

Asignatura:

## Interacción persona ordenador

Título del documento:

# Practica Final Soccer Factory

---

Preparado por:

Diego Viñals Lage

Curso

---

**07/06/22**

Fecha

Revisado:

Nombre

---

Fecha

Fecha:

**07/06/22**

Edición:

**1**

Página:

**1/27**



## Índice

<b>1</b>	<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
1.1	Motivación .....	4
1.2	Titulo.....	4
1.3	Explicación .....	4
<b>2</b>	<b>Competencia .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Observación .....</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Técnica Persona .....</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Tareas .....</b>	<b>8</b>
5.1	Interfaz .....	8
5.2	Crear Alineación.....	8
5.3	Posicionamiento .....	8
5.4	Jugadas ensayadas .....	8
<b>6</b>	<b>Análisis del entorno .....</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>Escenarios .....</b>	<b>10</b>
7.1	Escenario 1 .....	10
7.2	Escenario 2 .....	10
7.3	Escenario 3 .....	11
<b>8</b>	<b>Storyboards .....</b>	<b>12</b>
8.1	Página de Login .....	12
8.2	Menú principal .....	13
8.3	Crear Alineaciones .....	14
8.4	Ver alineaciones .....	15
8.5	Crear jugada ensayada .....	16
8.6	Ver jugadas ensayadas .....	17
<b>9</b>	<b>Posibles mejoras .....</b>	<b>18</b>
<b>10</b>	<b>Prototipado .....</b>	<b>20</b>
<b>11</b>	<b>Prueba de usabilidad .....</b>	<b>25</b>
11.1	Preguntas seleccionadas .....	25
11.2	Prueba de usabilidad personal .....	26



## 1 Introducción (Practica 1)

### 1.1 Motivación

El proyecto que voy a desarrollar me motiva mucho, ya que yo siempre he jugado al fútbol, desde pequeño, y siempre me ha gustado la parte táctica, cosa que nunca me han enseñado bien, ya que no existe ninguna herramienta que ayude a explicar esto, encima a niños pequeños, se utiliza una pizarra blanca que no ayuda a entender bien y no ayuda a la concentración, por lo que se me ha ocurrido esto para mejorar la atención de los niños cuando entienden en el ámbito del deporte.

### 1.2 Título

El título de este proyecto es “SoccerFactory” ya que se trata de una aplicación que ayuda a los entrenadores de futbol a explicar las posiciones y las tácticas a sus jugadores.

### 1.3 Explicación

Este proyecto es una aplicación web dirigida a los entrenadores de equipos de fútbol para que los jugadores (niños de 8 a 12 años) entiendan mejor donde se tienen que colocar y las tácticas del equipo.

Normalmente a un niño pequeño le cuesta mucho atender, y más si es a un entrenador de futbol que te está diciendo donde ponerte con un dibujo mal hecho sobre el césped, por eso se me ha ocurrido esta aplicación, viene muy bien para los entrenadores y, sobre todo, para los niños, para que mejoren su atención.

Los usuarios finales son los entrenadores, que son quienes la van a usar, pero también los niños, que son los que se van a aprovechar realmente de sus ventajas. Se verán beneficiados porque es más sencillo almacenar estas posiciones y tácticas en una app que las guarda en una base de datos o en la nube, que acordarte de memoria, y para los niños es mucho más fácil de entender.

Los niños podrán ver las tácticas y las alineaciones cuando quieran, y es una manera de que estén siempre en contacto con las tácticas y de que las comenten entre ellos en los recreos o incluso antes de un partido de futbol.

## 2 Competencia

Existe algo parecido que se llama “ericSsports”, pero no es exactamente lo mismo. Es un software en el que subes un video y lo analiza, además, se puede usar para la mayoría de los deportes.

Existe otra que se llama “Football tactic board” que es muy parecido a mi idea de proyecto, puedes poner jugadores sobre el terreno de juego, es un poco floja, porque no es nada intuitivo, y puedes hacer cosas que el fútbol no puedes como, por ejemplo, poner a 13 jugadores en el campo. Esta web solo sirve para hacer las alineaciones iniciales, ya que no se pueden hacer tácticas, jugadas ensayadas... que es una gran parte de mi proyecto. Su punto fuerte es que está muy bien hecho el campo de fútbol, puedes poner varias vistas, vista del lateral, desde arriba etc, por lo que es muy fácil entender la visión completa del campo.

He encontrado más apps, pero ninguna junta todo lo que SoccerFactory juntaría, y además, estas apps están diseñadas para el fútbol profesional, no para el fútbol amateur y para los niños. Los cadetes pueden jugar fútbol siete o fútbol once, por lo que es imprescindible que el entrenador pueda cambiar de terreno de juego.

---

SoccerFactory sería una aplicación más potente, ya que junta el poder hacer varios once iniciales, con diferentes disposiciones de juego, con poder hacer jugadas ensayadas y tácticas con esos once jugadores que se ponen al inicio.

### 3 Observación

La interacción con la población objetivo la he hecho mediante observación etnográfica, fui al club Rayo de Majadahonda a observar cómo entrenaban y como explicaban las jugadas ensayadas los entrenadores.

El primer entrenador era una persona adulta de 30 años, el cual entrenaba con una pizarra y con rotulador a niños de diez años. Lo primero en lo que me fijé fue en que los niños no hacen ni caso, están mirando a sus padres o a otros equipos entrenar. Si el entrenador sale con un iPad para explicarles cómo van a jugar los niños inmediatamente prestan su atención al entrenador por el hecho de tener un iPad. Me di cuenta de que este dibujaba en la pizarra, y cuando acababa de explicar varios niños que no les tocaba entrenar esa jugada iba a la pizarra a pintar cosas, y el entrenador les tenía que llamar la atención, esto es poco productivo, ya que el entrenador, perdía el tiempo en vez de utilizarlo para entrenar.

Otro entrenador que vi ni si quiera usaba una pizarra, hacia dibujos con el dedo en el césped, nos podemos imaginar que pasaba. Estos niños no se enteraban de nada, y el entrenador no para de corregirles mientras que ensayaban la jugada. Esto no ayudaba nada a que los jugadores estuvieran atentos, y luego por lo que pude observar en el entrenamiento no ejecutaron bien las jugadas, ya que el entrenador les estaba corrigiendo constantemente.

## 4 Técnica Persona

Esta persona se llama Jacobo, tiene 26 años, y se dedica a entrenar a unos equipos de futbol de categoría cadete. Es una persona trabajadora, amante del futbol y de los niños, ya que sabe que entrenar a un equipo de estos no es solo hacerles mejores jugadores, sino que mejores personas, ya que la educación en el deporte es importante.

A Jacobo le cuesta enganchar bien con los jugadores para que se aprendan las tácticas y las jugadas ensayadas, por lo que recurre a este proyecto, ya que estas tácticas se podrán guardar y los cadetes las podrán ver en casa cuando quieran. A Jacobo le encanta el futbol y solo quiere ver como los niños aprenden de tácticas y de colocación en el campo, para que puedan ser mejores deportistas.



Las tareas del usuario de esta aplicación son enseñarles a los niños donde se tienen que colocar, cuales son las cosas que tienen que hacer y a donde se tienen que mover en la jugada ensayada. Esto lo hará mediante la aplicación y podrá guardarlo y exportarlo para que luego más tarde los niños lo vean bien en su casa.

## 5 Tareas

### 5.1 Interfaz

Esta tarea es la más imprescindible para poder captar la atención de los niños. La interfaz se debe parecer lo máximo a un campo de futbol real, verde, con porterías etc. Para que los niños no tengan ningún tipo de duda sobre lo que están viendo, debe ser algo sencillo y fácil de utilizar, para que no se compliquen con otras funcionalidades que no son del todo necesarias.

### 5.2 Crear Alineación

Existen dos tipos de futbol en cuanto a los niños, futbol siete o futbol once. Esta tarea es importante, porque se debe escoger en que campo se juega, ya que es importante, para saber los jugadores máximos que puede haber en el campo, y la disposición que tienen. En esta tarea el entrenador deberá colocar a los jugadores en el campo de futbol virtual para que sepan donde se colocan.

### 5.3 Posicionamiento

Esta es una de las dos opciones que puede tener el entrenador, esta se basa en colocación de jugadores, una vez seleccionado en que campo se juega, esta opción es para colocar a los jugadores en su posición, puede variar de formación, pero sabemos que depende del campo el numero exacto de jugadores. Esta es la base para la siguiente tarea

### 5.4 Jugadas ensayadas

Una vez conocemos la disposición el entrenador puede hacer jugadas ensayadas con la aplicación dibujando flechas y moviendo los jugadores. La aplicación podra luego hacer un video “time-lapse” de la jugada, para que luego los usuarios secundarios (los niños) puedan verlo en casa

## 6 Análisis del entorno

El entorno físico en el que se usara la aplicación es en un campo de futbol mientras que el equipo está entrenando para el entrenador. Los niños la usaran en casa para poder ver todo lo que necesiten ver. La aplicación deberá tener conexión a internet para poder acceder a la base de datos desde cualquier lado, ya que no suele haber wifi en los campos de futbol. También se puede usar en cualquier entorno, ya que los jugadores pueden ver las alineaciones en el coche, en el autobús... pero lo más lógico es que donde se use más frecuentemente es en un campo de futbol o en el lugar donde entran.

En cuanto al entorno social, influye bastante, ya que mete a los usuarios más en el entrenamiento y les concentra para saber lo que tienen que hacer, te elimina de las distracciones que cualquier niño pueda tener con una pizarra que luego la dejas en el campo. Es un entorno en el que se fomenta la disciplina y la concentración.

Un buen entrenador siempre trata de educar a los jugadores para que se encuentren en un buen entorno cultural, este proyecto ayuda a inculcar a los jugadores los valores del sacrificio, paciencia, autodisciplina (en casa viendo las tácticas) ... etc. Y a ser respetuosos con los jugadores del otro equipo, un niño nunca se debería enfadar con otro en el campo de futbol.

## 7 Escenarios

En este apartado voy a mostrar todos los escenarios posibles de uso de esta aplicación

### 7.1 Escenario 1

El entrenador (Jacobo) llama a los jugadores a una sala para prepararse para el entrenamiento táctico. Los jugadores le hacen caso, y proceden a sentarse cada uno donde le corresponde, aquí, lo más común es usar una pizarra de rotuladores y preparar las alineaciones y las jugadas ahí, pero en este caso, coge un ordenador, y proyecta en la pantalla. A los niños les alucina ver que están usando una aplicación para su equipo de fútbol, y en vez de montar alboroto, se callan y prestan atención.

Jacobo inicia SoccerFactory y hace login, una vez hecho esto, ya puede manejar la app según le convenga para crear alineaciones mientras que las explica a los jugadores donde se tienen que colocar.

Procede a hablar de los distintos tipos de alineaciones que hay, y con la aplicación, les enseña visualmente estas opciones, habla con los jugadores para saber dónde les gustaría estar cada uno, y crea unas cuantas alineaciones iniciales, junto con sus observaciones y los comentarios de los jugadores, ya que un buen entrenador siempre escucha a sus jugadores.

Al acabar, puede guardar todo lo guardado y enviárselo a los jugadores para que luego en casa, o antes de un partido vean lo hablado en el entrenamiento táctico. Jacobo basa todo su entrenamiento y sus explicaciones en nuestra interfaz, ya que le ayuda a poder mover jugadores, cambiar posiciones etc mucho más rápido, y más cómodo.

### 7.2 Escenario 2

Esta vez, estando en un entrenamiento táctico, una vez empezado, Jacobo se dispone a crear jugadas ensayadas. Esto lo puede hacer justo después del escenario 1 (crear alineaciones) u otro día, con las alineaciones ya hechas.

Les enseña al principio los tipos de jugadas que existen, jugadas en ataque, jugadas en defensa, córneres... ya que el principal objetivo de Jacobo es enseñar a los niños.

Crea una jugada ensayada con las herramientas de nuestra aplicación, les explica que tiene que hacer cada uno mientras que coloca jugadores, explica que posibles pases puede hacer cada uno o que es lo que tienen que hacer. Para esto usa SoccerFactory, ya que lo puede ir dibujando en el campo de fútbol virtual, para que los jugadores a la perfección que es

lo que tienen que hacer y, cuando acabe, lo puede guardar para que vean más tarde todas estas jugadas, y se las aprendan, porque estas jugadas ensayadas se tienen que memorizar para hacerlas luego en el campo correctamente.

### 7.3 Escenario 3

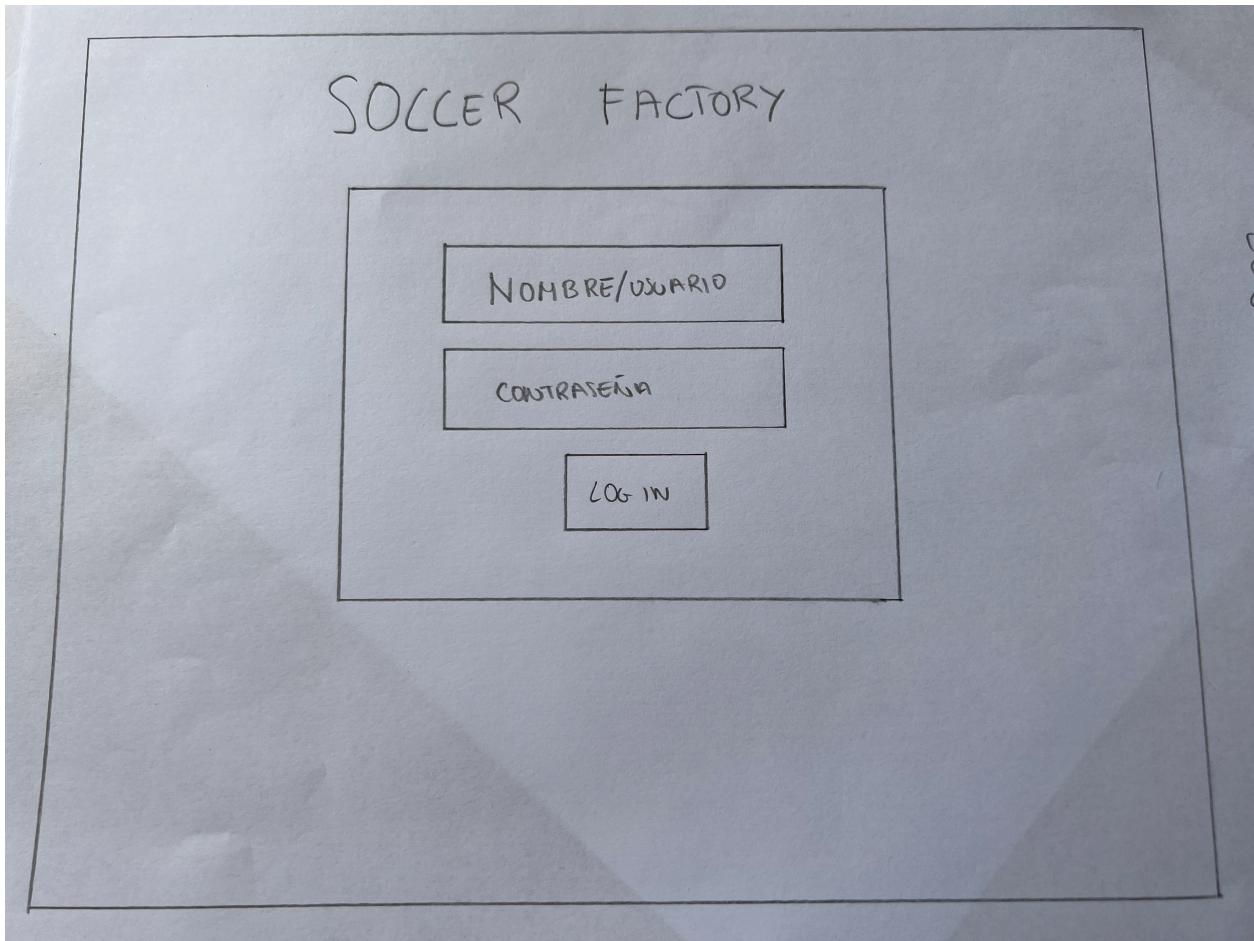
Los jugadores están de camino al partido, en el bus, o en el coche, y Diego (Defensa Central) decide dar un repaso a todas las alienaciones y jugadas ensayadas vistas en el entrenamiento, ya que no se acuerda del todo.

Se mete en nuestra aplicación, hace login con su usuario y su contraseña, y puede acceder a las pestañas “ver alienaciones” o “ver jugadas ensayadas” que lo único que hace es poder ver todas las jugadas y las alineaciones guardadas. Se las estudia de camino para poder ejecutarlas bien en el partido. Ve en observaciones lo que el entrenador ha escrito sobre él, para que no se le olvide lo que tiene que hacer y donde se tiene colocar en el campo de fútbol.

Jacobo, antes de empezar tiene que decir quiénes son los 11 jugadores que empiezan el partido, para ello, abre la aplicación, selecciona ver alineaciones, y selecciona la que más le gusta y se la enseña a los jugadores, ahora los jugadores ya saben cómo tienen que empezar el partido, y donde colocarse.

## 8 Storyboards (Practica 2)

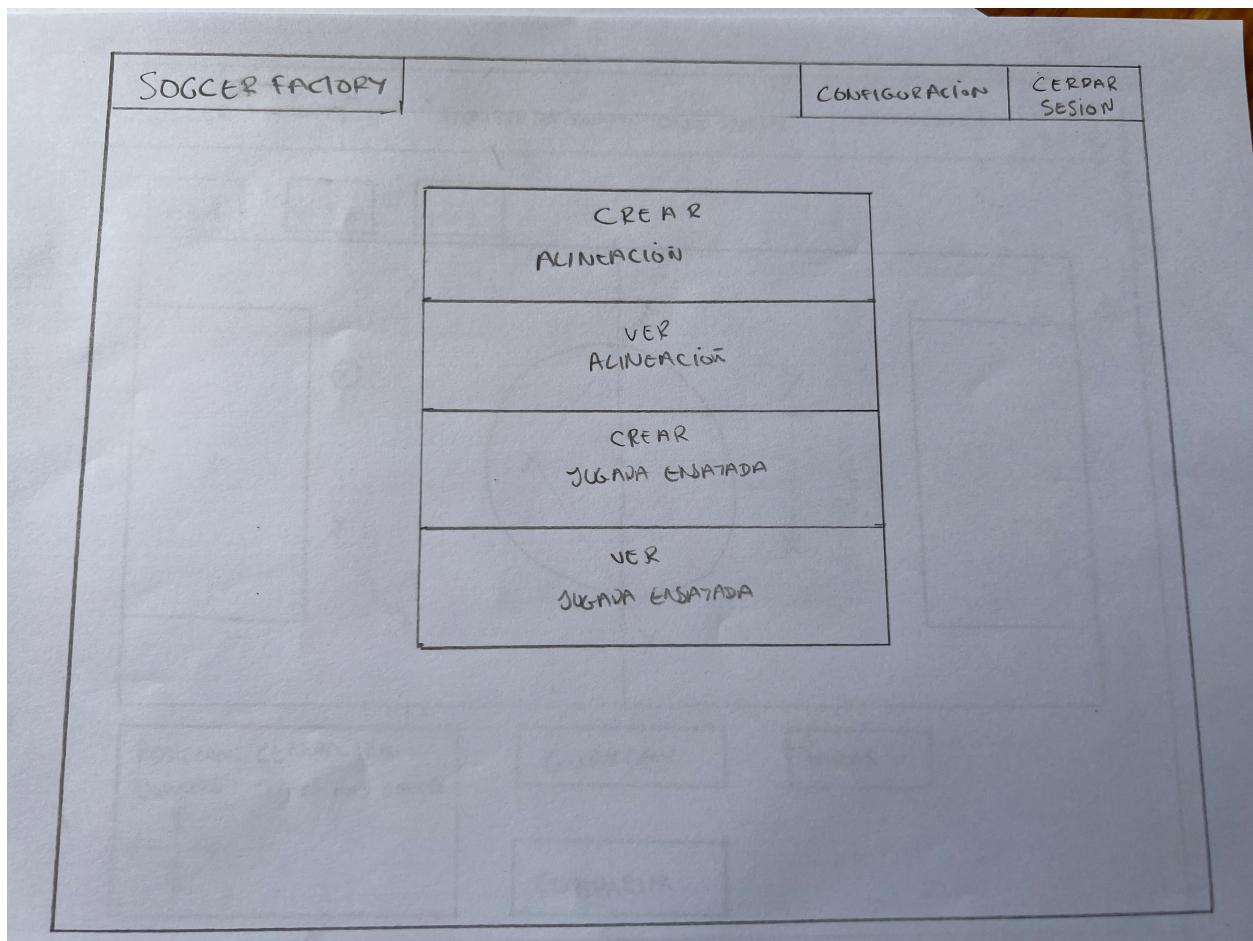
### 8.1 Página de Login



Esta es una página bastante sencilla en la que podemos ver centrado y grande para que se vea bien una caja para poder poner el usuario y otra la contraseña, hay un botón de Login que comprueba que esta todo correcto para acceder a la aplicación.

En cualquier escenario el usuario tiene que pasar por aquí, porque si no, no podría acceder a ninguna de las funcionalidades de la aplicación.

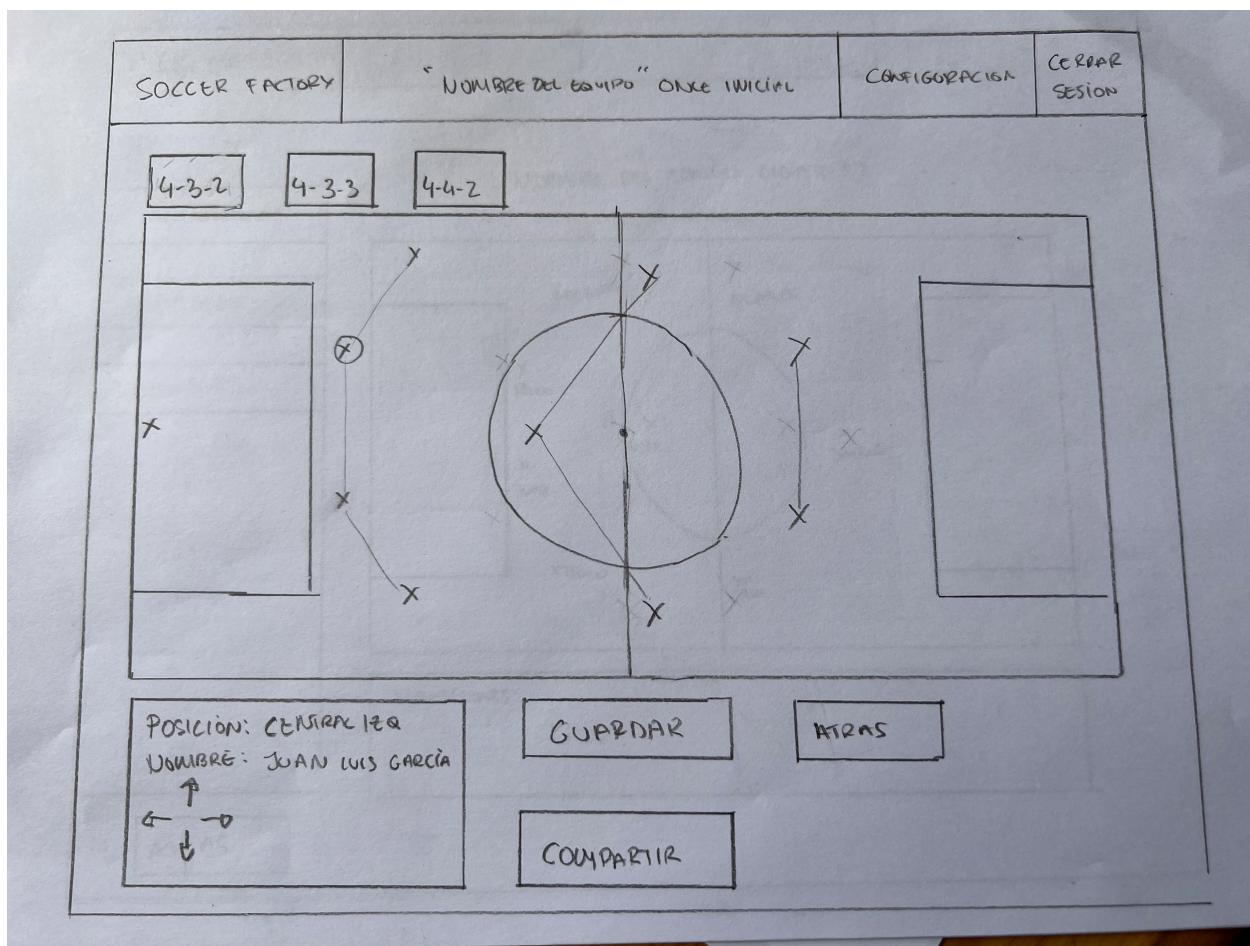
## 8.2 Menú principal



Es una ventana parecida a la de Login, en el que el usuario solo tiene cuatro opciones, crear y ver alineaciones y crear y ver jugadas ensayadas. Dependiendo del escenario el usuario pulsara un botón u otro. Arriba a la derecha está el botón de cerrar sesión, por si otra persona usara la aplicación, y también tenemos el botón de configuración, en el que el entrenador le da un nombre al equipo, selecciona cuantos jugadores habrá en el equipo (futbol 11 o futbol 7) y una serie de características.

En esta ventana se busca la simplicidad, para que el usuario no se equivoque con algunas funcionalidades no necesarias, se busca que sea rápido y cómodo seleccionar lo que quiere hacer.

### 8.3 Crear Alineaciones



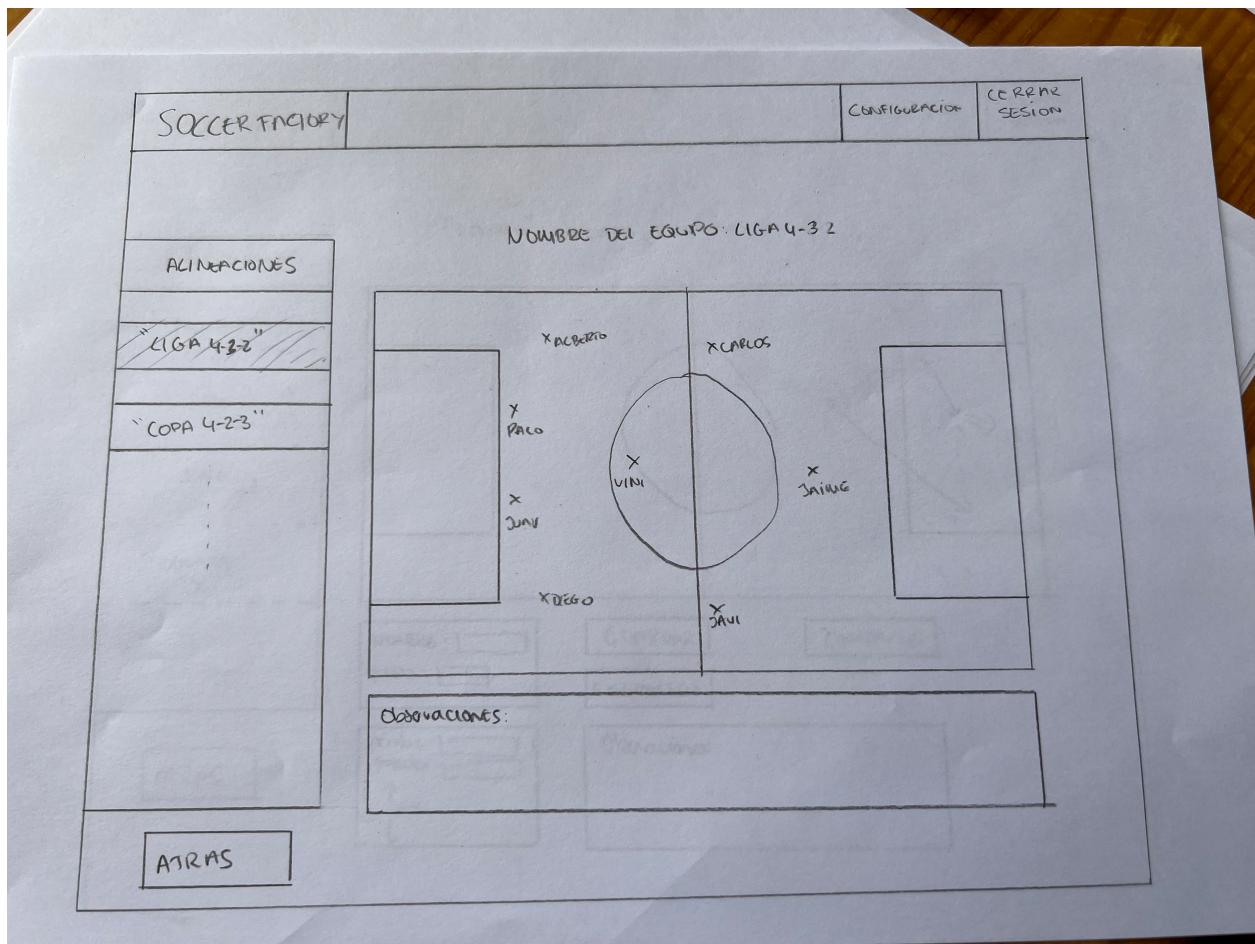
Esta ventana se accede mediante el botón de Crear Alineaciones en el menú principal. El entrenador accedería a esta ventana en el escenario 1, cuando está en el entrenamiento explicando las alineaciones.

Podemos ver cómo hay un campo de futbol, con unas x, que son los jugadores. Justo arriba hay unos botones en los que cuando le das te cambia la disposición de los jugadores según la alineación, para hacer más rápido el cambio de disposición.

Cuando le das click a un jugador se actualiza la pestaña de abajo a la izquierda. Seleccionas que posición tiene y escribes el nombre del jugador. Con las flechas puedes mover a ese jugador arriba, abajo, izquierda o derecha. Tienes unos botones de guardar, en el que se guardaría la alineación en la base de datos para verla más adelante, y otro botón de compartir, donde exportas un png con la alienación.

Es muy sencillo de entender y de usar, ya que no tiene muchas funcionalidades que llenen el proceso de crear y de editar.

## 8.4 Ver alineaciones

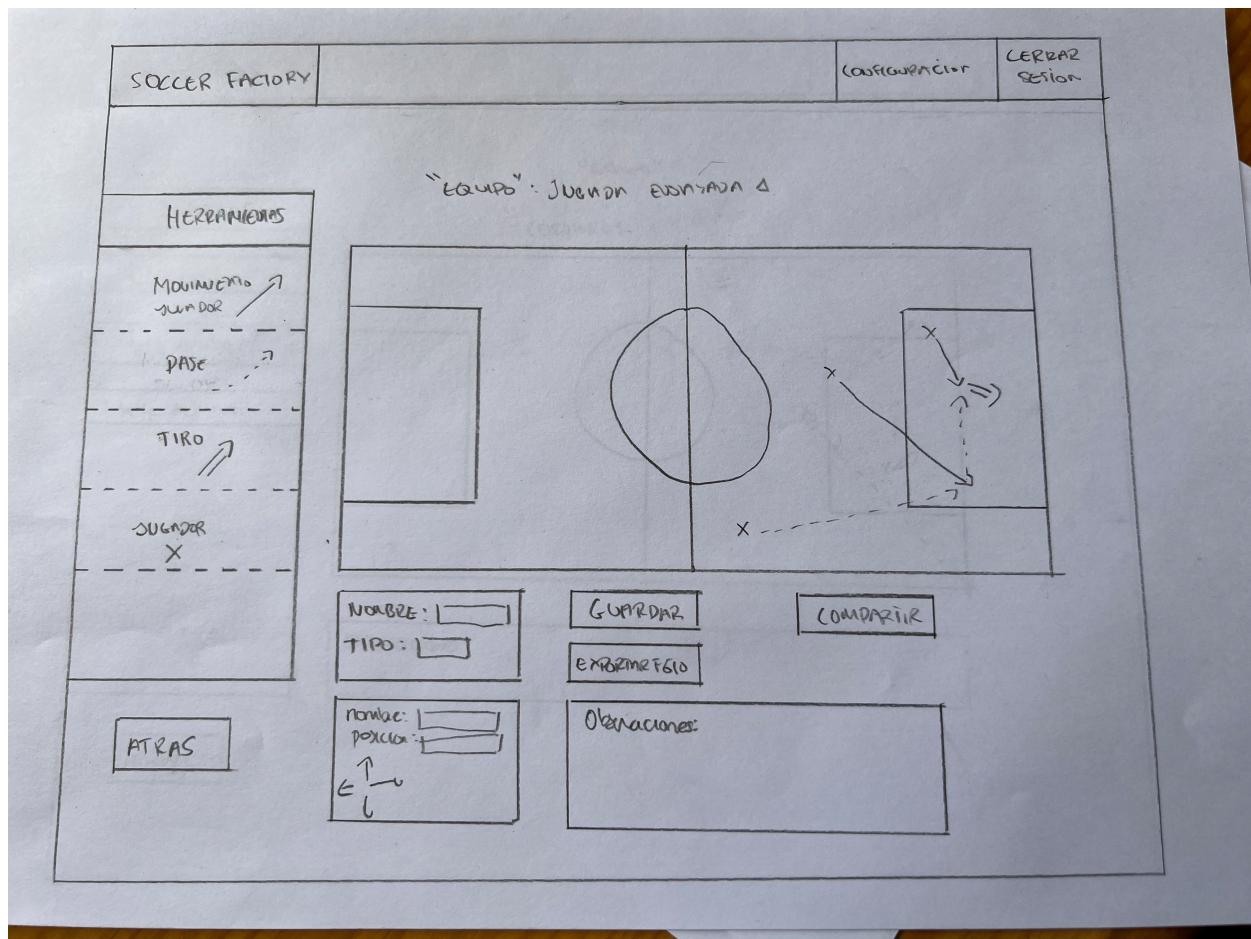


Se accede a esta ventana dándole al botón de “Ver alineaciones” en el menú principal. El jugador de futbol o el entrenador usaría esta opción en el escenario 3.

Es una ventana muy simple, tienes el campo de futbol y las “x” que son los jugadores, con sus respectivos nombres. A la izquierda donde pone “Alineaciones” están todas las alineaciones que se han guardado, cuando seleccionas una se actualiza el campo de futbol con la alineación que has seleccionado.

Tenemos una caja de texto en el que el entrenador pone notas u observaciones, para que no se olviden y se pueda acordar en el momento del inicio del partido.

## 8.5 Crear jugada ensayada



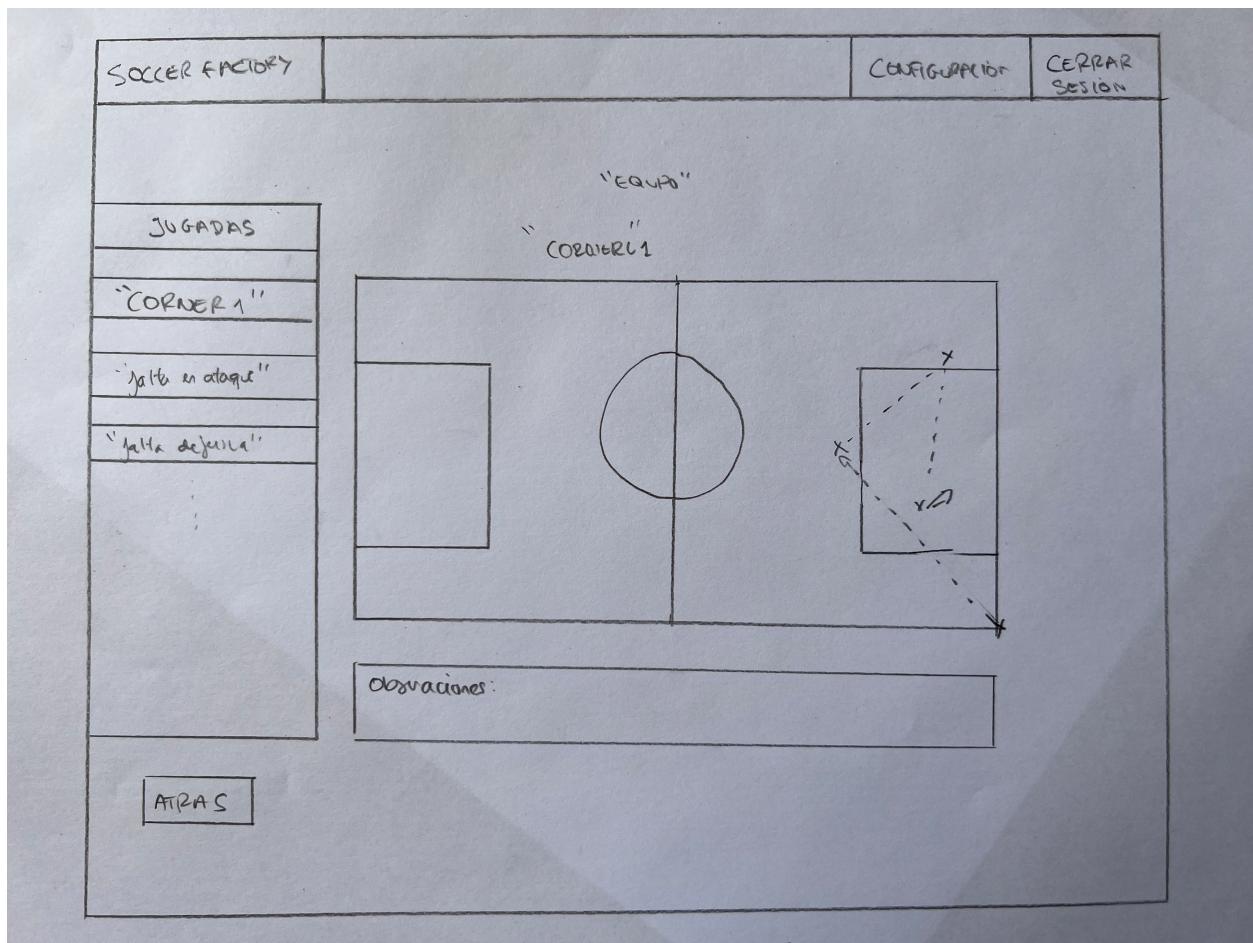
Para acceder a esta ventana hay que pulsar el botón de “Crear jugada ensayada” en el menú principal. El entrenador haría esto en el escenario 2, en el entrenamiento táctico.

Tenemos un campo de futbol, con unos jugadores y unas flechas. Hay una selección de herramientas que el entrenador puede escoger para crear su jugada ensayada. La línea continua es movimiento del jugador, la discontinua es un pase... etc

El entrenador puede mover todas estas flechas y jugadores por el camp según como quiera. Puede seleccionar el jugador y en la caja de abajo cambiar el nombre y la posición, como en “Crear Alineaciones”. Hay una caja justo arriba, donde cambia el nombre de la jugada ensayada y el tipo (Ataque, defensa ...), que al pulsar el botón de guardar se guardara en la base de datos para poder verla más adelante en “ver jugadas ensayadas”.

Es una ventana sencilla, fácil de entender, que es la idea, para que los niños (jugadores) no se distraigan mucho con la interfaz. Para el entrenador es muy fácil de usar y para los niños muy fácil de entender.

## 8.6 Ver jugadas ensayadas



A esta ventana se accede mediante el menú principal. Lo haría un jugador, como hemos visto en el escenario 3. Es una ventana muy sencilla, parecida a la de ver alineaciones, pero con jugadas ensayadas. Tenemos una serie de jugadas a la izquierda, que son las que el usuario pulsa para ver cada una de ellas, y se actualiza en el campo de futbol. No se puede hacer nada más que añadir observaciones a la jugada, para luego verlas más tarde.

El único propósito es poder ver rápida y sencillamente todas las jugadas que se tienen guardadas en la base de datos, para que el jugador se las pueda estudiar, o el entrenador pueda explicarlas otra vez si hiciera falta.

## 9 Posibles mejoras

Esta aplicación es muy básica y tiene un amplio número de mejoras. Empezando por la navegación, no es una aplicación en la que puedas navegar fácilmente, solo tiene botones de atrás y botones para acceder a las ventanas. Estaría bien poner un menú que se viera en todas las ventanas para ir a donde uno quiera, por ejemplo, ir de crear alienaciones a ver alienaciones sin tener que pasar por el menú principal, que es lo que tendríamos que hacer ahora mismo.

Es una aplicación que es muy fácil de aprender a usar, en la que hasta los niños podrían utilizarla por completo, para sugerir alienaciones al entrenador o para su uso propio cuando jueguen en el recreo si les hace falta. Es poco flexible ya que permite pocas cosas, pero esta intencionado, para que sea sencilla y fácil de usar. Si empezamos a meter más herramientas o más utilidades se empieza a hacer difícil de usar. Es una aplicación robusta, ya que no tiene muchos vacíos de seguridad, porque no accede ni a tu localización ni contactos etc. Lo único a lo que podría acceder es a tus archivos cuando exportas como png una alienación. No puede tener muchos errores porque es una aplicación sencilla.

Si accedes a la aplicación como entrenador, se podrá elegir sobre qué equipo vas a hacer las alienaciones, ya que un entrenador de cadetes suele tener varios equipos. El entrenador podrá crear equipos y los jugadores se tendrán que suscribir. Esto es una mejora muy importante, ya que sería como un Canvas de un equipo de futbol, los jugadores podrán ver quien está en su equipo de futbol y poder contactar con ellos, ya que son niños de 12 años que no tienen teléfonos móviles para poder hablar entre ellos fuera del colegio. También podrían escribir mediante la app a su respectivo entrenador, para decirle cosas como por ejemplo que quiere jugar de delantero, o cosas como que no podrá ir al partido de ese fin de semana.

La posible mejora que más útil seria es poder mover los jugadores con el ratón, ahora mismo solo se podrían mover con las flechas que tenemos en la ventana, esto se hace muy pesado cuando quieres mover muchos o cuando quieres moverlo una gran cantidad de distancia. Un pro encontrado es la posibilidad de crear cualquier tipo de alienación, no estas ligado a las más básicas (4-2-2 etc.), ya que al poder mover tú el jugador puedes hacer la alineación que quieras, por ejemplo, una 6-2-2 (que nunca se ha visto en el futbol).

En un futuro se puede implementar la aplicación para un iPad o una Tablet, y poder dibujar con el dedo o con un lápiz las flechas y los pases, pero que se queden guardados igualmente como si hubiera utilizado las herramientas que le damos. Sería como un markup para la aplicación.

---

Otra posible mejora de la aplicación es que el entrenador pueda ver que jugadores han accedido a que alineaciones, y que los comentarios que hagan se vean como sugerencias al entrenador.

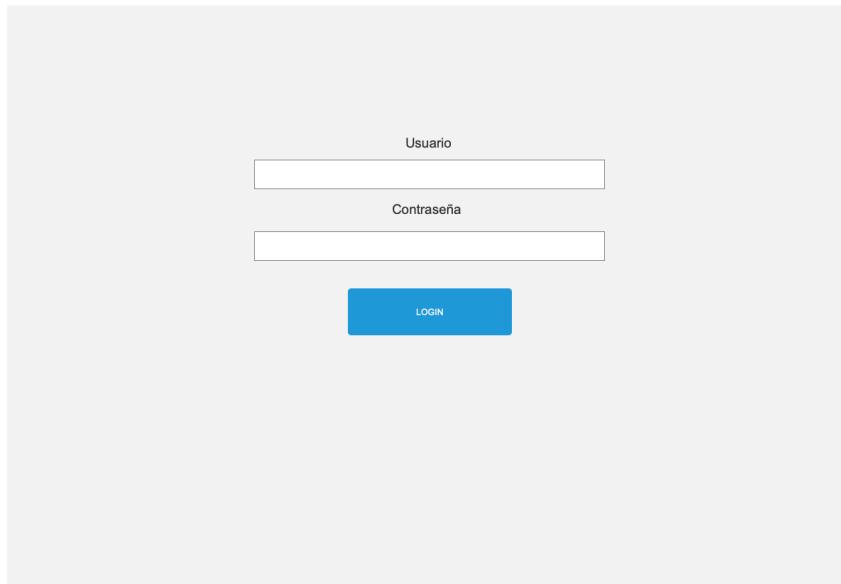
Algo que me gustaría poner pero que lo veo muy complicado es al exportar una jugada ensayada, la puedas exportar como video. Que la aplicación te haga un pequeño video de la jugada, con eventos temporales, para que los jugadores puedan verla, y no se tengan que imaginar la jugada con una foto.

El contenido de interés en esta aplicación siempre está en el centro y grande, para que no haya posibilidad de pérdida. Usamos cabeceras para el nombre del equipo y poco más, para los nombres de las alineaciones, esto hace que sea fácil ver sobre qué equipo y sobre qué alienación estamos trabajando.

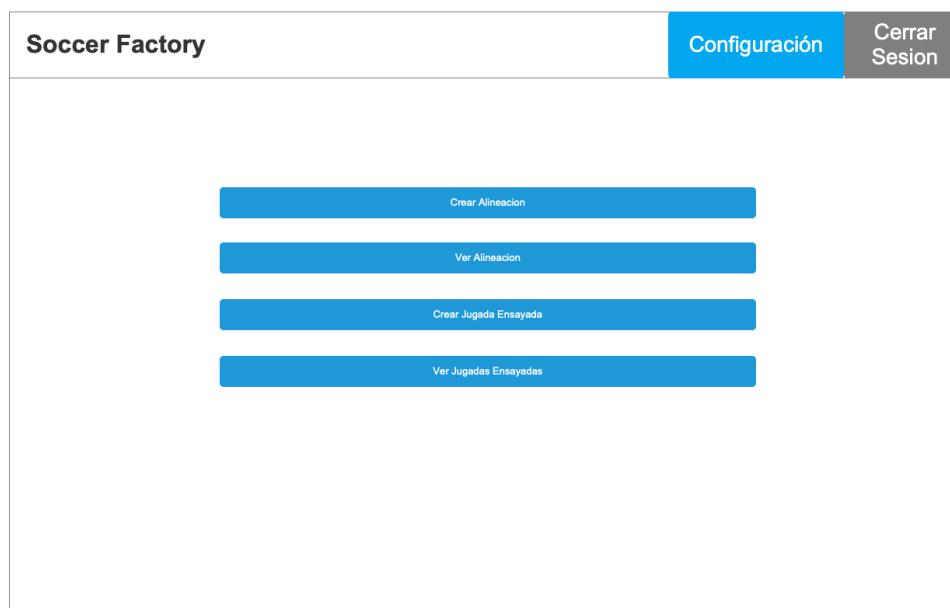
---

## 10 Prototipado (Practica 3)

### Soccer Factory



Página que aparece al iniciar la aplicación el usuario se identifica con usuario y contraseña y accede al menú principal, el sistema reconocerá el usuario, y si accede como jugador no podrá ver las opciones de crear jugadas o alineación, ya que solo puede ver. Aquí meteríamos una mejora, la de si eres entrenador, seleccionar equipo de futbol o crearlo.



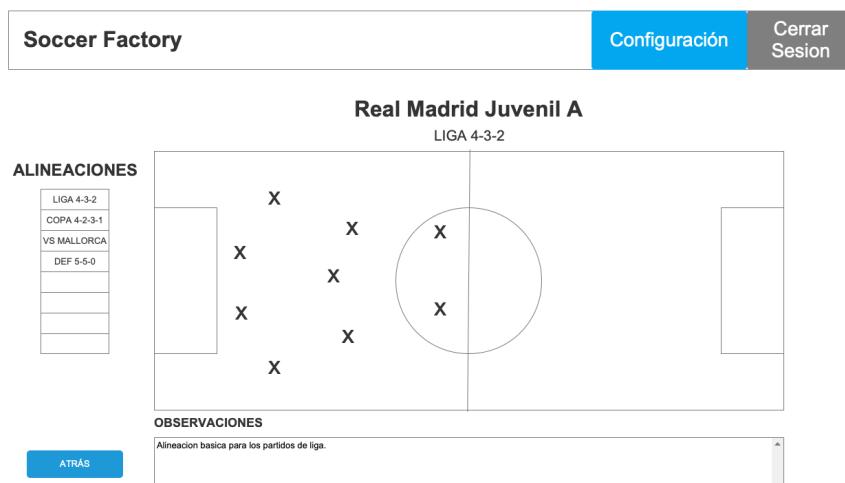
Este es el menú principal de la aplicación, en donde el usuario puede escoger a donde ir, si pulsa al botón “Crear alienación” vamos a la siguiente ventana. Este botón solo le

aparecerá al usuario que accede como entrenador, ya que los jugadores no podrían crear alineaciones.

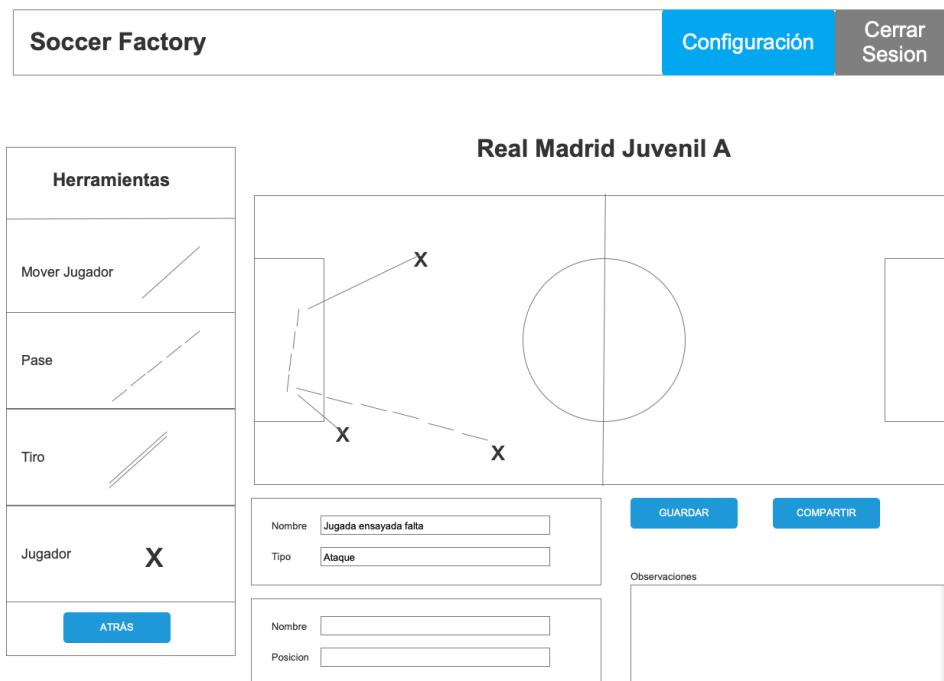


En esta ventana podremos crear alineaciones y editarlas. No está del todo funcional el prototipo, ya que no podemos mover los jugadores ni cambiar de disposición, solo podremos cambiar los nombres y las posiciones en el cuadro donde nos deja. Tampoco funciona el botón de guardar ni de compartir. El botón de atrás nos lleva al menú, si le pulsamos volvemos a la página anterior.

En este menú, le damos a “Ver alineación”, nos lleva a la siguiente ventana, en la que podremos ver todas las alineaciones que tenemos guardadas en la base de datos.



En esta ventana podemos ver las alineaciones, no es funcional el poder cambiar de alienación, veremos siempre la misma. El cuadro de texto funciona adecuadamente, ya que podemos escribir todo lo que queramos, al no haber base de datos, no se guardara en ningún sitio. Le damos al botón de atrás, para seleccionar (en el menú principal) la opción de crear jugada ensayada.

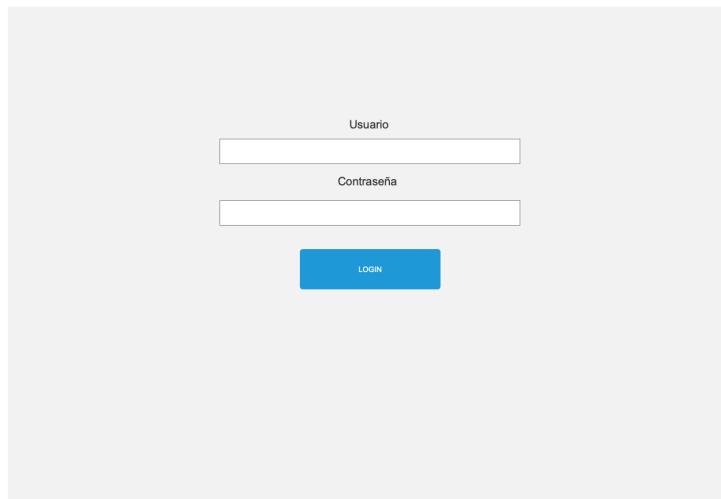


En esta página es donde crearemos la jugada ensayada, al ser un prototipo no es funcional, no podemos añadir ninguna herramienta. Lo que sí que podemos hacer es cambiar el nombre de la jugada y el tipo, y si seleccionamos el jugador, podremos cambiar su nombre y su posición. La caja de texto de observaciones funciona correctamente, pero como nos surge anteriormente, no se guarda nada al no haber base de datos. La idea es poder mover los jugadores y las líneas de pase y de movimiento con el ratón, para que sea fácil crear una jugada ensayada.

Le damos al botón de atrás, y en el menú principal le damos al botón de "Ver jugada ensayada", que nos lleva a la siguiente ventana



En esta ventana solo no es funcional el poder seleccionar la jugada ensayada que queremos ver, ya que no hay base de datos y no podemos cargarlas. La caja de texto funciona correctamente. El botón de atrás nos llevaría al menú principal, pero en este caso le damos al botón de cerrar sesión y nos llevaría a la página de Login



He decidido hacer un guion con imágenes ya que no podía exportar el proyecto como html, por la versión gratuita. Se asimila mucho a los storyboards a lapiz, aunque no a la perfección, he cambiado unas cosas que al hacerlas en el ordenador se veían mal, como por ejemplo en las páginas, hay un hueco entre SoccerFactory y los botones de configuración y cerrar sesión, y en el prototipado no lo hay.

Hay una ventana para la identidad del usuario, que en este caso es la de Login, en el botón de configuración (no funcional) podríamos cambiar el usuario, la foto, la contraseña etc.

---

Como hemos dicho antes, la navegación es sencilla, aunque podría ser todavía mejor, poniendo un menú para que podamos acceder a cualquier ventana.

No me he entretenido mucho con los colores, ya que no hace falta, he buscado la sencillez y la claridad para que sea fácil de ver y de entender. Los textos están bien alineados, por lo que no se ve raro la primera vez que ves la aplicación. No he decidido meter publicidad ni patrocinios, pero hay muchos huecos donde se podría, como por ejemplo a la izquierda del todo o debajo del campo de futbol. Creo que no merece la pena, porque lo importante de esta aplicación es centrarse en las tácticas, si metes anuncios de películas por ejemplo, los niños se distraerán si son películas de Disney, Marvel... por lo que conseguiría justo lo contrario de lo que queremos conseguir, que es que los niños estén concentrados durante el entrenamiento.

Lo ideal es que el campo de futbol sea una imagen, para que se vea mejor los tamaños del área y del círculo, pero no he podido añadir imágenes, por lo que lo he dibujado yo, más adelante se podría añadir las imágenes de un balón de futbol o de los jugadores, para asociar un jugador con un perfil de la aplicación, y poder acceder a todos los datos de un jugador sin salir de las ventanas. Debería de ser un campo de futbol a escala real, para que luego al colocar los jugadores no se equivoquen pensando que tienen que estar en un sitio, que para la aplicación está bien, pero al no estar en escala, no lo hacen bien en el campo real.

---

## 11 Pruebas de usabilidad (Practica 4)

### 11.1 Preguntas seleccionadas

#### 11.1.1 Identidad del sitio

**Pregunta 1:** ¿Con la información que se ofrece en pantalla, es posible saber a qué institución o empresa corresponde el sitio? ¿Cómo lo sabe?

**Pregunta 2:** ¿Hay algún elemento gráfico o de texto que le haya ayudado a entender más claramente a qué institución o empresa pertenece el sitio?

**Pregunta 3:** Si tuviera que tomar contacto telefónico o enviar una carta tradicional a la institución o empresa propietaria del sitio web, ¿se ofrece información de números o direcciones? ¿Son útiles como para hacer esa tarea? ¿Le costó encontrar esa información?

#### 11.1.2 Contenido

**Pregunta 4:** ¿Los textos usados en los contenidos de los enlaces son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales se accede a través de ellos?

#### 11.1.3 Navegación

**Pregunta 5:** Habitualmente, ¿cómo logra acceder directamente a los contenidos sin tener que navegar? ¿Usa el buscador? ¿Usa el mapa del Sitio? ¿Los puede ver en este sitio? ¿Echa de menos alguno?

**Pregunta 6:** El sitio tiene varios niveles de navegación y Usted ha ingresado y salido de varios de ellos. ¿La información que se le ofrece en pantalla le parece adecuada para entender dónde está ubicado en cualquier momento? ¿Se ha sentido perdido dentro del sitio? ¿Si lo ha sentido, recuerda en qué área fue?

#### 11.1.4 Grafica web

**Pregunta 7:** ¿Se fijó si el sitio tenía gráficas con animaciones? ¿Hay alguna que le haya llamado la atención? ¿Ninguna?

**Pregunta 8:** ¿Recuerda si el sitio tenía banners (avisos) publicitarios? ¿Tuvo intención o llegó a hacer clic sobre alguno? ¿Por qué le hizo clic? ¿Qué le llamó la atención?

#### 11.1.5 Búsqueda

**Pregunta 9:** ¿Utiliza normalmente un buscador al acceder a un sitio web? ¿Distinguió si en este sitio se ofrecía un buscador? ¿Dónde está?

### **11.1.6 Feedback**

**Pregunta 10:** ¿Encuentra alguna forma online y offline de ponerse en contacto con la empresa o institución, para hacer sugerencias o comentarios?

### **11.1.7 Utilidad**

**Pregunta 11:** ¿Tras una primera mirada, le queda claro cuál es el objetivo del sitio? ¿Qué contenidos y servicios ofrece? ¿Los puede enumerar?

**Pregunta 12:** ¿Cree que los contenidos y servicios que se ofrecen en este sitio son de utilidad para su caso personal?

## **11.2 Prueba de usabilidad a persona**

### **11.2.1 Pregunta 1**

Si, se puede saber que pertenece a SoccerFactory, ya que lo pone en las ventanas principales de la aplicación.

### **11.2.2 Pregunta 2**

No, solo se puede saber que pertenece a SoccerFactory, pero no sabemos nada de ellos ni de a lo que se dedican, no hay página de contacto

### **11.2.3 Pregunta 3**

No hay ningún tipo de contactar con la empresa, ya que no nos ofrecen ningún correo o número de teléfono

### **11.2.4 Pregunta 4**

Si, es fácil saber en donde estas y lo que seleccionas.

### **11.2.5 Pregunta 5**

Accedo mediante los botones, ya que no tiene buscador. Solo se puede acceder dándole a los botones de atrás y a los siguientes, no hay forma de ir de una ventana a otra sin pasar por el menú principal. No hay mapa, y lo echo de menos.

### **11.2.6 Pregunta 6**

Si, se perfectamente en donde estoy en cada momento, es fácil distinguir la ventana en la que me encuentro. No me he sentido perdido en ningún momento.

### **11.2.7 Pregunta 7**

No, no tiene ningún tipo de grafica con animaciones

### **11.2.8 Pregunta 8**

No tenía banners publicitarios, solo estaba el contenido de la aplicación.

### **11.2.9 Pregunta 9**

No suelo acceder mediante el buscador, aunque en este caso, no existe.

### **11.2.10 Pregunta 10**

No, no hay forma de contactar con el creador de la aplicación

### **11.2.11 Pregunta 11**

Si, me queda bastante claro. Me ofrece crear alineaciones y jugadas. También me ofrece poder verlas para enseñárlas.

### **11.2.12 Pregunta 12**

Son super útiles, ya que puedo usar esta aplicación todos los días cuando entreno a los niños.

## **11.3 Conclusión**

La conclusión de esta prueba es que esta muy bien dirigida a las personas que de verdad la van a usar, navegar es muy fácil, pero un poco pedante, ya que tienes que pasar siempre por el menú principal, y no hay forma de contactar con nadie si algo pasa en la aplicación.