

Universidad Nacional del Altiplano
Facultad de Ingeniería Estadística e Informática
Docente: Fred Torres Cruz
Autor : Jorge Luis Flores Turpo

Trabajo Encargado - N° 015: Informe de Prueba de Usuario - Data Insights Pro

1. Introducción

La presente prueba de usuario se realizó con el objetivo de validar la funcionalidad, usabilidad y comprensión del prototipo web **Data Insights Pro**, una aplicación educativa desarrollada en Python + Flask orientada al análisis discriminante (LDA y QDA). La sesión fue grabada y está disponible públicamente en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=f0g2MQdrRPo>

2. Objetivo de la prueba

Identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora en el diseño de la interfaz, el flujo de interacción y la interpretación de resultados estadísticos por parte de usuarios reales y un evaluador experto.

3. Participantes

- Ángel – Usuario general
- Yamilet – Usuario general
- Yimmi – Usuario general
- Ing. Renzo – Especialista evaluador

4. Metodología

Se realizó una prueba en la cual cada participante interactuó con el prototipo mostrado en pantalla. Se formularon preguntas clave sobre:

- Lo primero que les llamó la atención
- Qué entendieron que hacía la aplicación
- Qué mejorarían en términos visuales y funcionales

5. Resultados por participante

Ángel

Aspectos positivos: gráfico atractivo, opciones de exportación claras.

Observaciones: distribución poco optimizada, confusión sobre botones y funcionalidad.

Sugerencias: reducir espacio en blanco, incluir más gráficos, aclarar interfaz.

Yamilet

Aspectos positivos: resultados visibles, reconoció flujo estadístico básico.

Observaciones: gráficos poco interpretables.

Sugerencias: mejorar la calidad y variedad de los gráficos.

Yimmi

Aspectos positivos: comprendió el análisis discriminante aplicado.

Observaciones: carencia de ayudas visuales.

Sugerencias: más claridad en estructura y nomenclatura.

Ing. Renzo

Aspectos positivos: potencial técnico alto.

Observaciones: interfaz sin foco visual, sin jerarquía, poco amigable para la toma de decisiones.

Sugerencias: rediseñar el layout (máx. 2–3 zonas), usar asistentes, mejorar tipografía y colores, agregar glosario contextual y teoría aplicada a gráficos.

6. Análisis UX y educativo

- **Foco visual:** actualmente disperso. Se sugiere una estructura jerárquica clara.
- **Accesibilidad:** falta retroalimentación en botones y ayuda en hover.
- **Educación:** debe integrar glosario, guías emergentes, interpretación automática.
- **Gráficos:** mejorar colores, leyendas y correspondencia visual con el resultado.

7. Recomendaciones de mejora

- Implementar asistente paso a paso para guiar el proceso.
- Aplicar un layout limpio, dividido en máximo 3 secciones.
- Insertar textos interpretativos después de mostrar resultados.
- Añadir glosario educativo y ayuda contextual.

- Diseñar visualmente para tomadores de decisión no técnicos (colores semáforo, íconos, leyendas claras).

8. Captura del prototipo evaluado

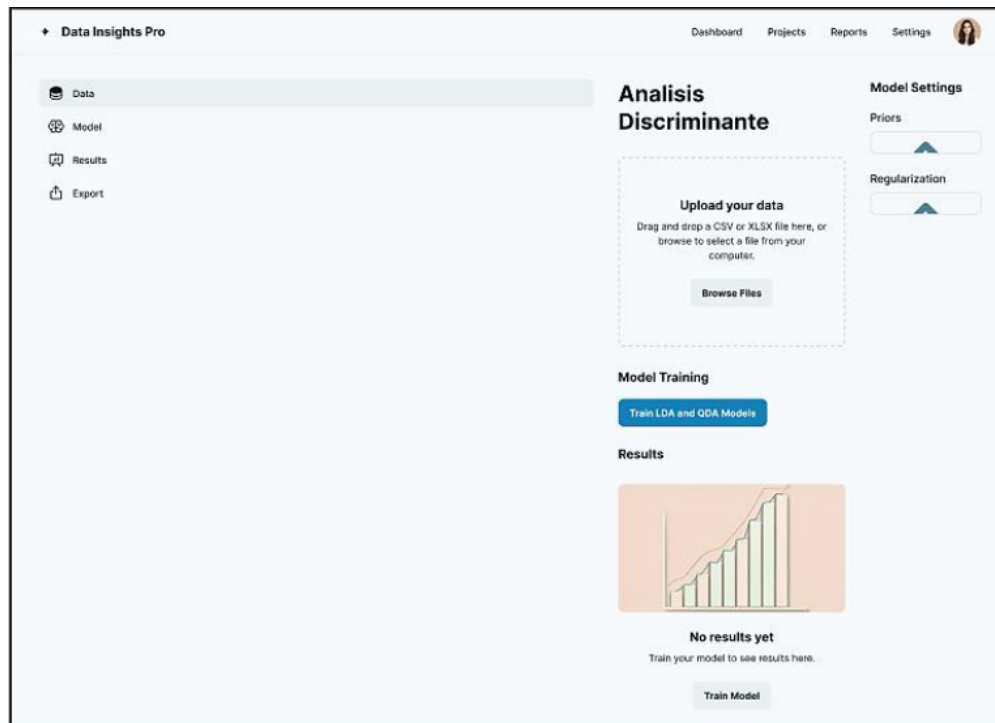


Figura 1: Prototipo actual mostrado durante la prueba de usuario.

9. Conclusiones

La experiencia de prueba permitió recoger opiniones valiosas tanto de usuarios generales como de un especialista. Las observaciones convergen en que el sistema tiene potencial educativo y técnico alto, pero requiere rediseño visual, simplificación de la navegación, ayudas contextuales y visualización centrada en interpretación.