

Plan de Evaluación

Análisis inicial

¿Qué estamos evaluando?

Road To The Match: No te pierdas El partido de tu equipo.

Objetivo: organizar la búsqueda de eventos deportivos y de los locales donde disfrutar de los mismos.

¿Por qué lo evaluamos?

Queremos asegurarnos de que nuestra interfaz no tenga problemas de usabilidad.

Objetivo de la evaluación

El objetivo es hacer una evaluación general de la usabilidad de toda la aplicación para comprobar que resulta efectiva para el usuario y que no le presenta problemas de usabilidad.

Preguntas de investigación. Refinando objetivos.

¿El usuario realiza las tareas de manera efectiva en RoadToTheMatch?

- ¿Hay tareas confusas en la interfaz?
- Desde el menú principal, ¿qué método para buscar utiliza?
- ¿Hay situaciones que le generen gran fricción cognitiva?

¿Se puede utilizar de manera intuitiva RoadToTheMatch?

- ¿Qué problemas le plantea la búsqueda cuando tiene un conocimiento básico sobre la aplicación?
- ¿Qué funcionalidades son las que más utiliza mientras se mueve libremente?
- ¿De qué funcionalidades no ha entendido su utilidad?

¿Ha echado de menos alguna funcionalidad en RoadToThe Match?

- ¿En qué situaciones ha echado en falta poder realizar alguna acción concreta?

Requisitos para los participantes.

Los participantes deberán ser jóvenes que disfruten viendo la retransmisión de algún deporte.

- Rango de edad: 18-26 años
- Especialidades: Necesitamos que no sean estudiantes de informática y que de vez en cuando vayan a bares a disfrutar de alguna retransmisión deportiva.

• Habilidades:: Utilizaremos jóvenes deportistas que suelen utilizar smartphone en el día a día pero que no sean usuarios expertos.

Reclutaremos usuarios de los entornos de los integrantes del equipo.

Diseño experimental.

- ❖ La evaluación se realizará entre los días 1-3 de marzo.
- ❖ Se realizarán un total de 4 evaluaciones.
- ❖ Duración de cada evaluación individual: 10 minutos.
- ❖ Duración de debriefing: Mínimo 10 minutos.

Etapas de la evaluación

1. Se dará una breve descripción sobre la aplicación al participante.
2. Se le hará una introducción sobre la evaluación, su funcionamiento y lo que esperamos de él.
3. Le daremos la lista de tareas al participante y se le pedirá que realice las tareas y que dé algunas vueltas de uso libre por la aplicación.
4. La interacción será grabada y al menos habrá un moderador presente.
5. Se desarrollará una breve sesión de debriefing en la que el participante recibirá un cuestionario con preguntas adicionales que deberá rellenar en el momento.
6. Mientras el participante rellena el cuestionario el moderador comentará con él los puntos más destacados de la evaluación con el objetivo de obtener información que puede haberse escapado.

Lista de tareas a realizar

En nuestra evaluación vamos a dejar hacer un uso libre de la aplicación al usuario, pero le vamos a dar una lista de tareas escenario que le sirvan de guía para orientarle.

Lista de tareas guía:

1. Piensa en tu equipo favorito y busca un bar cercano para ver su próximo partido.
2. Te has enterado de un local donde televisan los partidos de tu equipo favorito, pero no quieres guardártelo solo para ti, crea un evento y difúndelo entre otros aficionados.
3. Has creado un evento pero te has equivocado, ¿cómo lo modificarías?.
4. Se suspende el evento debido a la nieve, elimínalo.
5. Te gusta mucho un equipo de fútbol y quieres que te avise todas las veces que juegue, añádelo a favoritos.
6. Retorna a la vista principal y finaliza sesión.

Entorno y las herramientas que vamos a emplear

Vamos a diseñar un entorno y unas herramientas mínimas que garanticen una buena obtención de datos. Además diseñaremos un entorno avanzado para los usuarios que estén dispuestos a ser evaluados de manera más extensa.

Entorno mínimo:

El evaluador tendrá nuestra aplicación en un formato cómodo pero que no marque de manera artificial los elementos que son enlaces. Estará acompañado en todo momento de un moderador que estará atento a todo lo que haga el usuario evaluador.

Herramientas mínimas:

En cada evaluación vamos a disponer de un capturador de pantalla que grabe todas las interacciones del usuario con nuestra aplicación, y de una cámara que grabe directamente al usuario.

Entorno y herramientas avanzados:

La evaluación se llevará a cabo en el laboratorio de DSI. Contaremos con cinco ordenadores libres, dos delante y dos detrás. Además dispondremos de una cámara que grabe al usuario. El usuario se sentará en el ordenador delantero derecho, donde dispondrá de nuestra aplicación ya preparada para usarse.

Utilizaremos un canal de youtube para compartir la pantalla del usuario en directo con los otros cuatro ordenadores. En los tres ordenadores traseros, tres integrantes del equipo de desarrollo irán analizando en directo las acciones que realice el usuario. Deberán pasar desapercibidos para este.

El moderador se sentará a la izquierda del usuario y deberá fingir que realiza alguna tarea alternativa mientras obtiene la máxima información posible del usuario.

La razón para que el equipo se sienta detrás es que, sin que el usuario lo note, pueden observar en directo sus expresiones corporales.

Especificar las tareas del moderador.

El moderador fingirá estar despistado sin hacer mucho caso al evaluador, con el objetivo de obtener la máxima información posible sin que este se sienta vigilado.

Las reglas principales de interacción serán:

- Informará del objetivo de la aplicación y del funcionamiento del prototipo: uso del ratón para seguir los enlaces, funcionamiento del botón de retroceso... no informará de lo que puede o no puede hacer con la aplicación.
- Debe intervenir lo mínimo posible en la interacción del usuario, sin fomentar que el usuario le pida ayuda de manera directa.
- Solo podrá hacer aclaraciones en caso de fallos graves del prototipo o en caso de que el usuario esté completamente perdido y peligre la evaluación.

Sus tareas adicionales serán:

- Gestionar todo lo relacionado con las herramientas y el entorno.
- Intentar obtener la máxima información del usuario sin interferir en su evaluación, animándole a expresar sus pensamientos.
- Entregar el cuestionario y gestionar todo el debriefing final.

Herramientas de recolección.

Para la recolección de todos los datos vamos a utilizar:

- ★ Un capturador de pantalla. Almacenará todas las interacciones del usuario con la aplicación y las compartirá en directo a través de la web.
- ★ Una cámara de vídeo. Deberá tener calidad suficiente para captar las expresiones del usuario.
- ★ Un cuestionario. Constará de preguntas tipo test y al menos una de respuesta abierta. Además, tendrá una última opción de comentarios libres.
- ★ Un bloc de notas. Permitirá tomar notas cuando lo desee al moderador y a los observadores que estén presentes.

Identificar los datos que se van a recolectar.

Estos son los datos que vamos a recolectar en nuestra evaluación con usuarios:

Datos cuantitativos:

Sobre tareas:

- Número de tareas completadas con problemas.
- Número de acciones incorrectas por parte del usuario.

Sobre el tiempo libre:

- Número de cambios sobre el flujo que llevaba.
- Número de quejas explícitas sobre la aplicación.
- Errores de interpretación de un elemento.

Datos cualitativos:

- Lista de problemas detectados por el usuario.
- Vistas más problemáticas para el usuario.
- Lista de elementos echados en falta por el usuario.

Descripción de la metodología de análisis de datos.

Una vez obtenidos todos los datos, seguiremos la siguiente metodología para el análisis:

- ❑ Los cuestionarios se procesarán obteniendo la moda de cada respuesta, teniendo así un único valor por cada una. En caso de no haber moda única tomaremos el valor medio de todas. De aquí obtendremos una lista con los problemas identificados en el test.
- ❑ Los vídeos grabados serán revisados por al menos dos personas distintas, que añadirán una nota para cada problema de usabilidad que perciban junto con la marca de tiempo en el vídeo.
- ❑ Los comentarios obtenidos durante las sesiones de evaluación y de debriefing serán analizadas de forma cualitativa, obteniendo finalmente una lista conjunta con los que se consideren más importantes. Cuando sea adecuado, estos comentarios se añadirán a las definiciones de las personas.