCIL"** y **"MUY FÁCIL"** indica que la mayoría de los usuarios encuentran la tarea de **seleccionar un foro para compartir experiencias intuitivas y accesibles**.

A MEJORAR...

Visibilidad del catálogo de plantas
 Revisión del icono de Espacio Verde
 Claridad en los iconos (agregar nombres de secciones)



Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Desarrolla** las pruebas de usabilidad y recordá que son un proceso iterativo.
 - **Explorá** nuevas métricas que puedan proporcionar información adicional sobre la experiencia del usuario.
 - **Intentá** generar un informe de conclusiones completo y detallado.
-



Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad