**1. Prueba de usabilidad con el prototipo de la PEC3**

* Añadir la interactividad básica entre pantallas en vuestro prototipo de la PEC 3.
* Prueba de usabilidad a tres usuarios de vuestro target. Recomendable realizar el test de usuarios con el prototipo de baja fidelidad.
* Las pruebas de usabilidad se graban en vídeo y adjuntar al Anexo del ejercicio.
* Guión como pauta para realizar el test:

1. **Dar la bienvenida**: Introducción explicando de qué trata vuestra prueba y su objetivo.

Aclarar que la prueba está siendo grabada porque os den consentimiento verbal.

La explicación sobre vuestro producto tiene que ser breve, puesto que, **durante primera prueba**, querréis jugar con este desconocimiento.

1. **Hacer un 5-Second Test**:

Mostrad la primera página al usuario durante 5 segundos y al acabar, le preguntáis qué es lo que ha visto (propósito de la web) y que recuerda haber visto. De este modo, podréis testear las primeras impresiones tiene de vuestro producto, qué connotaciones y qué elementos destacan visualmente.

<https://youtu.be/x0fg0jcqlyq>

1. **Proponer las tareas**: 5 tareas comunes dentro de la aplicación web. Tienen poner a prueba la totalidad de vuestro producto.

**Objetivo** es encontrar problemas para proponer mejoras en vuestro producto.

Cada tarea tiene que tener asociado un objetivo al cual se aplica y su redacción y calidad.

Para la redacción de vuestras tareas os recomendamos leer el siguiente artículo:

<https://www.nngroup.com/articles/better-usability-tasks/>

1. **Opiniones finales**:

* Preguntad al usuario qué los ha parecido el producto en si,
* El grado de dificultad de las tareas presentadas.
* Podéis aprovechar para pedirles su opinión e ideas.
* Un vez realizado el test, podéis complementarlo con una presentación de vuestro proyecto.
* Durante vuestra prueba de usabilidad es importante recalcar a vuestro usuario que exprese en voz alta sus pensamientos durante la navegación y que siga su instinto con las tareas que planteáis.
* Hacéis la prueba a una persona sola, sin acompañante. De este modo, podréis conocer de primera mano y con mayor objetividad qué partes resultan confusas o frustrantes para vuestros usuarios.
* Todas las anotaciones de la prueba las tendréis que volcar en un listado por usuario diferenciando entre "Aciertos" y "Problemas" de usabilidad encontrados durante el test.
* Una vez tengáis toda la información, tenéis que elaborar un nuevo listado con las mejoras propuestas y su justificación de acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos durante la prueba.
* Estas mejoras las aplicamos directamente en el siguiente apartado.

**2. Prototipos de alta calidad**

Para aumentar el grado de detalle visual se tienen que incorporar al prototipo con coherencia y consistencia los siguientes elementos:

* Paleta de colores
* Tipografía/se
* Imágenes de muestra
* Estilos personalizados de botones, formularios ...
* Iconografía
* Textos de todos los elementos
* En cuanto a la interactividad del prototipo, tendréis que simular como funcionará el flujo en la aplicación. Es decir, incluir todos los elementos de interacción y simularlo, esto como los mensajes de sistema, errores, notificaciones, etc.
* Hay que representar todos los estados: sido inicial, empty states, errores ... y todos los casos, como por ejemplo: se accede por primera vez, se accede a editar, se accede a marchar de la página de producto, etc .
* Grado de detalle, a continuación os mostramos ejemplos hechos con Justinmind:
  + Responsive:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/17386057/17386059/38726066/index.html>

* + Validación de formularios:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/17386057/17386059/41068961/index.html>

* + Proceso de compra:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/17386057/17386059/36028294/index.html>

* Los siguientes documentos relacionados con el prototipo se incluirán en un anexo:

1. Imágenes finales utilizadas (alta calidad)
2. Fichero de Justinmind (el editable vp.)
3. Exportación HTML navegable e interactiva

**3. Reglas de Usabilidad**

Durante las pruebas de usabilidad os encontraréis con una serie de problemas para los cuales tendréis que formular propuestas de mejora.

En este último apartado trabajaremos con las Heurísticas de Nielsen. Para lo cual, tenéis que identificar de entre las 10 reglas propuestas por Nielsen un mínimo de 5, que vosotros consideréis que empleáis en vuestro prototipo y elaborar una explicación justificando su uso (hay que indicar con una captura dónde se aplica la heurística).

**¿Qué se tiene que entregar?**

1. Prueba de usabilidad a 3 usuarios
2. **Definición, descripción y reclutamiento del target**
3. **Listado de objetivos para la prueba y la redacción de sus tareas asociadas. Recordad se os piden 5 tareas por lo que tendrán que ser 5 objetivos**
4. **Observaciones de la prueba de usabilidad. Listar y separar por usuario los aciertos, problemas, el éxito o fracaso en realizar la tareas y el tiempo que se ha tardado en cada tarea. Se pueden añadir notas extras con anotaciones y nuevas ideas**
5. **Propuestas de mejora. Listar las propuestas y justificarlas de acuerdo con el análisis de resultado**
6. Vídeos de las pruebas de Usabilidad como Anexo
7. Prototipos de alta calidad
8. Imágenes de los prototipos en formato móvil y escritorio
9. Exportación html del prototipo al Anexo, que sea responsive, interactivo y navegable
10. Archivo (.vp) al Anexo (Documento Justinmind con el cual habéis trabajado vuestros prototipos)
11. Reglas de usabilidad.

Descripción de las heurísticas de Nielsen usadas, justificación objetiva de porque se cumple la heurística, y su ejemplificación mediante el propio prototipo.