

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



GRUPO 4

HITO 6: FASE DE EVALUACIÓN

Autores:

Ángel CRUZ

Julio DE LA CRUZ

Eduardo ALCOBER

Sergio GÓMEZ

Isauro LÓPEZ

Darío GALLEGOS

Profesor:

Antonio SÁNCHEZ

11 de noviembre de 2018

Índice

| | |
|---------------------------------------|---|
| 1. Propósito de la evaluación | 2 |
| 2. Requisitos de los participantes | 2 |
| 3. Diseño experimental | 2 |
| 4. Tareas a realizar con el prototipo | 2 |
| 5. Herramientas utilizadas | 3 |
| 6. Tareas del moderador y observador | 3 |
| 7. Obtención del feedback | 4 |
| 8. Feedback recibido y conclusiones | 4 |

1. Propósito de la evaluación

Nuestro propósito es recoger información y evaluar la interfaz de nuestra aplicación con usuarios de nuestro sistema, con el objetivo de comprobar si la aplicación es efectiva e intuitiva.

2. Requisitos de los participantes

Los participantes tienen que ser estudiantes de la UCM que conozcan y hayan ido a la biblioteca Maria Zambrano.

- **Rango de edad:** 17 - 30 años.
- **Especialidades:** Cualquiera.

Los estudiantes seleccionados no pueden conocer el proyecto, nos es muy importante recoger la primera impresión que se tiene de nuestra aplicación y qué piensan nuestros usuarios de ella.

3. Diseño experimental

Las evaluaciones se realizarán entre los días 23 - 25 de enero de 2019.

La sesión de evaluación consta de las siguientes fases:

1. Breve introducción sobre la aplicación, el motivo de la entrevista y el objetivo de esta.
2. Prueba del prototipo, se grabará la pantalla y la cámara del ordenador con el consentimiento del usuario mientras un observador toma notas.
3. Breve sesión de debriefing con el usuario.
4. Procesar la información recogida.

4. Tareas a realizar con el prototipo

1. Hacer login.
2. Visualizar o saltar el tutorial.

3. Abrir el scanner de la aplicación y simular una reserva.
4. Busca un sitio libre y reservalo.
5. Amplía, pausa y/o cancela tu reserva.
6. Prueba cambiar la apariencia de la aplicación a modo noche y restablece el modo día.
7. Accede a las notificaciones y elimina una de ellas.
8. Ve al perfil de un libro a través de tu lista de favoritos.
9. Localiza un libro de la biblioteca.
10. Hacer Logout.

5. Herramientas utilizadas

La evaluación se llevará a cabo en la 1º planta de la biblioteca de la facultad de Informática. Usaremos un portatil, el programa OBS Studio para grabar la fase de prueba del prototipo y un lector de PDF's el cual será el lector de PDF's por defecto que viene en Firefox.

6. Tareas del moderador y observador

El moderador recibe al usuario y procede a explicar el motivo y el objetivo de la entrevista. Durante la fase de evaluación del prototipo el moderador:

- Indicará al usuario qué tareas tiene que realizar.
- No intervendrá a menos que el usuario se atasque, o ocurra algún problema con el prototipo.
- El moderador escucha al usuario y evitará dar pistas al usuario cuando tenga que intervenir.

Los observadores recogen información sobre los gestos y tiempo que tarda el usuario en realizar las tareas. No intervienen con el moderador ni el usuario en ningún momento salvo en la fase final de debriefing con el usuario para plantearle algunas cuestiones.

7. Obtención del feedback

El feedback lo sacaremos de tres fuentes principales:

- Los vídeos, en los cuales vendrán las interacciones que ha tenido el usuario.
- Los cuestionarios, una serie de preguntas cortas que realizarán el moderador y algún observador a los usuarios. Esto servirá para evaluar la opinión sobre la aplicación del usuario de una forma más directa.
- Las notas que tomará el moderador y observador, estas notas servirán para detectar donde el usuario ha tenido más problemas o donde se ha sentido más atascado sin que haga falta que lo diga.

8. Feedback recibido y conclusiones

El feedback de cada entrevista esta contenido en la carpeta de cuestionarios.

Las conclusiones que hemos obtenido han sido:

- Los usuarios les sería útil la aplicación en época de exámenes
- A los usuarios les ha gustado la disposición de botones
- El tutorial es muy largo y se hace pesado
- La impresión sobre el mapa es muy buena, les ha parecido intuitivo
- El reloj de la reserva genera confusión, quizás un diseño más simple o añadiendo un tutorial para el reloj ayudaría a acabar con este problema
- El botón de la cámara debería ser circular

También recibidos algunas sugerencias de los usuarios que hemos tenido en consideración:

1. El icono de favoritos debería ser un corazón rojo en vez de negro
2. Añadir una lista de libros prestados en curso, que te proporcione información sobre el estado de la reserva

Enseñar nuestra aplicación a nuestros posibles usuarios finales nos ha sido de gran ayuda para ver lo que piensan de ella. Ha sido gratificante que los usuarios se hayan sentido, aunque con un poco de confusión al principio, cómodos con el diseño de la aplicación y le vean utilidad.