### Identificación

**Título:** Test de usuarios sobre una aplicación de entrenamiento, cocina y nutrición

**Responsable**: Diego Razquin

**Fecha:** 12 de mayo de 2020

**Versión del documento**: 1.0.

### Presentación

Este documento describe los resultados obtenidos en la realización de un test de usuarios inscrito en el proceso de diseño de una **aplicación de entrenamiento, nutrición y cocina**. El ejercicio tiene por objeto evaluar la viabilidad del prototipo realizado en la primera iteración.

Esta aplicación está orientada a un amplio abanico de usuarios: deportistas amateurs, fondistas, personas que simplemente se quieren cuidar…

Este test de usuario se ha realizado a lo largo de la segunda semana de **mayo de 2020**. Algunos de los tests realizados se han realizado de manera presencial y otros de manera remota, debido a la pandemia del COVID-19.

### Resumen ejecutivo

Para poder evaluar la viabilidad del prototipo, se han creado unas tareas que deberán intentar completar los participantes. Estas tareas son:

* Tarea 1: Registrar una noche de descanso
* Tarea 2: Añade un entrenamiento de running
* Tarea 3: Sigue al usuario Pablo Camacho
* Tarea 4: Introduce una comida que conste de tomate y lechuga
* Tarea 5: Consulta la información nutricional de la receta de pollo asado
* Tarea 6: Consulta el análisis de los resultados de entrenamiento de la semana 18

El test se ha realizado con **6 participantes** que encajan en cualquiera de los 3 arquetipos de usuarios creados en las fases anteriores del desarrollo del proyecto.

### Metodología

Participantes

La prueba se ha realizado con 6 participantes de entre **24 y 49 años**, que encajan dentro de los arquetipos creados con la información recabada en la fase de investigación y creados al principio de la fase de diseño.

La selección de los participantes ha sido lleva a cabo por **el encargado de realizar esta prueba**.

Procedimiento

Este test de usuarios se ha realizado tanto de manera presencial como de manera virtual.

* **Desarrollo**: para cada participante en la prueba se ha seguido la misma estructura. En primer lugar, se ha realizado una pequeña introducción para que el participante comprenda qué es lo que va a hacer. En esta introducción se ha informado a los usuarios del objetivo del prototipo y se les ha pedido que pensaran en alto para poder ayudar a recabar información al investigador.

Habiendo realizado la introducción, al usuario se le han descrito las distintas tareas (sin utilizar la palabra tarea) que iba a realizar, haciendo hincapié en que una tarea se finaliza cuando él o ella crea que ha terminado. Para realizar cada tarea dispondrá de 5 minutos, sin informarle de ello. En caso de que el usuario tenga alguna duda, será resuelta.

* **Registro**: para este aspecto, se han grabado las sesiones de los usuarios para su posterior análisis, combinando las grabaciones con las anotaciones de la persona que acompaña a los usuarios en el desarrollo de las pruebas.

### Resultados

Los datos que se han registrado a través del test de usuarios son el time on task (tiempo que se tarda en completar cada tarea de las necesarias para completar el test de usuarios), y los distintos errores tanto críticos como no críticos. La diferencia entre los errores críticos y los no críticos es que un error no crítico es un error que distrae al usuario y le dificultan conseguir un objetivo, a diferencia, un error crítico que imposibilita que se complete.

El time on task de cada tarea ha sido de media la siguiente:

* Tarea 1: 3:23 minutos
* Tarea 2: 2:19 minutos
* Tarea 3: 2:56 minutos
* Tarea 4: 4:53 minutos
* Tarea 5: 1:58 minutos
* Tarea 6: 3:41 minutos

Los errores encontrados gracias al test de usuarios son los siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Errores no críticos | * La organización de los botones en la pantalla de entrenamiento no es de lo más intuitiva. Posible solución: colocar los botones en la parte superior y valorar de nuevo si es una solución   adecuada.   * El logo del apartado de nutrición puede confundirse con el logo de Apple, lo que confunde a algunos usuarios. Posible solución: cambiar el logo por un pollo o una fresa. * La pantalla de inicio confunde a algunos usuarios y piensan que desde esa página se puede hacer algo. * Cuando los usuarios quieren seguir a otro usuario, algunos piensan que se sigue desde la pantalla tu plan. Se propone crear una nueva opción en el menú inferior para acceder a la pantalla de comunidad. * No está del todo claro como cambiar las medidas de las recetas utilizando el símbolo + o -. Se propone añadir un desplegable o sustituir esos símbolos por < y > |
| Errores críticos | * La organización del apartado de nutrición no está bien planteada. No está claro como añadir comidas para su análisis. Time on task alcanza la duración máxima o creen que se completa sin haberla completado. |

Se ha observado una gran diferencia en el Time on task entre las personas menores de 40 años y mayores de 40. Sin embargo, han declarado que después de utilizar el prototipo durante la prueba, se verían más agiles a la hora de usarlo.