

DESARROLLO DE INTERFACES

Análisis de los tests de usabilidad

2º DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA



Agustín Rodríguez Márquez



Durante los tests a los que se ha sometido la aplicación, parece que los resultados han sido francamente positivos. Paso a realizar un breve análisis/resumen sobre los mismos.

3M VAS

Los resultados obtenidos por las pantallas, en general han sido positivos. Teniendo en cuenta que la naturaleza de la aplicación es la de ser un CV Online, dinámico y diferente, los elementos con los que interactuar son escasos, lo que se traduce en una fácil usabilidad.

Durante los tests, lo que más me ha preocupado han sido siempre dos cosas, una, la relevancia de los elementos principales de la pantalla, y dos, que la accesibilidad al menú de navegación esté siempre lo suficientemente visible.



Imagen 1. Captura de MainScreen.

Los resultados en MainScreen han sido satisfactorios, obteniendo el contenido principal, un gran nivel de relevancia. Los botones de accesibilidad al menú de navegación, obtienen un 48% de visibilidad, lo que considero un índice aceptable, aunque el obtener resultados similares en diferentes pantallas, puede significar el redefinir la propia idea sobre la que parte el icono, para otorgarle un mayor protagonismo en el futuro.



Imagen 2. AboutMeScreen. Mapa de calor.

El mapa de calor es otra de las herramientas que se analizan en el test. Creo que, en esta pantalla, la app cumple de sobra con los objetivos propuestos. Si bien un recurso dibujable como el planeta saturno, en la parte inferior de la pantalla, obtiene mayor protagonismo que los tres puntos del menú de navegación, creo que la pantalla sigue cumpliendo con indicar bien el encabezado. Además, el cohete que actúa como flecha, sigue siendo relevante en pantalla, lo que me satisface, pues ha sido una idea arriesgada usar estas indicaciones de scroll.

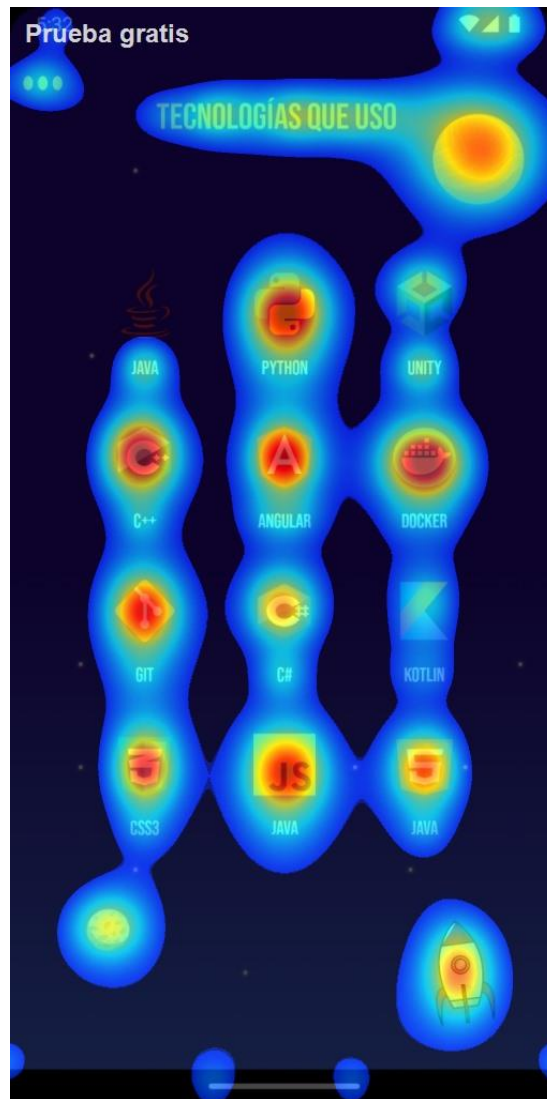


Imagen 3. Mapa de Calor en TechnologiesScreen

En TechnologiesScreen, apenas hay elementos clicables. Las tecnologías que usan se llevan todo el protagonismo dentro de la pantalla, por lo que considero el objetivo conseguido a este respecto.

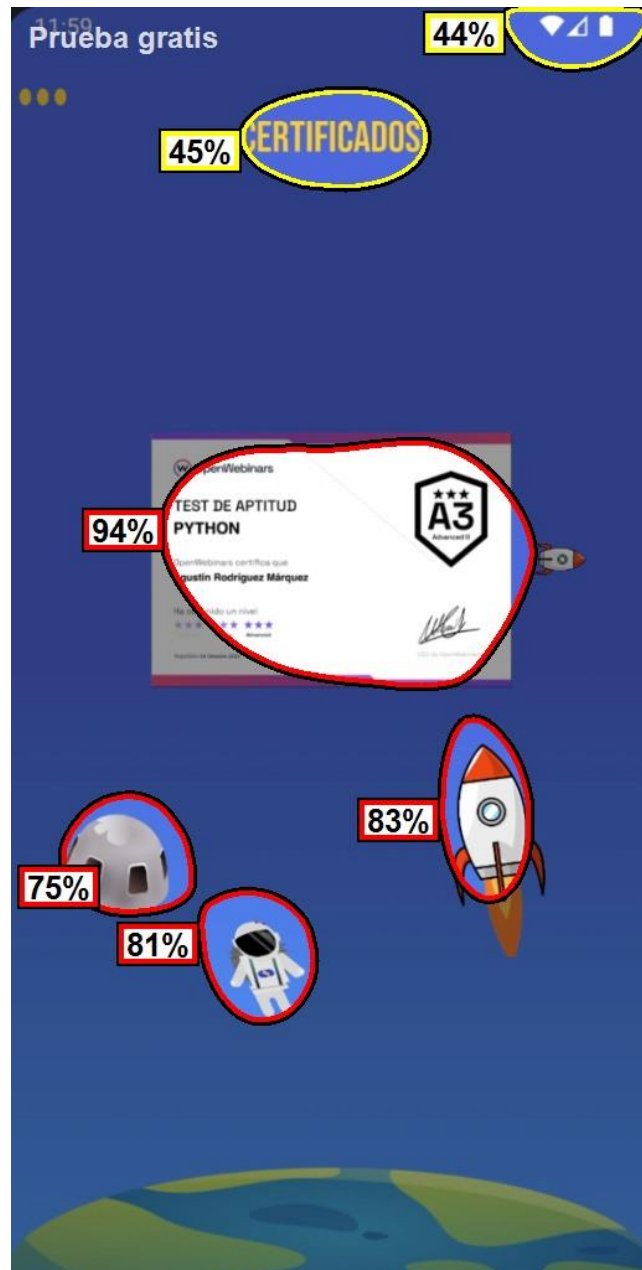


Imagen 4. CertificatesScreen. Mapa de regiones.

Uno de los apartados a mejorar sería CertificatesScreen. Los drawables existentes, tienen demasiado protagonismo en la escena, siendo estos solo meros elementos decorativos. El hecho de que estos elementos ni siquiera sean interactivos, y a la vez influyan tanto en el mapa de regiones, quizás sea mejorable. No obstante, como apartado positivo, los certificados siguen siendo protagonistas en la escena, por lo que considero, que, aunque mejorable, el objetivo queda conseguido.

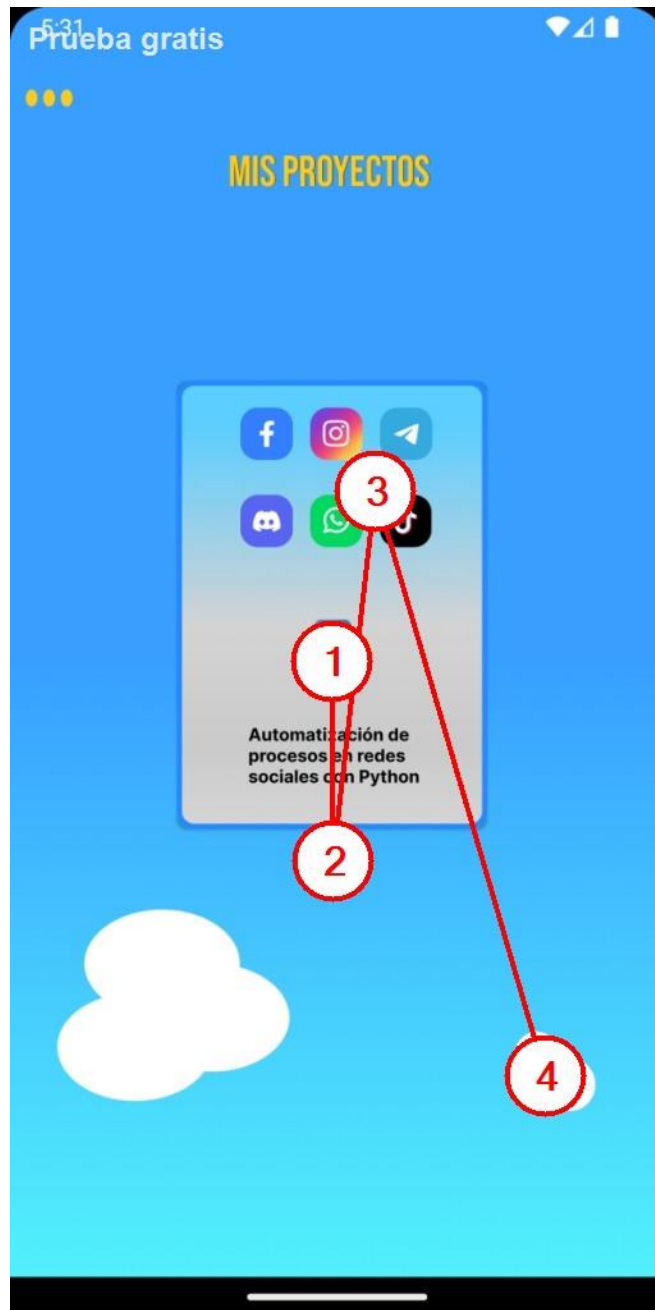


Imagen 5. ProjectsScreen, mapa de secuencia visual.

Respecto a ProjectsScreen, creo que también los resultados han sido satisfactorios. Si bien, en principio el tamaño de las tarjetas durante este test era más pequeñas, y fueron modificadas tras recibir feedback de los tests de Lysnna, el mapa de secuencia indica perfectamente la relevancia en las tarjetas y en el cohete/flecha, marcando por en un cuarto lugar una de las nubes que forman parte del diseño, lo cual es francamente aceptable. Me quedo especialmente con el hecho de que el cohete/flecha sea el segundo en el orden de prelación del mapa de secuencia visual, pues es un elemento determinante.



Imagen 6. ContactScreen, áreas de interés.

Las áreas de interés en ContactScreen creo que son bastante claras también. Mientras que los cajones de texto y el botón de enviar tienen un alto porcentaje de relevancia (objetivo conseguido), los tres puntos que abren la barra de navegación obtienen un alto porcentaje de interés cuando estos son presentados en color negro en esta pantalla, lo que destaca el contraste respecto a su aparición en otras pantallas.

TESTS DE LYSSNA

Los tests de Lyssna son aún más interesantes, y me siento muy contento del feedback recibido por parte de las personas que han sometido a la prueba de los cinco segundos a las diferentes pantallas de la app.

Respecto a las preguntas, han sido bastante repetitivas, pero clara a la vez.

MainScreen. El 100% de los usuarios opinan que los tres puntos de la esquina izquierda se ven correctamente. 2 de 15 personas que observan el nombre de las redes sociales en la pantalla, no captan que son enlaces a mis redes sociales.

AboutMeScreen: 14 personas piensan que los tres botones de navegación se ven correctamente, por una persona que no. Asimismo, el mismo número de personas, 14, piensan que el cohete/flecha es intuitivo, por una que no.

TechnologiesScreen: de nuevo planteo la misma pregunta sobre los tres puntos del menú de navegación y obtengo resultados similares, con 14 personas pudiendo ver el menú correctamente y 1 persona que no.

CertificatesScreen: de nuevo, la pantalla con la que menos contento he quedado, también ha sido la que peores valoraciones ha recibido. 13 personas ven correctamente los tres puntos, por 2 que no. Aprovecho también para preguntar por las flechas, 12 personas la sienten intuitivas por 3 que no.

ProjectsScreen: En esta pantalla, 14 personas pueden ver correctamente el menú de navegación, por 1 que no. Sobre los cohetes/flechas, 13 personas pueden ver los cohetes como flechas claramente, por 2 que no.

ContactScreen: Por último, y en consonancia a los resultados obtenidos en 3M VAS, las personas que han realizado el test, todas piensan que los tres puntos se ven correctamente (15 personas).