

# Informe de room.ly

## Proyecto de Usabilidad y Accesibilidad

---

*Un banco de tiempo para compañeros de piso*

**Grupo 18**

Eduardo Brito Sánchez

Sergio Torres Rodríguez

David Rodríguez Rodríguez



# Índice

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
Banco de tiempo	2
Qué es room.ly	2
<b>Filosofía de desarrollo</b>	<b>2</b>
<b>Herramientas usadas</b>	<b>2</b>
<b>Accesibilidad</b>	<b>3</b>
<b>Usabilidad</b>	<b>4</b>
<b>Mockups</b>	<b>4</b>
Versión Ordenador	6
Versión Tablet	7
Versión móvil	8
<b>Conclusiones</b>	<b>8</b>
<b>Anexos</b>	<b>9</b>



## Introducción

### Banco de tiempo

La definición propiamente dicha de un banco de tiempo es una iniciativa comunitaria de intercambio de tiempo, que emula el funcionamiento de un banco tradicional, cambiando la moneda de cambio por tiempo.

### Qué es room.ly

Room.ly toma esa idea de banco de tiempo y ofrece una plataforma donde llevarla a cabo. Se basa en ofrecer un entorno donde se recoja ese tiempo como moneda de cambio para que los usuarios lo usen como ellos quieran, además de estar orientada a personas que comparten piso. (penalizando siempre a los usuarios que no cumplan las normas mínimas establecidas).

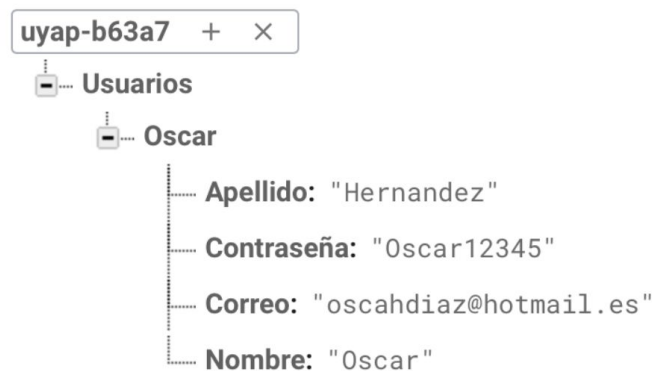
### Filosofía de desarrollo

Se intentó dentro de las posibilidades, realizar un diseño centrado en la versión móvil, priorizando la accesibilidad y usabilidad de la web por encima de otros factores que normalmente ocupan el desarrollo de una aplicación de estas características. Por tanto, la necesidad de documentar, utilizar herramientas externas poco convencionales hasta ahora en nuestra carrera académica propició un workflow distinto al usual.

### Herramientas usadas

- Materialize
- Git
- Github
- Visual Studio Code
- WAVE
- WAI-ARIA
- Checklists de usabilidad y accesibilidad
- Generador de logos online
- Palett.es
- Firebase
- Auditool

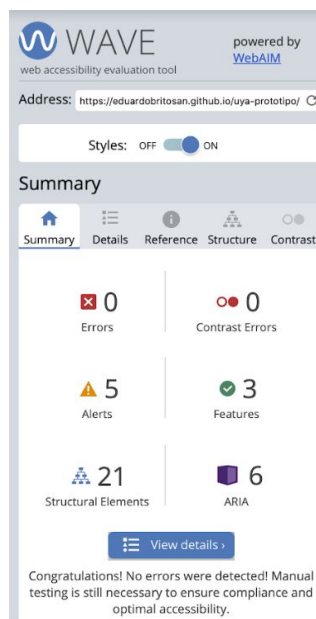
Una captura de Firebase funcionando:



## Accesibilidad

Para comprobar la accesibilidad, se siguió la checklist de evaluación de accesibilidad disponible en el anexo 2.

También se comprobó con WAVE el estado de la web.





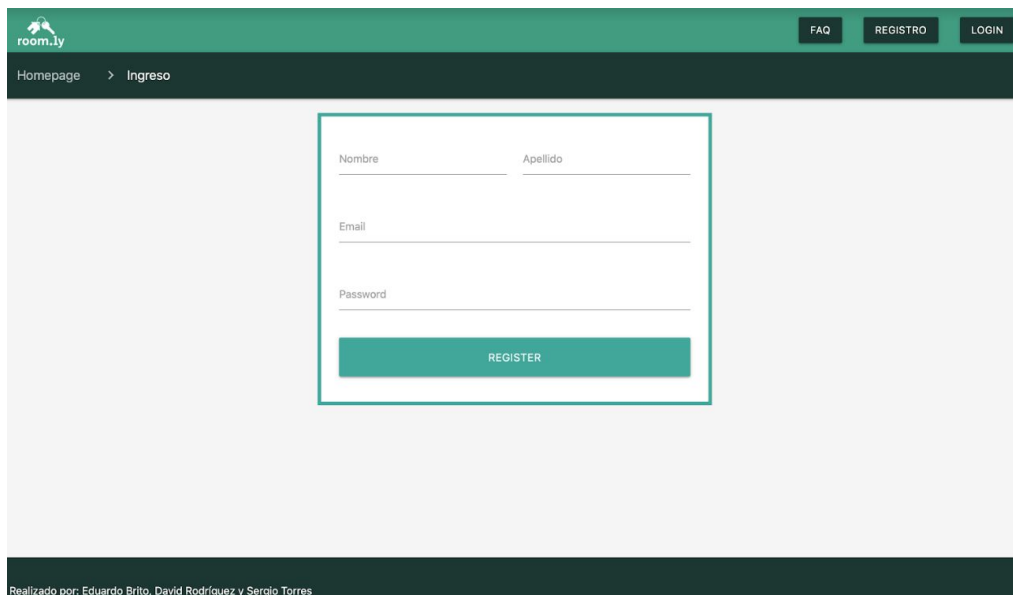
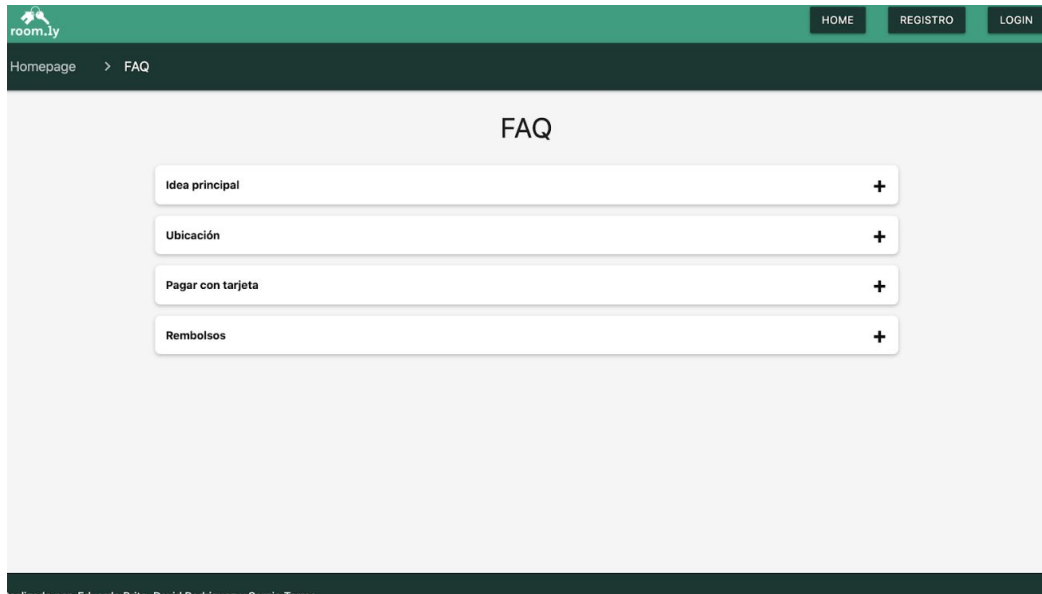
Por último, se grabó un vídeo con Chrome Vox funcionando en la página web.

## **Usabilidad**

Para comprobar la usabilidad, se siguió la checklist de revisión heurística de usabilidad disponible en el anexo 3.

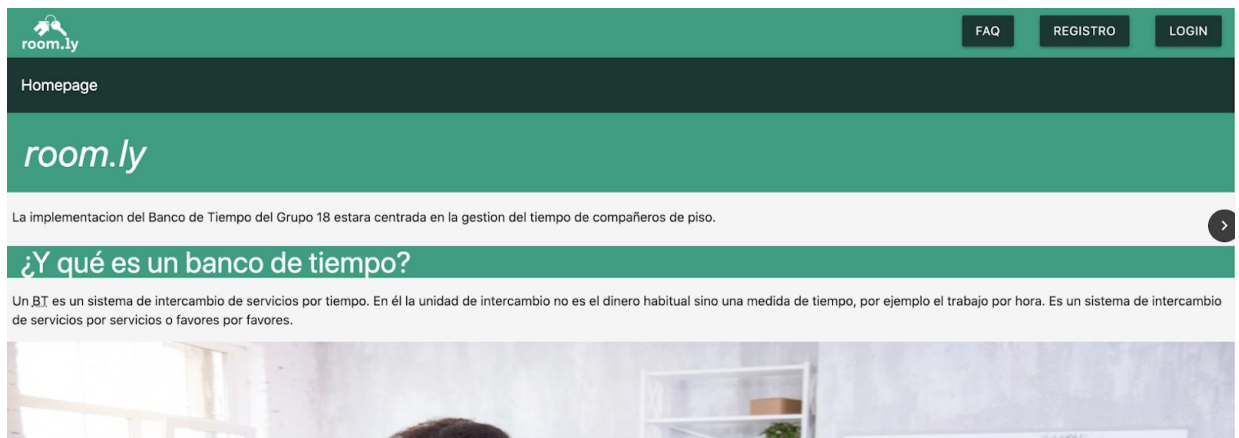
## **Mockups**

Se desarrollaron las siguientes páginas además de la principal:



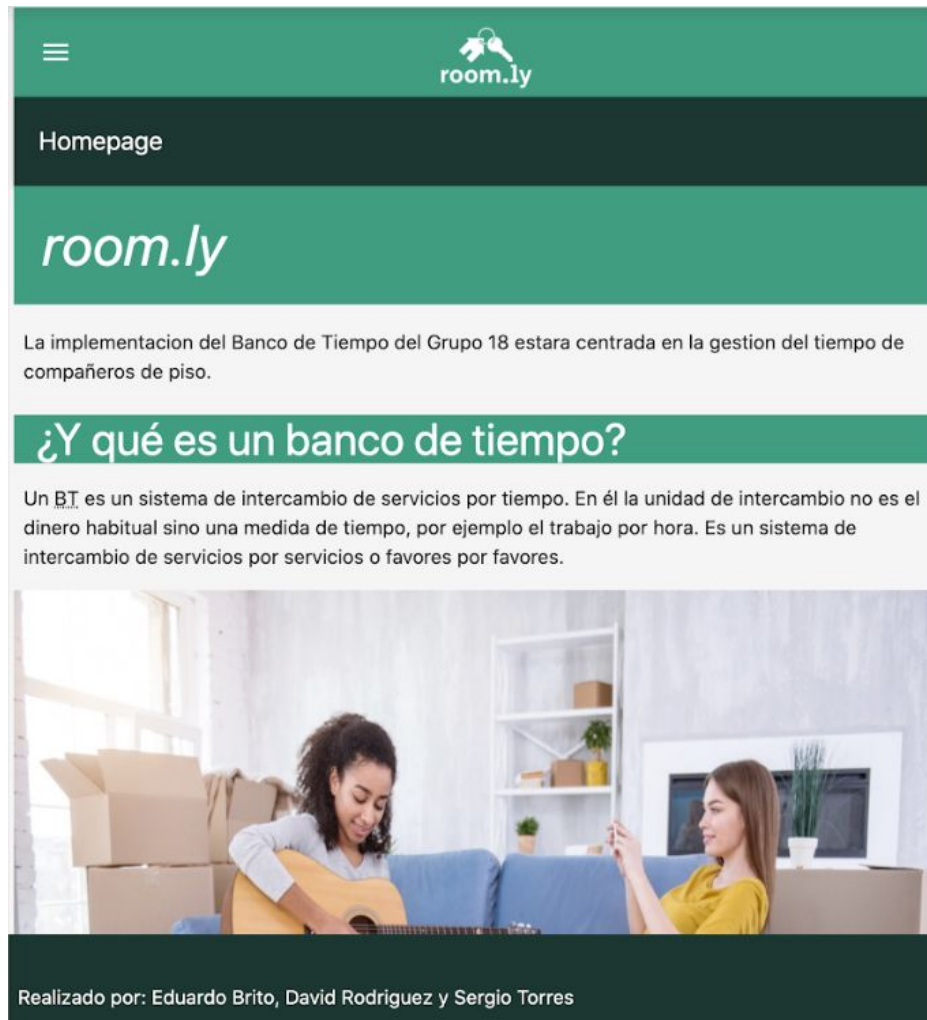


## Versión Ordenador





## Versión Tablet







## Versión móvil



## Conclusiones

Tras el desarrollo de la página web, se descubrió la facilidad para desarrollar en mobile first, con el uso de frameworks como Materialize facilitando altamente el trabajo a desarrollar. Por otro lado, la existencia de herramientas para generar paletas de colores que fueran visibles para personas con disfuncionalidades



visuales proporcionó un método de resolver un conflicto que surgió al principio del desarrollo de la herramienta.

Por otro lado, el uso de herramientas online como Wave y las checklists para accesibilidad provistas en clases dieron facilidad a llevar a cabo el desarrollo.

El proceso de adaptación al desarrollo centrado tanto en móvil como en accesibilidad fue complejo al principio, mas sin embargo, el workflow fue adoptado bastante rápido, quitando validez al concepto de que desarrollar de manera accesible y usable es impracticable o que pierde mucho tiempo.

En lo que respecta a las pruebas de usuario, las circunstancias de la pandemia dificultaron probar el sitio todo lo necesario, debiendo utilizar a personas más jóvenes como pruebas. Una cosa a mejorar en futuras implementaciones es realizar aún más pruebas con usuarios de distintos perfiles.

Como punto final, el grupo encontró sencillo desarrollar una aplicación web con estas características. Por tanto, esperamos repetir este tipo de desarrollo a lo largo de nuestra carrera profesional.

## Anexos

Anexo 1: Actas de Reuniones - **Actas de Reunión Roomly.pdf**

Anexo 2: **Room.ly Checklist Revision Heuristica Usabilidad.xlsx**

Anexo 3: **Room.ly Evaluación Accesibilidad Audit Tool WCAG 2.1.xlsx**

Anexo 4: Pruebas de usuario - **Diseño de pruebas de usuario Room.ly**

Anexo 5: Chrome Vox funcionando - **Prueba Chrome Vox.mov**