

# IPC: PRÁCTICA 3

## Prototipo Digital

- Edurne López
- Ana Miranda
- 04/12/2018

# INSTRUCCIONES USUARIO

En **BUYSIC** se podrán ver los diferentes eventos disponibles pudiéndose clasificar en tres categorías: conciertos, musicales y festivales. Sin necesidad de estar identificado se podrá acceder a la información de los eventos pero no se podrán comprar las entradas. Si el usuario no está identificado e intenta comprar una entrada, se le redirigirá a la página de login.

## Registrarse

Es posible registrarse mediante email, introduciendo datos personales como el nombre y los apellidos, un email y una contraseña.

## Identificarse

Existen dos posibilidades para iniciar sesión:

- **Facebook:** utilizando el email y contraseña de la cuenta de Facebook del usuario. En este caso el email será ehu@ehu.eus y la contraseña, 1234.
- **Email:** Se utilizará el email y la contraseña introducidos anteriormente al registrarse en BUYSIC.

## Comprar entradas

1. Se busca el evento del cual se quiere comprar las entradas. Mediante el menú que aparece después de identificarse, se pueden filtrar los eventos según la categoría a la que corresponde (concierto, musical o festival) y dentro de cada categoría se encontrarán los diferentes eventos disponibles.
2. Se selecciona en la opción "Ver más" que aparece debajo de la foto del evento. A partir de ahí aparece una descripción del evento seleccionado y una opción de "Comprar entradas".
3. Se selecciona una zona, el número de entradas, la posición de los asientos y el método de pago. Una vez seleccionado el método de pago, se introducen los datos necesarios para realizar la compra de las entradas.
4. Si todos los datos son correctos, se finaliza la compra y se redirige al usuario a su perfil donde podrá visualizar las entradas que tiene disponibles.

## Perfil usuario

Pinchando en el icono que aparece en la esquina derecha superior, se accede al perfil de cada usuario.

En el perfil de usuario se da la opción de cambiar los datos personales, como el nombre, los apellidos, el email o la contraseña. Además también se pueden ver las entradas de las cuales dispone en ese momento.

# **EVALUACIÓN USUARIOS**

Antes de empezar con la evaluación del prototipo digital, vamos a dar a los usuarios unas instrucciones por si tienen alguna duda durante la realización de la prueba. En las instrucciones aparecen los pasos de las tareas básicas a realizar en **BUYSIC**.

Para evaluar la eficiencia y la eficacia de nuestra aplicación vamos a pedir a los usuarios que hagan una serie de tareas, de las cuales evaluaremos el tiempo de ejecución y los errores cometidos entre otras cosas.

## **Tarea 1. Registrarse en BUYSIC**

Esta tarea consiste en registrarse en la aplicación mediante la opción de email introduciendo los datos que se piden. Se rellena el formulario de registro y se comprueba que se redirige a la pantalla de login. Una vez allí se realiza la segunda tarea.

Eficiencia

- Tiempo total en realizar la tarea

Eficacia

- ¿Ha conseguido registrarse el usuario?
- ¿Ha introducido bien todos los datos?
- Número de errores cometidos:

Anotaciones:

## **Tarea 2. Identificarse en BUYSIC**

Esta tarea consiste en identificarse en la aplicación mediante el email y la contraseña con la que se ha registrado previamente. Hay que tener en cuenta que si se ha cerrado la simulación de la aplicación, habrá que registrarte de nuevo ya que JustInMind no permite almacenar los datos introducidos.

Eficiencia

- Tiempo total en realizar la tarea

Eficacia

- ¿Ha conseguido el usuario identificarse?
- Número de errores cometidos:

Anotaciones:

### **Tarea 3. Comprar entradas para un evento**

Esta tarea consiste en comprar dos entradas para el musical "Anastasia". La zona, la ubicación de los asientos y el método de pago se deja a elección del usuario. El formato de fecha de la tarjeta para el pago debe ser dd/mm/aaaa.

Eficiencia

- Tiempo total en realizar la tarea:

Eficacia

- ¿Ha conseguido comprar las entradas?
- ¿Ha encontrado con facilidad el evento?
- ¿Ha introducido bien los datos en el método de pago elegido?
- Número de errores cometidos:

Anotaciones:

### **Tarea 4. Acceder al perfil del usuario y cerrar sesión.**

Esta tarea consiste en acceder al perfil del usuario y cambiar el nombre, los apellidos, el email y la contraseña. A continuación, se cierra la sesión.

Eficiencia

- Tiempo total en realizar la tarea:

Eficacia

- ¿Ha conseguido cambiar los datos pedidos?
- ¿Ha encontrado con facilidad el perfil del usuario?
- Número de errores cometidos:

Anotaciones:

Una vez realizadas estas tareas, se hacen una serie de preguntas para poder valorar la opinión del usuario. Cada pregunta se evaluará de con una puntuación del 1 al 5, siendo el 1 la valoración más baja y 5 la más alta. Se puede añadir cualquier comentario..

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Comentarios |
|---|---|---|---|---|---|-------------|
| ¿Volverías a usar la aplicación?  |   |   |   |   |   |             |
| ¿Te ha resultado fácil realizar las diferentes tareas?                      |   |   |   |   |   |             |
| ¿Te parecen adecuados los métodos para registrarte (Facebook, email)?       |   |   |   |   |   |             |
| ¿Te parece apropiado el diseño de la aplicación (colores, tamaño letra...)? |   |   |   |   |   |             |

# **CONCLUSIONES**

Teniendo en cuenta los resultados y las opiniones recogidas mediante la evaluación a los usuarios, se ha llegado a estas conclusiones:

## **Tarea 1. Registrarse en BUYSIC**

Los usuarios han introducido bien todos los datos que se pedían y no han tenido ningún problema a la hora de registrarse en la aplicación.

En cuanto a los dos métodos que se ofrecen para registrarse (Facebook o email), uno de los usuarios ha sugerido que sería más cómodo utilizar Google en vez de Facebook.

## **Tarea 2. Identificarse en BUYSIC**

En lo referente a esta tarea, los usuarios han conseguido identificarse con los datos introducidos en el registro, sin cometer ningún error.

## **Tarea 3. Comprar entradas para un evento**

Lo primero que había que hacer era buscar un evento en concreto, el cual los usuarios lo han encontrado con facilidad, por lo que intuimos que la forma de hacer las búsquedas es sencilla.

En el apartado de elegir el método de pago e introducir los datos correspondientes, si algún dato es erróneo, se borran los datos introducidos anteriormente. El diseño estaría mejor si no se borrasen dichos datos.

## **Tarea 4. Acceder al perfil del usuario y cerrar sesión.**

Los usuarios no han tenido dificultades a la hora de encontrar el icono, con el cual se accede al perfil de usuario. Una vez en el perfil, han cambiado correctamente los datos que se pedían. En el apartado de ver las entradas disponibles, han sugerido que aparezca junto al evento la fecha correspondiente a dicho evento.

En las encuestas realizadas una vez terminadas las tareas, uno de los usuarios han indicado que el botón que aparece en la parte superior derecha de "Ver eventos" no se aprecia muy bien y que estaría mejor si su apariencia fuese más como un botón.

Por lo tanto, para la versión final intentaremos incorporar las mejoras que nos han propuesto los usuarios tras la evaluación del prototipo inicial.

En general, las funcionalidades del prototipo gustaron a los usuarios evaluados y solo destacaron algún pequeño fallo en el diseño que corregiremos lo antes posible para ofrecer una mejor experiencia al usuario final.