

Autores:

Sánchez Suárez, José Antonio

Wu, Weibin

Github: <https://github.com/eProw/DIU21>

---

## DIU - Practica 4

---

Lista de proyectos (en github):

- [GRANADING](#)
- [Acogavi](#)
- [SevillaFácil](#)

### Caso 1: GRANADING

Aplicación de turismo para gente no residente en Granada que tiene muy poco conocimiento sobre la zona, centrada principalmente en ofrecer una experiencia fluida y satisfactoria para visitar la provincia 'con todo lujo de detalles'. Traducida a varios idiomas y que permita dar voz a gente que ya la haya visitado a través de la creación de distintos foros en los que otros usuarios podrán comentar, debatir y aconsejar según el tema propuesto. Para habitantes actuales en Granada podrían encontrar fácil y rápido la solución a "dónde ir" ya sea que quieran buscar un sitio cercano o popular.

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 85 puntos ,para visualizarla [pulse aquí](#).

Comentario: Buen trabajo, quizás lo destacable es falta en algunas partes más explicaciones.

### Caso 2: Acogavi

Aplicación para organizar viajes y para hospedar gente que cuenta con un sistema de puntos con el que abaratar gastos.

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 73 puntos ,para visualizarla [pulse aquí](#).

Comentario: Bastante bueno, quizás lo destacable es falta algún campo y un poco más explicaciones

### Caso 3: SevillaFácil

Aplicación de turismo para la ciudad de Sevilla que ofrece información sobre los sitios más emblemáticos de la ciudad, ofrece una guía gastronómica y una agenda con eventos culturales. Permite a los usuarios comentar mediante posts públicos y participar en las actividades culturales y de ocio propuestas.

A partir de la hoja de valoración tiene una puntuación de 76 puntos ,para visualizarla [pulse aquí](#).

Comentario: Bastante bueno y completo, quizás lo destacable es que ha metido los ficheros y en readme no hay redirección suficiente para encontrar.

## Cuestionario SUS

Usamos el **Cuestionario SUS** para valorar la satisfacción de cada usuario con el diseño (A/B) realizado.

En nuestro caso, obtenemos siguientes resultados:

Como hemos dicho anteriormente, tenemos para cada proyecto dos test con usuarios 1, 2 y 3, lo mismo refiriendo a test X,A,B

PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		X - TESTING	
	USUARIO ID:	#USER1	#USER3
	SEXO	H	M
	EDAD	23	21
	OCUPACION	Estudiante	Estudiante
	EXPERIENCIA TIC	Alta	Media
	PERFIL (describir)		
		1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo
		5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo
	CUESTIONARIO SUS	Valoracion <b>User1</b> (entre 1-5)	Valoracion <b>User3</b> (entre 1-5)
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	5
2	Encontré el website innecesariamente complejo	2	1
3	Pensé que era fácil utilizar este website	4	5
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	1
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas	4	5
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	1	1
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	4
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	2	2
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	5
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejar en el website	1	1
	VALORACION FINAL	<b>82,5</b>	<b>95</b>

PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		A - TESTING		B - TESTING	
USUARIO ID:		#USER1	#USER2	#USER1	#USER2
SEXO		H	H	H	H
EDAD		23	19	23	19
OCUPACION		Estudiante	Estudiante	Estudiante	Estudiante
EXPERIENCIA TIC		Alta	Media	Alta	Media
PERFIL (describir)					
		1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo	1: Completamente en desacuerdo
		5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo	5: completamente de acuerdo
CUESTIONARIO SUS		Valoracion <b>User1</b> (entre 1-5)	Valoracion <b>User2</b> (entre 1-5)	Valoracion <b>User1</b> (entre 1-5)	Valoracion <b>User3</b> (entre 1-5)
1 Creo que me gustará visitar con frecuencia este website		4	5	3	5
2 Encontré el website innecesariamente complejo		3	5	4	4
3 Pensé que era fácil utilizar este website		5	5	4	4
4 Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website		1	1	1	1
5 Encontré las funciones del website bastante bien integradas		3	4	2	5
6 Pensé que había demasiada inconsistencia en el website		2	1	3	1
7 Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website		4	5	3	5
8 Encontré el website muy grande al recorrerlo		2	1	4	1
9 Me sentí muy confiado en el manejo del website		4	5	3	5
10 Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website		1	1	1	1
VALORACION FINAL		<b>77,5</b>	<b>87,5</b>	<b>55</b>	<b>90</b>

## User Testing

Debido a las dificultades para encontrar gente hemos encontrado a 3 posibles usuarios (por ellos hemos pedido en realizar más de un test SUS para proyectos distintos). Estos evaluarán los dos proyectos asignados para la práctica más el nuestro, presentándose de la siguiente forma:

- **Usuario 1:** Un estudiante de ingeniería de telecomunicaciones, le gusta el senderismo por la naturaleza y ver series y películas, con mucha experiencia en el uso de dispositivos Android y ordenadores.
- **Usuario 2:** Un estudiante de doble grado de matemáticas, apasionado de la natación, le gusta salir con amigos y tiene buena experiencia en el uso del móvil y el ordenador de escritorio.
- **Usuario 3:** Una estudiante de ciclo formativo, aficionada al baile urbano, interesada por aspectos como el healthcare, y le gusta investigar temas de mecánica y robótica, posee bastante experiencia con las plataformas móviles y con portátiles.

Tener en cuenta que en la siguiente tabla de los resúmenes de los resultados, **test X** refiere a nuestro proyecto, **test A** refiere a primer equipo compañero y **test B** el segundo.

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	TestA/B	Score
1	H / 23	Estudiante	Alta	Positivo	Android/Ordenadores	X,A,B	82.5, 77.5, 55
2	H / 19	Estudiante	Media	Activo	Móvil/PC	A	87.5
3	M / 21	Estudiante	Media	Ambiciosa	Móvil	X, B	95, 100

Metodología Para elaborar el test se ha requerido de que las personas dispuestas a evaluar las aplicaciones realicen una serie de tareas. Dado que una de las apps era de un tipo distinto se han diseñado tareas concretas para dicho caso.

Para el caso A: -Crear una ruta real en la aplicación, pensando en las posibles opciones deseadas para su desarrollo dentro de la app. -Crear un hospedaje con toda la información que se considere necesaria.

Para el caso B y X: -Buscar un sitio concreto que visitar y obtener información acerca de este. -Obtener recomendaciones sobre sitios a los que acudir y obtener información adicional sobre la ciudad. -Encontrar todas las acciones que se ofrecen para el usuario dentro de la app.

Cabe destacar que, para la realización de dichas tareas, puesto que no se proporcionaba una aplicación real para cada caso, se ha supuesto la prueba visualizando las distintas capturas hi-fi de la P3 de cada proyecto, y haciendo que el usuario imaginase su experiencia en la aplicación a partir de dichas imágenes, de forma que se obtuviese una opinión lo más abstracta posible.

#### Describe la experiencia 1: GRANADING

Tenemos como objetivos los siguientes: buscar sitios que visitar, obtener recomendaciones en la app y obtener la lista de acciones disponibles, en general los usuarios que han hecho el test para este proyecto opinan que es atractiva visualmente, tiene buen estilo y posee buena combinación de colores, aunque hay ciertos elementos que no parecen estar en el sitio adecuado o que no son de gran relevancia, en particular el Usuario 1, ha encontrado cierta sobrecarga de elementos en el menú lateral, y Usuario 3, ha encontrado secciones como la galería que son de menor relevancia para la funcionalidad de la app

#### Describe la experiencia 2: Acogavi

Tenemos como objetivos los siguientes: crear una ruta y usar el sistema de hospedaje en la app, en general los usuarios que han hecho test para este proyecto opinan que es una app bastante sencilla, pero elementos como la página de registro debería relocalizarse según el Usuario 1.

#### Describe la experiencia 3: SevillaFácil

Tenemos como objetivos los siguientes: buscar sitios que visitar, obtener recomendaciones en la app y obtener la lista de acciones disponibles, en general los usuarios que han hecho el test para este proyecto opinan que, aunque el diseño es un factor a mejorar en ciertos aspectos, posee una funcionalidad bastante amplia, en particular el Usuario 1, ha encontrado que el diseño es mejorable en la sección del historial y que antes del pago de eventos se debe resaltar algún certificado de pago seguro, y Usuario 3, ha encontrado que a pesar de ciertos aspectos que sobrecargan la app visualmente, es bastante versátil y denota facilidad de uso.

Apartir de estas experiencias, obtenemos siguientes opiniones.

#### Para X:

**Usuario 1:** Hay cierta sobrecarga de elementos en el menú lateral, mostrando muchas opciones y sin una prioridad ideal, como que la sección de Transportes debería estar un poco más arriba. La página de galería no la veo tan relevante como el resto de páginas.

**Usuario 3:** En cuanto a la parte de diseño me parece que es una app clara y cómoda a la vista, los

colores se combinan bien entre sí y a nivel psicológico animan al usuario a darle un uso real. La galería tengo ahí sentimientos encontrados: por una parte en mi caso no la vería relevante, pero para alguien que no haya ido a Granada o que no tenga mucha curiosidad y mire por mirar puede hacer que se plantee la opción de ir y usar la app. Los idiomas, genial que tenga una variedad amplia de idiomas, Granada tiene mucho turismo y eso facilita que gente de otros lugares utilice la app.

#### Para A:

**Usuario 1:** Es bastante simple, y esto mismo también conlleva que sea más intuitiva y sencilla de usar. No es muy agradable la idea de mostrar en primera pantalla una página de registro o de inicio de sesión, ya que habrá que gastar más tiempo en tener que crear un usuario y hace que pierda tiempo en configurar la app para una funcionalidad que no es demasiado extensa. Muestra las acciones disponibles de forma muy sencilla al inicio de la app y eso es un punto a favor porque me enseña de primera mano lo que puedo hacer.

#### Para B:

**Usuario 1:** El diseño no resulta muy convincente en la página del historial, salen imágenes alternadas de un lado a otro y rompe un poco con la homogeneidad de la página. Además, en el caso de que hubiera disponible una opción de pago, tendría mayor seguridad indicándomelo con algún icono junto al botón de reserva que certifique la seguridad del pago.

**Usuario 3:** La app en sí está bastante guay, por como puedes moverte por ella, lo fácil que resulta y la veo muy intuitiva. Tiene en cuenta también la accesibilidad lo cual es bastante importante así que 10/10. Lo único que veo, y esto ya es a nivel estético, es que los background de "explora" sobrecargan un poco el diseño, pero ya digo, es algo muy subjetivo porque me gustan las cosas muy simples rozando el minimalismo.

## Conclusiones

Creemos que esta parte de la práctica es tremendamente fundamental, debido a lo importante que es evaluar el trabajo realizado hasta haber desarrollado la propuesta inicial, pero más aún el mantenimiento de la aplicación resultante a partir de la opinión de los usuarios que vayan a utilizarla. Al fin y al cabo, estamos creando un producto destinado directamente a personas de un perfil infinitamente variado, y cuanto más atractiva, eficiente y útil resulte para estas, mayor será el interés por la aplicación, que es al fin y al cabo el objetivo que persigue esta asignatura. En nuestro caso, nos ha dado una nueva perspectiva más allá de nuestra mentalidad analítica, poniendo a prueba un 'caso real' para los proyectos creados, resaltando así las necesidades de los usuarios finales bajo distintas situaciones y contextos.