



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
CÁTEDRA: INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADOR

ENTREGA II
INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADOR

Estudiantes:

| | |
|-----------------|-----------------|
| Gabriel Delgado | C.I: 29 553 027 |
| Arturo Hung | C.I: 29 621 867 |
| Oriana Toubia | C.I: 28 434 551 |

Profesor: Carlos Gómez

Caracas, junio de 2022

REPORTE (PRUEBAS DE USABILIDAD – EAT UP!)

Se llevó a cabo una cantidad de cinco (5) pruebas con usuarios para validar el diseño de interfaces de la aplicación-producto *EatUp!*, reportándose así los siguientes resultados:

- **1° Sujeto de prueba:** Responde a un hombre adulto de 30 años de edad, quien no se encontraba familiarizado con el funcionamiento del “*Swipe & Match*” al momento de probar la aplicación; por ende, en primera instancia no le fue el intuitivo el diseño de interfaces. Además de ello, no identificó el ícono de ajustes, ni que era posible acceder a los detalles de un platillo en la interfaz de *Matches*. Sin embargo, con el transcurso del desarrollo de la prueba, entendió de mejor manera el funcionamiento general del diseño de la aplicación y comentó que le fascinaba la noción del producto, acotando que le gustaría que el software hipotético contara con una opción para regresar a evaluar aquellos platillos que fueron descartados durante los *swipes*.
- **2° Sujeto de prueba:** El diseño de la aplicación se probó con un hombre de 20 años, quien había empleado aplicaciones de “*foodservice*” con cierta regularidad. Entendió perfectamente el funcionamiento del “*Swipe & Match*” y la mayoría de apartados diagramados en el diseño, a excepción de la visualización de los detalles de la comida (no tenía conocimiento de cómo acceder a ello, que se da al presionar sobre la foto del plato que el usuario consulta en ese momento) y la vista de preferencias (desconocía que el segmento era *scrollable*). En sí, le agradó el diseño general de interfaces y sugirió la creación de un apartado donde se pudieran ver platos relacionados a un platillo, a la hora de solicitar la información de este.
- **3° Sujeto de prueba:** Corresponde a una mujer de 23 años, quien ha llegado a usar softwares como Tinder y emplea con alta frecuencia aplicaciones móviles orientadas al “*foodservice*”. Se desenvolvió con alto grado de naturalidad e intuición al momento de probar las distintas interfaces, entendiendo la funcionalidad de cada apartado. Al final de la prueba, recomendó la adición de una sección adicional en lo que respecta a la valoración de los usuarios, referente a si luego de comer en el local o restaurante, la imagen mostrada del platillo en la aplicación presenta alta, media o baja similitud con aquella que comieron.
- **4° Sujeto de prueba:** Se menciona que la prueba se realizó a un adulto joven de 22 años, quien había usado aplicaciones de “*Swipe & Match*” con poca frecuencia. Tuvo problemas para entender la utilidad de los íconos inferiores (botones principales del programa), más precisamente con el corazón (consultar favoritos/matches realizados) y la lupa de búsqueda (ver apartados adicionales de la aplicación, en torno a los platos con mayor cercanía, mejor oferta y mejor calificación). Al culminar la prueba, no sugirió el añadido de ninguna otra funcionalidad.
- **5° Sujeto de prueba:** Finalmente, se probó el diseño con una mujer de 17 años que nunca ha usado aplicaciones de “*Swipe & Match*”. Pese a estar encantada con la concepción del producto, no pudo comprender de igual forma el funcionamiento de la lupa de búsqueda (entendió que era para ver directamente más platillos de la interfaz principal y no para descubrir platillos con otras características). Al finalizar la prueba, sugirió la posibilidad de agregar comentarios y/o valoraciones con algún mecanismo de “*Likes y Dislikes*” a las reseñas de usuarios, apartado que vio con muy buenos ojos al plantear críticas reales de personas que habían consumido ese plato.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De manera general, se evidenció que aquellos usuarios que tenían conocimiento previo de aplicaciones como Tinder, y que a su vez también estuvieran acostumbrados a usar aplicaciones del “*foodservice*” (v.g Yummy, PedidosYa) tenían un mayor grado de desenvolvimiento e intuición a la hora de probar el diseño de la aplicación que aquellos individuos que no se hallaban familiarizados con tales patrones de arquitectura a nivel de software asociados.

A pesar de que en el diseño se muestra la posibilidad de descartar o aprobar la imagen del platillo al presionar los íconos de \times y \checkmark (*tapping*), es recomendable diseñar algún tipo de interactividad previa (tutorial, interfaz esquema) que le permita al usuario saber puntualmente que ocurre cuando se accionan ciertos botones e íconos del programa.

Con lo anterior, es posible evitar las confusiones ocurridas con los íconos inferiores o con el detalle del platillo, ambos casos que de igual modo, requieren un enfoque en materia de rediseño o añadidura de sus propios componentes, en un carácter más preciso y amigable para el usuario de destino de la aplicación.

A manera de conclusión, se destaca la positiva recepción del prototipo de baja fidelidad por parte del usuario (validación del paso de persona ideal a predictiva según lo definido en el informe anterior), quienes poseen una importante intervención al proponer variados apartados y funciones a considerar para la elaboración futura del prototipo interactivo o de alta fidelidad.