

Informe de Usabilidad



Prototipo Web / Equipo:

GranadaApp / DIU2.JMM

DIU3.LosArtistas

26 de mayo de 2021

Tabla de Contenidos

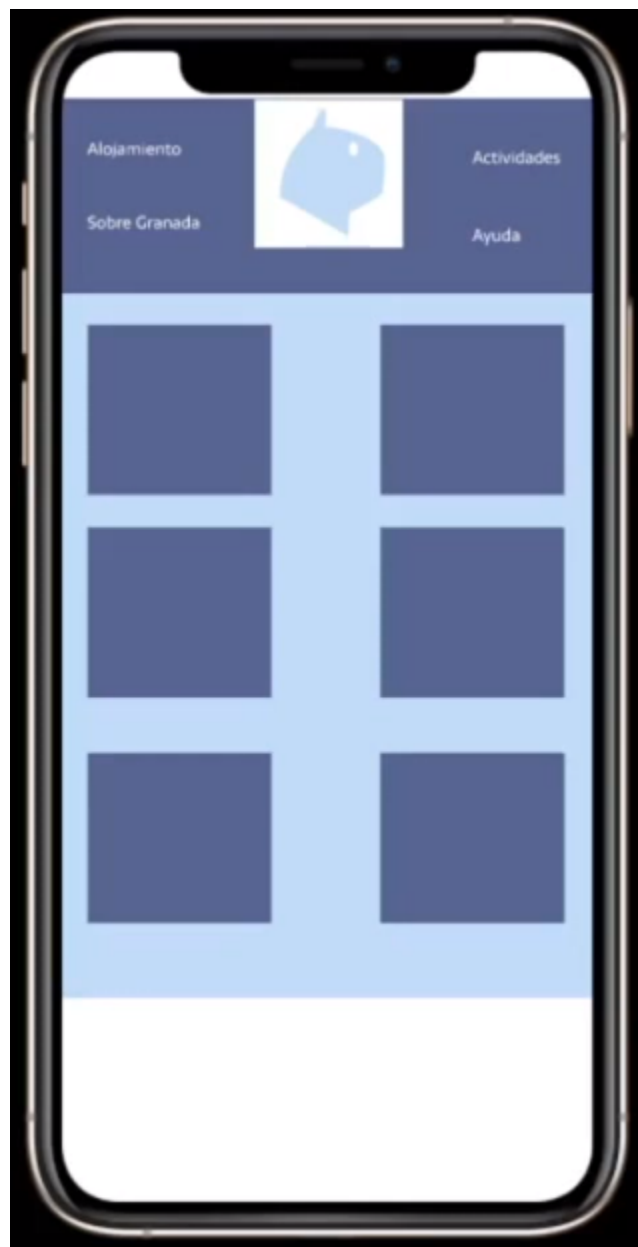
DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE.....	PÁG	3
RESUMEN EJECUTIVO	PÁG	3
METODOLOGÍA	PÁG	4
PERFIL DE USUARIOS.....	PÁG	4
SYSTEM USABILITY SCALE TEST.....	PÁG	5
USER EXPERIENCE CASE STUDY REVIEW.....	PÁG	6
RECOMENDACIONES.....	PÁG	7
CONCLUSIONES.....	PÁG	7

Powered by:

U.S. Department of Health & Human Services - 200 Independence Avenue, S.W. - Washington, D.C. 20201

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>



DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

GranadaApp es una plataforma que permite buscar tanto actividades como alojamiento en la ciudad de Granada. Ofrece todo lo necesario para realizar reservas. También, pone a disposición del usuario diversa información de la ciudad que podría ser de su interés. La aplicación puede ser utilizada tanto por usuarios invitados (no registrados), que no gozan de una experiencia personalizada, como por usuarios clientes (registrados), que pueden obtener recomendaciones y diversa información en relación a sus intereses.

Según el autor, el propósito del producto diseñado es la creación de una aplicación de referencia para consultar todos los atractivos turísticos de la ciudad de Granada. El autor, expone que ha tomado como referencia la app *TurGranada*, conservando todos los aspectos que la hacen destacar e intentando mejorarla en todos los que fuera posible.

Resumen ejecutivo

En este test de usabilidad, desarrollado por **DIU3.LosArtistas**, se evalúan las experiencias de varios usuarios sobre el prototipo diseñado por el equipo **DIU2.JMM** con el objetivo de proponer valoraciones y mejoras para sus diferentes componentes.

Con el objetivo de realizar la evaluación de la forma más objetiva posible, han participado dos usuarios conocidos por los integrantes del equipo evaluador.

Se ha llevado a cabo la evaluación con la aplicación de varias técnicas. En primer lugar, se ha realizado un System Usability Scale Test (SUS) a través del cual se han obtenido resultados comparativos entre dos prototipos de aspectos generales de los mismos. Posteriormente, de forma extra, se ha realizado un User Experience Case Study Review a través del cual se han podido obtener valoraciones del proceso completo del diseño y desarrollo del prototipo.

Los problemas más graves detectados tienen que ver con la incompletitud del prototipo. Algunos de los encontrados son los siguientes:

- Al diseño actual le falta aún bastante especificidad para mostrar realmente el que será su aspecto funcional.
- No se puede interaccionar correctamente porque no se presentan determinadas funcionalidades básicas.
- No se presta demasiada atención a los detalles en el diseño. Por ejemplo, se puede apreciar en la barra de navegación de la landing page como no se ha aplicado la técnica de alineación de elementos.
- Le falta identidad, pues no se presenta ningún logotipo que integre el nombre de la aplicación ni en Github ni en el vídeo de presentación del prototipo.
- La landing page no destaca la propuesta de valor de la idea.
- No se explican las guidelines seguidas para la realización del diseño.

Metodología

Se ha mostrado a ambos usuarios el vídeo presentación de la aplicación, así como la descripción del desarrollo disponible en Github. Tras ello, se les ha realizado el cuestionario SUS para conocer su opinión. También, se ha realizado el UX Case Study Review. Además, se ha simulado la realización de 4 tareas en dos sesiones diferentes:

1. Buscar alojamiento.
2. Ver información de un alojamiento.
3. Buscar actividades.
4. Ver información general de Granada.

Participantes

Usuarios

#id. usuario	Sexo/ edad	Ocupación	Rol	Experiencia internet	Plataforma	Conocimiento/Experiencia con Aplicación/Web
1	M/52	Profesor	Siempre busca actividades para hacer con sus hijos. No se conforma con cualquier cosa.	Alta	Escritorio Windows - Móvil Android	No ha conseguido encontrar la información sobre el alojamiento.
2	F/73	Jubilado	Se distrae con el móvil. Aprende a navegar por internet. Le gusta mirar viajes y restaurantes.	Baja	Móvil iPhone	Únicamente ha podido encontrar información sobre la ciudad de Granada. No ha conseguido completar ninguna tarea más.
3	M/18	Estudiante	Inquieto. Siempre busca algo que hacer. Le gusta la historia y visitar ciudades.	Alta	Escritorio Windows	Aunque ha encontrado todo lo que buscaba, no se ha sentido cómodo en la web. No la volverá a visitar.

4	F/22	Estudiante	Intranquila, le gusta viajar, maneja el móvil de forma muy rápida.	Alta	Móvil Android	Ha podido completar todas las tareas, aunque no de forma sencilla.
---	------	------------	--	------	---------------	--

Evaluación de tareas /escenarios

Task Completion Rates

Participant	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4
1	✓	-	✓	✓
2	-	-	-	✓
3	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓
Success	3	2	3	4
Completion Rates	75%	50%	75%	100%

System Usability Scale Test (SUS)

EQUIPO: <i>DIU3_LosArtistas</i> (26 de mayo de 2021)		TEST A: <i>GranadaÁrabe</i>		TEST B: <i>GranadaApp</i>	
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO		Web: https://github.com/daniharo/DIU21		Web: https://github.com/JuamMM/DIU21	
PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		A - TESTING		B - TESTING	
USUARIO ID:	#USER1	#USER2	#USER3	#USER4	
SEXO	M	M	F	F	
EDAD	52	18	73	22	
OCUPACION	Profesor	Estudiante	Jubilada	Estudiante	
EXPERIENCIA TIC	Alta	Alta	Baja	Alta	
PERFIL (describir)	Siempre busca actividades para hacer con sus hijos. No se conforma con cualquier cosa.	Inquieto, siempre busca algo que hacer. Le gusta la historia y visitar ciudades.	Se distrae con el móvil. Aprende a navegar por internet. Le gusta mirar viajes y restaurantes.	Intranquila, le gusta viajar, maneja el móvil de forma muy rápida.	
1: completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo					
CUESTIONARIO SUS	Valoracion User1 (entre 1-5)	Valoracion User2 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)	Valoracion User4 (entre 1-5)	
1 Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	5	2	2	
2 Encontré el website innecesariamente complejo	2	1	3	2	
3 Pensé que era fácil utilizar este website	5	5	3	3	
4 Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	1	2	1	
5 Encontré las funciones del website bastante bien integradas	4	4	3	3	
6 Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	2	1	3	2	
7 Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	5	5	4	3	
8 Encontré el website muy grande al recorrerlo	1	1	2	1	
9 Me sentí muy confiado en el manejo del website	5	5	2	3	
10 Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	1	1	2	1	
VALORACION FINAL	90	97,5	55	67,5	
	ACEPTABLE A	ACEPTABLE A	MARGINAL	MARGINAL D	

User Experience Case Study Review (Extra)

UX Case Study review									
Equipo: <i>DIU2_JMM</i>		Score	Comments						
<div><div>1</div><div>En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habéis sido evaluados en esta asignatura. Por el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (crítico, normal, poco crítico)</div></div>		N/A = not applicable or can't be assessed	Optional - Provide a short rational for the score, such as a description of the issues found, examples of good practice and the likely impact for users.						
Aspectos evaluados			Weighting (out of 5)	Weighting ratio	Rating (0 - 5)	Score	Out of		
1	Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño.	Poor	En la introducción no aparece ni el nombre del proyecto ni su descripción. Únicamente, aparece el nombre del equipo y los miembros que lo forman.						
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Poor	No se compara con diferentes alternativas. Únicamente expone que se basa en otra aplicación similar.						
3	P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Good	Se puede imaginar y puede ser utilizada en el diseño de otros productos.						
4	P1 - Persona ficticia 2. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Moderate	Es un perfil algo forzado. No aporta una gran personalidad para poder ser utilizada en el diseño de diferentes productos.						
5	P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Moderate	El problema de diseño puede ser real pero se ha expuesto con una historia demasiado ficticia.						
6	P1 - Segundo Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Moderate	El problema de diseño se expone en el penúltimo punto de la historia. Las frustraciones de la misma no vienen derivadas de ese problema de diseño, sino de la relación con sus amigos, algo que no es útil para lograr el objetivo de esta actividad.						
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Moderate	No muestra el nombre del site evaluado. Se comentarían muy pocas valoraciones. Habría sido interesante comentar algunos más.						
8	P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los de mejora).	Moderate	Muestra algunos problemas, sin embargo, no muestra ni los problemas recopilados a partir de los journey maps ni los problemas recopilados a partir del checklist.						
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y nuevas ideas de diseño.	Good	Buenas ideas y apreciaciones. Se comentarían pocas ideas de rediseño.						
10	P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.	Good	Se comprende el producto que se va a diseñar. Se podría haber estructurado de mejor forma.						
11	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito y con datos	Good	Se debe aclarar cuáles son los grupos de usuarios. Las tareas están bien definidas.						
12	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el flujo es completo y si no se han omitido pasos ni tareas	N/A	Se ha optado por la opción User-Task-Matrix.						
13	P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a mostrar en toda su extensión, que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos.	Excellent	Buen nivel de detalle. Bien especificado.						
14	P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna de iconografía.	Poor	No se puede leer correctamente en la documentación. Tiene en cuenta una gran variedad de etiquetas, pero no expone sus términos como tal, sino que se refiere a acciones. No hay unicidad lingüística.						
15	P3 - Bocetos coherentes con el diseño. Comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el site map y emplea los mismo términos que en el labeling	Good	Son coherentes con algunas etiquetas, no con todas. Presenta las diferentes opciones de navegación del sitemap.						
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Excellent	Hay un buen número de bocetos de buena calidad que permite hacerse una idea del producto.						
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Very poor	Aparentemente, no existe logotipo.						
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Moderate	Únicamente se han explicado los patrones de diseño utilizados, pero no las guidelines.						
19	P3 - Historia del UX Case Study. El video es claro, se ajusta a tiempo y muestra de forma justificada la historia de diseño de este producto	Excellent	El video muestra con claridad la idea del producto, vendiéndola y exponiéndola con talento.						
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Poor	La información está mal estructurada y cuesta encontrarla. Se aprecia falta de interés en la realización de las tareas. No se cuidan los detalles.						
Overall UX case score (out of 100) *		67	-	Justo pero no brillante			53	79	

Recomendaciones

Con el objetivo de mejorar el proyecto se ofrecen las siguientes recomendaciones:

- Reestructuración del documento expositivo (README.md) con la finalidad de que la información se presente de forma clara y diferenciada.
- Elaboración de moodboard que se identifique con la marca.
- Construcción de una landing page que destaque la propuesta de valor.
- Justificación correcta de los elementos del diseño, sobretodo de las guidelines utilizadas.
- Creación de un logo adecuado a la idea y al diseño.
- Mejora del prototipo incluyendo ejemplos reales de información de la ciudad, alojamiento y actividades.

Conclusión

En conclusión, el proyecto, que parte de una buena idea, no se ha trabajado lo suficiente para desarrollarlo a un alto nivel de completitud. No está bien estructurado, lo que hace que el análisis del mismo sea complicado. Además, no existe una imagen de marca bien definida, pues elementos como el moodboard, logotipo, landing page, etc., no están hechos, y los que están hechos no parecen estar relacionados. El vídeo de presentación está bien elaborado y la idea bien vendida, sin embargo, habría sido interesante tener un prototipo más completo, con un branding bien definido, para que se pudiera apreciar todo su potencial.