

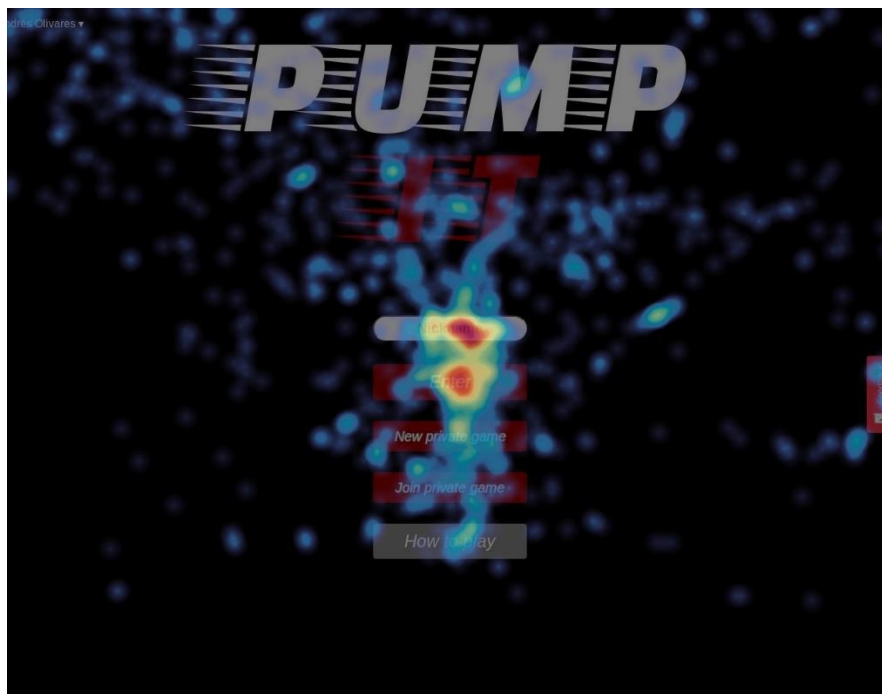
Informe de pruebas de usabilidad

Iteración a gran escala

La aplicación fue mostrada a 60 usuarios para revisar como era su comportamiento general usando la aplicación. Para obtener un resumen de esto, se hizo uso de HotJar, que brinda distintas herramientas para percibir los patrones de uso de la aplicación por parte de los usuarios.

En términos de uso de componentes y navegación por la aplicación, es bastante fácil establecer patrones para el caso de esta aplicación (por tratarse de un juego), pues solo se cuenta de dos vistas principales: el menú principal y la vista del juego.

Luego de que las personas usaran la aplicación, se obtuvo un mapa de calor para determinar los lugares por los que el mouse de los usuarios más se desplazaba.



Se da cuenta que los lugares sobre los cuales la gente más hace click es el campo de texto para ingresar el nickname y el botón Enter. De esto se puede inferir que la gente no le da importancia a leer las instrucciones a pesar de desconocer la manera en la que se juega en la aplicación. También se da cuenta que la gente tiene poco interés por participar partidas privadas.

Además de observar su comportamiento, se les pidió a los usuarios calificar a la aplicación en una escala de 1 a 5, siendo 1 una aplicación mala y 5 una excelente. En promedio, la calificación otorgada a la aplicación fue de 4.

Conclusiones de la iteración

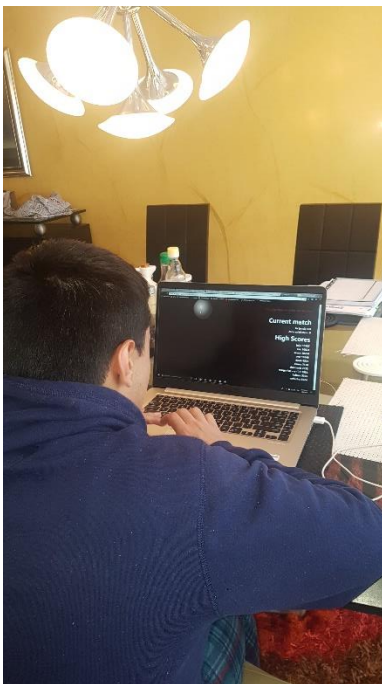
Puesto que las instrucciones son importantes y se dio cuenta que la gente las omite sin conocerlas, es necesario replantear la ubicación de las instrucciones para que la frecuencia de lectura de estas sea mayor. Se puede proponer, por ejemplo, mostrar las instrucciones en un mensaje modal una vez se acceda a la aplicación.

Iteración a detalle

La aplicación fue mostrada a otros dos usuarios para obtener su opinión en cuanto a la usabilidad de la aplicación. Se les pidió utilizar la aplicación sin describirles el propósito de ésta, debían interactuar y determinar si, en su opinión, las decisiones de usabilidad tomadas sobre la aplicación eran suficientes.

Iteración 1.

El primer usuario se familiarizó bastante rápido con la aplicación, leyó las instrucciones y la utilizó satisfactoriamente, es decir, logró utilizar todas las funcionalidades de la aplicación con el propósito con el que fueron creadas. El usuario sugiere agregar a la aplicación una manera para observar la puntuación actual de cada jugador en juego. El usuario califica la aplicación con un 4 sobre cinco, siendo 1 una aplicación mala y 5 una excelente.



Iteración 2.

El segundo usuario tuvo problemas familiarizándose con la aplicación. Ingresó sin leer las instrucciones, por lo cual fue necesario explicarle el propósito de la aplicación. Una vez en juego, el usuario pudo utilizar la aplicación satisfactoriamente. El usuario sugiere escoger colores distintos a los utilizados. Otorga una calificación de 4 en la misma escala usada en la iteración anterior.