

Informe de Usabilidad



Prototipo Web / Equipo:

[<https://antonio9495.github.io/DIU> / JH]

JH

[19/05/2018]

Tabla de Contenidos

DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE.....	PÁG
RESUMEN EJECUTIVO	PÁG
METODOLOGÍA	PÁG
PERFIL DE USUARIOS.....	PÁG
RESULTADO.....	PÁG
RECOMENDACIONES.....	PÁG
CONCLUSIONES.....	PÁG

Adaptación del documento *Report template usability test* de usability.gob
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates/report-template-usability-test.html>



Eventos próximos

EL AUGE DEL DISCURSO DEL
ODIO



LA RAZÓN DE ESTADO



TRIATLON CROSS



DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

Nos encontramos frente a una página web cuya finalidad es la de facilitar la información sobre los eventos de la universidad de Granada, manteniendo una función de agenda.

Resumen ejecutivo

El test de usabilidad consiste en llevar a cabo el objetivo de un producto diseñado y analizar su usabilidad.

Dicho test ha sido efectuado por nuestro grupo de prácticas JH, donde hemos participado :

Antonio Jimenez Arguello.

Kenza Hazez Hazez.

En los siguientes enlaces tenemos los resultados del test de usabilidad aplicados a las páginas web tratadas , y los resultados de las tareas llevadas a cabo en dicho test:

-A: <https://antonio9495.github.io/DIU/>

-B (The originals):

<https://alexrodriguezlop.github.io/DIU18/index.html>

Durante el test de usabilidad y nuestro análisis sobre la página realizada por nuestros compañeros (...) hemos localizado varios defectos :

En primer lugar la página no es responsive , lo cual dificulta su usabilidad mediante un móvil , tablet

No muestran ningún evento de forma personalizada , solo aparecen eventos generalizados , y no se enfocan en los gustos que pueda tener cada usuario.

El diseño para nuestro gusto es quizá demasiado sencillo.

El logo usado para la página es el mismo logo de la universidad de granada , perdiendo su elemento de identidad .

El menú de navegación es corto y se podrían haber incluido elementos del pie de página.

Metodología

La metodología seguida ha sido una de las propuestas en el mismo guión, escogiendo 4 personas mediante el uso de role playing, en una sesión y siendo nosotros mismos los participantes que hemos asumido el papel de estas personas.

Usuarios

#id. usuario	Sexo/edad	Ocupación	Rol: Tipo, Actividad, Emoción	Experiencia internet	Plataforma	Test	SUS score
1	Masculino/ 22	Estudiante	Grupo amigos, Estudia, Ambiciosa	Avanzado	Linux/	B	75
2	Femenino/ 23	Estudiante	Grupo amigos Estudia, Enfadada	Intermedio	Mac/	A	80
3	Masculino/ 25	Estudiante	Grupo amigos, Estudia, Disgustado	Bajo	Linux/	B	65
4	Femenino/ 20	Estudiante	Grupo amigos, Estudia, Feliz.	Intermedio	Windows/	A	62,5

Cuestionario SUS

	PREGUNTAS	1A	2B	3A	4B
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	4	1	2
2	Encontré el website innecesariamente complejo	2	1	5	5
3	Pensé que era fácil utilizar este website	4	4	4	4
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	2	2	1	1
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas	2	3	4	3
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	1	1	2	3
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	4	4	4
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	2	2	1	2
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	4	4	4
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejar en el website	1	1	2	1
	Valoración final	75	80	65	62,5

Conclusión

Hemos logrado comprender el concepto de Test de usabilidad “ facilidad de uso “, el análisis del comportamiento de los usuarios y el estudio de la efectividad del diseño web.

Gracias al análisis de usabilidad hemos podido localizar varios defectos de la página analizada del grupo (TheOriginals) , que podrían ser mejorados.