

REPORTE DE PRUEBAS DE USABILIDAD

Camilo Andres Mendoza Arrieta

github.com/camendoza94/

Maria Camila Remolina Gutiérrez

github.com/mariacamilaremolinagutierrez/

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

2017

SCOPE

El producto a evaluar es: <http://planeadorparapapas.herokuapp.com/>. Esta es una herramienta de planeación financiera para pagos que un adulto en Colombia debe realizar. Tales como impuestos, finanzas familiares, mantenimiento del carro, entre otros. Debido a que la aplicación tiene un tamaño moderado se va a hacer cobertura de toda la página.

PROPÓSITO

Esta prueba de usabilidad tiene como propósito principal el diagnosticar el estado beta de nuestra aplicación, para realizar mejores de alto nivel y generar un producto agradable para su uso. Las preguntas específicas que nos realizamos son:

- ¿Pueden los usuarios entender la forma de funcionamiento de la aplicación sin requerir asistencia guiada?
- ¿Pueden los usuarios acceder y conocer todas las funcionalidades que ofrece nuestra aplicación?
- ¿Les agrada a los usuarios es diseño visual de la aplicación?

HORARIO Y UBICACIÓN

Esta prueba se realizó en la ciudad de Bucaramanga durante la semana del 9 al 15 de Abril. Debido a los días feriados se pudo realizar durante las horas de la mañana, ya que los usuarios seleccionados no tenían que trabajar.

SESIONES

Las sesiones realizadas tuvieron una duración de 40 min en promedio. El ambiente consistía de una habitación con la aplicación desplegada. Se disponía de una ventana de observación para ver las acciones del usuario sin estar al lado de él.

EQUIPO

Se tuvo las opciones de 2 sistemas operativos: Windows y Mac OS. Esto con el propósito de que el usuario se sintiera a gusto con el equipo. Solo se contó con el portátil para desplegar la aplicación y una red de internet. Debido a las condiciones de la habitación, no requerimos grabar a los usuarios.

PARTICIPANTES

Para esta prueba tuvimos 3 participantes voluntarios. Se seleccionaron porque hacen parte del público objetivo que tiene el planeador:

- 2 padres de familia
- 1 universitario

ESCENARIOS

Para las pruebas, las tareas que tenían que realizar los usuarios eran las siguientes:

- Crear una cuenta
- Iniciar sesión
- Cambiar la contraseña
- Cerrar sesión

- Añadir un ítem en cada categoría

- Eliminar un ítem
- Editar un ítem
- Obtener un recordatorio en su correo del pago que se aproxima

MÉTRICAS

Métricas subjetivas: Le preguntamos al usuario sobre su background relacionado al problema. Es decir, de qué forma suele realizar su planeación monetaria. Además, realizamos preguntas de satisfacción con usabilidad y estética de la aplicación.

Métricas cuantitativas: Medimos los tiempos que le requería a cada usuario terminar cada una de las tareas asignadas. Además, las tasas de éxito y fracaso en cada tarea. Finalmente se presentó una alteración de A/B testing, donde a 1 de los usuarios se le mostró el vídeo que muestra cómo usarla y a los otros 2 no.

ROLES

El staff necesario para esta prueba requirió únicamente de uno de los desarrolladores de la aplicación, quien realizó el setup y la toma de información. Añadido a esto solo se necesitaron los usuarios.

RESULTADOS

Métricas subjetivas:

- **Planeación previa:**
Los usuarios tienden a planear de 2 maneras. La primera, es teniendo un registro de recibos pagados y por pagar, pero se confían en que recuerdan lo que requieren pagar (2 usuarios). La segunda, es por medio de archivos de excel (1 usuario).
- **Satisfacción de usabilidad:** Los usuarios calificaron la página como fácil y medianamente fácil de usar. No se les presentó ningún problema mayor a la hora de encontrar las funcionalidades. Los usuarios indicaron que les gustaría que la aplicación se comunique más con ellos, dándoles más insights de lo que está sucediendo; al menos hasta que puedan familiarizarse con ella.
- **Satisfacción de estética:** Los usuarios calificaron la aplicación como sencilla y minimalista. Quisieran poder ver más contenido como dibujos alusivos a las categorías, o una combinación de colores distinta.

Métricas cuantitativas:

- Los tiempos en completar cada tarea fueron buenos. No fueron tan rápidos como se esperaba, lo cual indica que podríamos mejorar la navegabilidad de la página.
- Las tasas de éxito en todas las tareas fueron positivas excepto en obtener un recordatorio en el correo del próximo pago, donde un usuario no pudo realizarlo. La razón de esto fue que no tenía claro el tiempo previo con que la aplicación le iba a avisar.
- Respecto a los tiempos de los usuarios que no vieron el vídeo ilustrativo, en comparación con quienes si lo vieron hay una clara relación en los tiempos que se demoran. Quienes vieron las instrucciones guiadas pudieron completar la acción por lo menos 1min más rápido.

