



ESPOL

Interaccion hombre maquina

Segundo sprint

Edgar Carvajal - Erika Toscano - Jessica Navarrete - Kevin Zambrano -
Fernando Balladares - Ana Yagual

Metas del Sprint

- ▶ **Como usuario me gustaría tener una interfaz con colores y disposición de los elementos amigable que me haga sentir mas cómodo en la aplicación**
- ▶ El usuario se debe sentir libre de escoger una categoría a su gusto y pueda jugar e interactuar con la aplicación, básicamente el usuario escogía a conveniencia a diferencia del 1º Sprint donde se le decía al usuario que categoría debía escoger.

Metas del Sprint

- ▶ **Como usuario me gustaría tener una interfaz con colores y disposición de los elementos amigable que me haga sentir mas cómodo en la aplicación**
- ▶ Se considero bastante los colores y se creo un logo para la aplicación para que el usuario fácilmente la pueda reconocer; a pesar de que el contenido de la app es de mucho texto, se intento que tenga un diseño minimalista y lo mas sobrio posible, los colores implementador fueron blanco y violeta; blanco para seguir acorde con el diseño sencillo y violeta ya que según la psicología del color este color va ligado con el conocimiento y la sabiduría

Logo



Colors

- ▶ **Morado-Violeta.-** Según la psicología del color va relacionado con el éxito, sabiduría y conocimientos
- ▶ **Blanco.-** Las nuevas tendencias para aplicaciones de móviles en el 2016 y lo que va del 2017 sugiere un diseño sobrio y fresco, *flat design*

Herramienta

- ▶ IONIC
- ▶ <https://creator.ionic.io/>
- ▶ Ventaja.- Permite implementar una hoja de estilo y modificar el diseño a conveniencia
- ▶ Desventaja.- La versión free solo permite un usuario

Layouts



Link

- ▶ <https://creator.ionic.io/share/a580404fcbbe>

Pruebas con usuarios

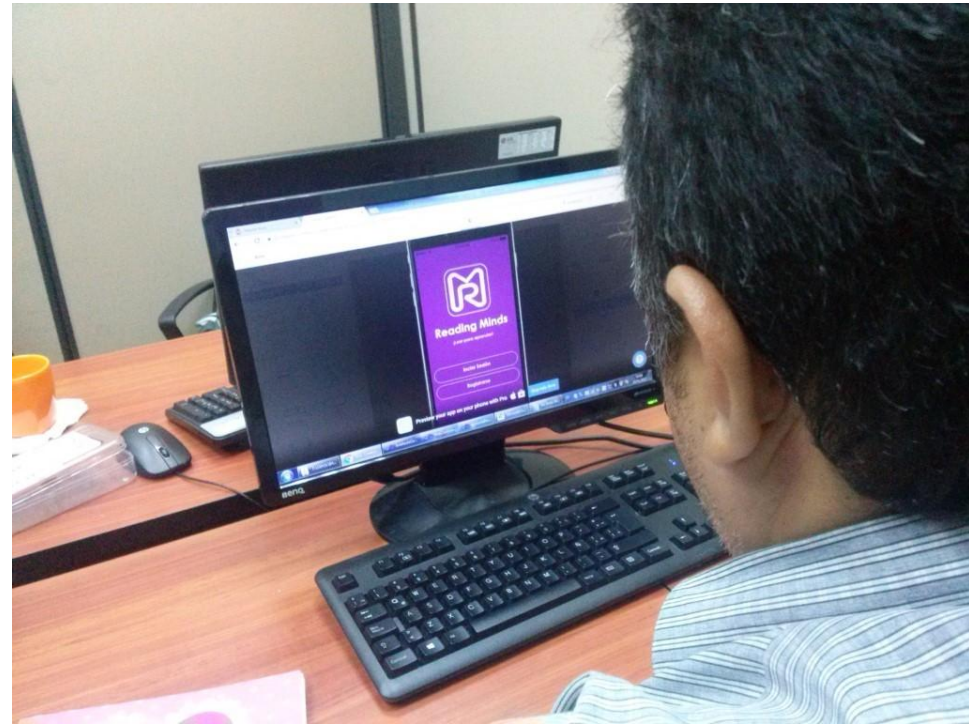
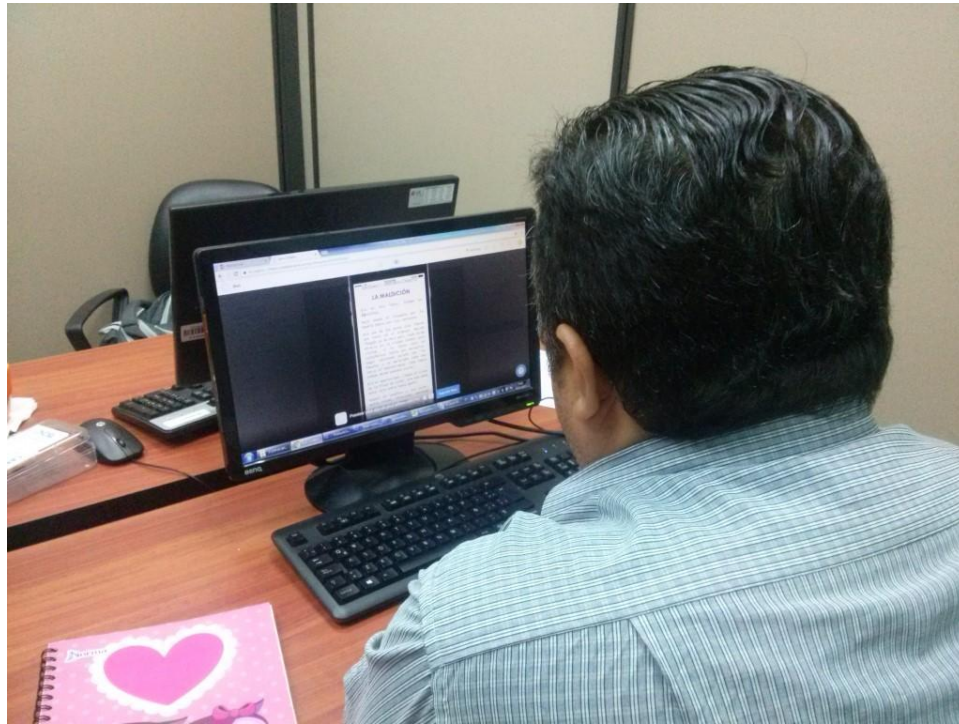


Pruebas de usuario categoria “clasicos literarios”

Se realizo pruebas con un usuario para la categoría de "Clásicos literarios"

- El mostro gran interés sobre las lecturas cortas después de perder en varios intentos.preg
- Al final no deseaba regresar a las categorías sino seguir la lectura del siguiente nivel.
- Al usuario le gustaría pistas en cada pregunta
- El usuario comento que sería bueno que halla preguntas de opción múltiple y no solo de Verdadero Falso.
- El usuario sugirió que el premio debe ser mas visible para motivar.

Pruebas de usuario categoria “clasicos literarios”



Conclusiones

- ▶ A los usuarios les gusto el diseño de la app ya que la veían mas sofisticada y elegante por los colores implementados, sin embargo ciertas áreas eran muy vacías ya que habían demasiados espacios en blanco y lo veían muy aburrido y soso (Sección para leer la lectura, preguntas y resultado si gano o perdio).
- ▶ El tamaño de la tipografía en las lecturas resultaba de un buen tamaño en los dispositivos moviles
- ▶ Los iconos de categoría resultaron del agrado de los usuarios y pudieron entender que significaba cada icono.
- ▶ Los iconos del menú no se lograban comprender del todo.