**Proyecto 4**

**Pruebas de usabilidad.**

**Objetivos:**   
- El objetivo principal de estas pruebas, es probar nuestra aplicación y dependiendo de los resultados mejorar en gran cantidad la usabilidad de nuestra aplicación.   
- Como objetivo secundario queremos dar a probar por primera vez la aplicación a usuarios externos a ella, para poner en discusión la utilidad de nuestra aplicación. Dependiendo de los resultados podremos saber que tan útil es nuestra aplicación y dado el caso mejorar las funcionalidades para poder hacerla verdaderamente útil.   
- Un objetico terciario es poner en prueba nuestro diseño y las reacciones que tienen los usuarios hacia la aplicación. La idea es tener resultados importantes los cuales nos ayudes a mejorar al máximo el diseño de nuestra aplicación.

**Formato y Configuración:   
-** Estas pruebas van a consistir en tres características principales e importantes para cumplir con nuestros objetivos. Las pruebas van a ser en laboratorio (casa), va a ser moderado y en persona. Esto con el propósito de primero poder ver las reacciones inmediatas de los usuarios, proveer percepciones más cercanas al diseño y finalmente poder tener una relación más cercana con el usuario, accesibles a las preguntas directas o a leer los movimientos de ellos.

**Número de usuarios:**  
- Al ser nuestras primeras pruebas y tener un tiempo tan limitado el número de usuarios a probar va a constar con un total de tres personas, intentando seleccionarlas de manera distribuida; por edad, profesión y cercanía con la tecnología.

**Participantes:**  
- Participantes número Uno: Pedro Pablo Iregui, 55 años, Ingeniero de sistemas, Cercano a la tecnología. Para realizar unas pruebas más exactas y profundas decidimos que este participante tuviera una edad significativamente mayor a la de los demás, que tuviera una profesión Cercana a los demás y esta tuviera que ver con la tecnología.   
- Participante numero Dos: David Ferro, 31, Financiero, Cercano a la tecnología. Para realizar unas pruebas más exactas y profundas decidimos que este participante tuviera una edad media entre los tres, que tuviera profesión distinta, pero fuera esta vez cercano a la tecnología.  
- Participante número Tres: Nicolás Sánchez, 24 años, Ing. de Sistemas, Muy cercano con la tecnología. Para realizar unas pruebas más exactas y profundas decidimos que este participante tuviera una edad menor a la de los demás, tuviera cierto expertineo con las tecnologías web al estudiar sistemas y que su cercanía con la tecnología nos pudiera proporcionar datos más críticos y más expertos sobre el tema.

**Tareas a Probar**:  
- Con el propósito de alinearlos correctamente con nuestros objetivos, en estas pruebas se van a realizar tareas exploratorias y tareas específicas. Donde cada usuario tendrá que realizar ciertas revisiones y actividades donde se probara todas las funcionalidades actuales de la página. Adicionalmente esta prueba será totalmente abierta, lo que quiere decir que el usuario podrá hacerles preguntas a los evaluadores y estos deberán contestar, pero tomando nota de las preguntas (muchas veces las preguntas e inquietudes son las que terminan guiando hacia los objetivos). La prueba será encuestada, lo que quiere decir que después de realizar las pruebas prácticas, los participantes deberán llenar un pequeño formulario con unas preguntas específicas, con el propósito de cumplir los objetivos de esta prueba.   
- Tarea exploratoria 1: Primer vistazo de la página, explorar y descubrir por cuenta propia la aplicación web.   
- Tarea exploratoria 2: Segundo vistazo de la página, intentar llegar a la utilidad que creemos que tiene la aplicación web.  
- Tarea específica 1: Iniciar sesión con su cuenta Google en la aplicación.  
- Tarea específica 2: Ingresar a su perfil y pedir una ayuda.  
- Tarea específica 3: Ingresa a su perfil y ayudar a alguien.  
- Pregunta formulario 1: En una escala del 1 al 5 ¿Qué tan fácil le pareció usar la aplicación?  
- Pregunta formulario 2: ¿Qué utilidad le ve usted a la aplicación?  
- Pregunta formulario 3: En una escala del 1 al 5 ¿Qué tan atraído se siente con los colores y el diseño de la página?  
- Pregunta formulario 4: ¿Qué funcionalidades le agregaría usted a la aplicación si el propósito fuera una red estudiantil, donde los estudiantes puedes ayudar y ser ayudados, basado en un sistema de puntos?

**Métricas:**  
- Usabilidad: 1 -5.  
- Diseño: 1 -5.

**Resultados:  
- Pedro Pablo Iregui: -** Buen uso de la aplicación en todas las tareas investigativas y específicas, solo pregunto porque no decía algún tipo mínimo de instrucción, dijo que solo lo pudo hacer porque las tareas eran específicas. Respuestas a las preguntas: 4, red social de ayudas, 4, ser más claros con el sistema de puntos.

**- David Ferro:** **-** Buen uso de la aplicación en todas las tareas investigativas y específicas, solo pregunto cómo hacer para borrar o modificar una ayuda (No estaba implementado). Respuestas a las preguntas; 4, rappi con puntos, 3 muy seria, Concurso para que los puntos sirvan para otra cosa y haya competitividad.

**- Nicolás Sánchez:** **-** Buen uso de la aplicación en todas las tareas investigativas y específicas, solo pregunto si se podía hacer algo más, que pedir la ayuda y hacer la ayuda estaba un poco básico que agregáramos más funcionalidades e instrucciones. Respuestas a las preguntas: 4, ayudar y ser ayudador, 3 muy seca, modificar ayudas, calificar ayudas, buscar ayudas.

**Conclusiones:**   
- Los resultados sobre usabilidad fueron buenos ya que la respuesta a la pregunta 1 fue; 4, 4, 4. Sin embargo tampoco fueron los mejores, esto quiere decir que hasta el momento la aplicación es intuitiva para hacer lo poco que hace hasta el momento, sin embargo, puede mejorar en ciertos aspectos que nos enfocaremos a resolver.   
- Los resultados de utilidad fueron buenos, todos en diferentes palabras lograron responder sobre la utilidad de la aplicación.  
- Los resultados de diseño fueron regulares: 4, 3, 3. Donde al de mayor edad gusto peor a los jóvenes no con comentarios sobre su seriedad, por lo que buscaremos colores más alegres y juveniles.

**Plan de mitigación:**  
- La usabilidad no estuvo tan grave, se agregará un panel con una muy mínima instrucción en algunas partes de la aplicación para que no haya pierde y se agregaran botones con nombres más específicos.  
- Para la utilidad vamos a agregar las funcionalidades que nos recomendaron pero que sin embargo nosotros ya teníamos estipuladas (el proyecto no estaba en su fase final de desarrollo por eso había funcionalidades sin terminar).; concurso de puntos, buscar ayudas, ver ayudas, calificar ayudas.  
- En cuanto a diseño se buscara una paleta de colores otra vez en color Hunt para adaptarnos un poco mas a la juventud que es la parte de la sociedad a la que esta dirigida la aplicación.