

# Test de Usabilidad - Notas

## GRanaDrink

**Participantes:** Jóvenes universitarios de edades comprendidas entre 18 y 28 años.

**Fecha del test:** Entre el 20 y el 23 de Diciembre de 2016

**Desarrolladores:**

- ★ Alejandro Casado Quijada
- ★ César Albusac Jorge
- ★ Pedro Gázquez Navarrete

**Estado del proyecto:** Sesiones de prueba del diseño conceptual.

## 1. Descripción de la prueba realizada:

**Producto usado:** El producto usado ha sido el diseño conceptual de la aplicación realizada en este proyecto. Se han mostrado bocetos y prototipos en papel así como el demo funcional. El grado de fidelidad de este diseño es medio, con un nivel de acabado con interacción navegable y funcional.

**Escenario:** Se han propuesto dos tipos de escenarios a los usuarios:

1. Escenario 1: el usuario (solo o en grupo) busca un plan y sitio donde realizar una reunión ya que desea conocer nuevas personas y realizar nuevas interacciones sociales.
2. Escenario 2: el usuario (solo o en grupo) tiene sitio donde reunirse y desea invitar a gente desconocida para así hacer nuevos amigos y pasar un rato de reunión cómodo y agradable.

**Tareas:** Se han propuesto dos sencillas tareas acorde con los escenarios:

- **Buscar un plan.**
  - **Descripción:** el usuario busca un plan determinado para un día en concreto y un número de personas específico.
  - **Objetivo:** encontrar un sitio y un grupo de gente para compartir una reunión.
  - **Secuencia de acciones:**
    1. Registro o login (ficticios).
    2. Búsqueda de un plan (con las opciones deseadas).
    3. Petición de unión al plan.
- **Proponer un plan.**

# Test de Usabilidad - Notas

## GRanaDrink

- **Descripción:** el usuario propone un plan con una localización (vivienda) determinada y con un grupo inicial (o usuario único) y las opciones deseadas de la reunión.
- **Objetivo:** proponer un sitio para que un grupo de gente se pueda unir a la reunión especificada por el usuario o usuarios creadores del evento.
- **Secuencia de acciones:**
  1. Registro o login (ficticios).
  2. Creación de un plan (con las opciones deseadas).
  3. Aceptación o rechazo de las solicitudes de unión al plan propuestas por otros usuarios.

**Observaciones sobre los usuarios:** < aspectos que consideremos que pueden afectar a la evaluación de los usuarios, por ejemplo el conocimiento que tiene de la aplicación, del entorno de trabajo, del problema, .... >

## 2. Notas de la sesión de evaluación

**Notas generales:** muy buena aceptación de la aplicación por parte de los usuarios. Estilo de interfaz familiar para los usuarios (muy parecida a aplicaciones que usan frecuentemente este tipo de usuarios jóvenes, como por ejemplo blablacar). Mejora del sistema de opiniones y conexión entre usuarios. Implantación del sistema de opiniones (está previsto, pero no contemplado en el diseño conceptual).

**Notas específica:** < tabla para introducir problemas de usabilidad encontrados durante la realización de cada una de las tareas con información sobre el problema, su categoría y su severidad >

Tarea	Observación	Categoría (Error, success...)	Severidad (1-5)
Opiniones usuarios	Las calificaciones de opiniones de usuarios están previstas, pero no están especificadas en el diseño conceptual. Los usuarios tienen mucha confianza en	Funcionalidad	4

# Test de Usabilidad - Notas

## GRanaDrink

	el sistema de opiniones de usuarios reales que han utilizado la aplicación y que han valorado a otros usuarios.		
Conexión entre usuarios	Los usuarios con los que se ha realizado el test requieren una conexión entre usuarios, esto es, ver si los usuarios que proponen el plan son amigos de amigos (o amigos directos) en facebook. Esto aporta seguridad y credibilidad en las personas que crean y que se unen a eventos (usuarios de la aplicación).	Funcionalidad	3
Interfaz alegre	Por parte de los usuarios, hicieron una crítica a la estética triste y sin color (también hay que tener en cuenta que se mostraron bocetos hechos a lapiz/boli) de la aplicación mostrada. Esto está contemplado en el diseño a la hora de implementar la interfaz, pero ayuda la opinión de los usuarios para meter más color a una aplicación cuyos principios son ser joven y divertida.	Interfaz	2

### 3. Informe final

< Descripción de los aspectos negativos que se ha detectado durante las sesiones de evaluación relacionándolos con los grados de severidad que tienen. En algunos casos se podrán proponer soluciones de diseño a los problemas encontrados. >

El problema más importante detectado es el del sistema de opiniones sobre los usuarios. Este aspecto ya está contemplado en la implementación de la aplicación. El problema será implantarlo (hacer que los usuarios opinen) cuando la aplicación empiece a funcionar.

# Test de Usabilidad - Notas

## GRanaDrink

Otro aspecto negativo contemplado ha sido el de la conexión con los amigos de Facebook, este aspecto es fácil de solventar ya que estaba prevista la conexión con Facebook para el registro y login.

Por último la opinión de los usuarios sobre posibles cambios y mejoras sobre la interfaz de usuario y algunas funcionalidades han sido muy interesantes y se van a tener en cuenta.

# Test de Usabilidad - Notas

## GRanaDrink