

Diseño de Experiencia de Usuario

Trabajo Práctico 4

Parte B:

Utilizando técnicas de
Usabilidad para la evaluación

AÑO 2023 – 1° Semestre

Alumnos

- ▷ Morena, Nahuel 16290/1
- ▷ Moreno, Fermín 16276/2

Link del proyecto

- ▷ <https://github.com/ferminm99/DEU>

- 1) **Realice un test de usabilidad al menos a 5 personas, algunas en diferente situación de discapacidad, y haga un análisis de usabilidad a partir de la experiencia de ellos, sobre el trabajo final que están desarrollando. Desarrolle un informe con el análisis realizado, los resultados obtenidos y las conclusiones resultantes.**

El presente informe se enfoca en el análisis de usabilidad de la aplicación “Deportes App”. Para llevar a cabo el análisis, se diseñaron y ejecutaron pruebas de usabilidad con tres usuarios. El objetivo fue observar y evaluar las interacciones de los usuarios con la aplicación y detectar posibles dificultades en sus experiencias.

Perfiles de usuarios

Nombre	Sexo	Edad	Profesión - Actividad	Tiene PC	Experiencia en internet
German Gorosito	Masculino	41	Profesor de fútbol y educación física	Si	Baja
Bernardo Pucciarelli	Masculino	38	Profesor de hockey y educación física	Si	Baja/Media
Martín Sali	Masculino	37	Profesor de fútbol y educación física	Si	Baja/Media

Descripción de las tareas:

Se diseñaron tareas específicas para usuarios con diferentes roles en la aplicación: desde “Usuarios sin rol”, hasta “administradores”, “entrenadores” y “jugadores”. Estas tareas abarcan diversas acciones, desde el registro hasta la gestión de entrenamientos y calificaciones.

Como se indicó, las tareas se subdividen según los roles asignados a los usuarios en la aplicación:

- Usuario sin rol asignado:
 - Tarea 1: Regístrate como jugador y solicitar ser aceptado por un entrenador.
 - Tarea 2: Inicia sesión con el nombre de usuario “admin” y contraseña “admin”.
- Administrador:
 - Tarea 3: Ir al apartado de usuarios, crear un usuario y luego eliminarlo.
 - Tarea 4: Utilizar la función de búsqueda para encontrar un jugador o entrenador específico.

- Entrenador:
 - Tarea 5: Aceptar la solicitud del jugador previamente creado para agregarlo a la lista de jugadores.
 - Tarea 6: Edita la información personal del jugador recientemente aceptado.
 - Tarea 7: Crea un nuevo entrenamiento con un tiempo de calentamiento de 10 minutos, 5 repeticiones y del tipo “Resistencia”.
 - Tarea 8: Elimina el entrenamiento recientemente creado.
 - Tarea 9: Crea una nueva planificación conformada con tres entrenamientos.
 - Tarea 10: Asigna una planificación al jugador previamente aceptado con fecha del día actual.
 - Tarea 11: Califica un entrenamiento específico del jugador seleccionado en la tarea anterior.
- Jugador:
 - Tarea 12: Observa las calificaciones asignadas por tu entrenador en un entrenamiento.
 - Tarea 13: Accede a la pantalla de perfil y actualiza tu información personal.
 - Tarea 14: Accede a la pantalla de configuraciones y adapta la visualización del sistema bajo preferencia.

Consideraciones en las pruebas

Aunque las pruebas se llevaron a cabo con individuos especializados en el campo del entrenamiento deportivo, se consideró valioso que abordaran todas las funcionalidades que ofrece el sistema. Es por esto que se asignaron tareas tanto para administradores como para jugadores, con el objetivo de obtener perspectivas y opiniones sobre la usabilidad en los distintos roles del sistema. En este sentido, durante las pruebas, se suministró una explicación detallada de cada rol presente en el sistema y se resaltó su funcionalidad y relevancia en las actividades a realizar.

Apoyo en formularios

En las tareas que implicaron la interacción con formularios, se proporcionaron indicaciones para facilitar la introducción de información. Estas decisiones fueron tomadas para agilizar el proceso de completar los formularios de manera dinámica, sin llegar a brindar asistencia directa sobre cómo llevar a cabo cada paso.

Aspectos a evaluar

A lo largo de las pruebas, se evaluaron varios aspectos por cada tarea ejecutada por los usuarios. Se analizó la capacidad de los usuarios para cumplir con cada tarea, se identificó si requerían algún tipo de asistencia para completarla, se registraron los niveles de satisfacción alcanzados al concluir las tareas y se tomaron en consideración observaciones generales obtenidas tras finalizar las tareas.

Resultados obtenidos**Tareas de usuario sin rol asignado**

Tarea 1				
Regístrate como jugador y solicita ser aceptado por un entrenador.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	Apenas algo para entender que debía entrar a “registrarse”	7	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	8	Se presentó cierta dificultad al manejar el calendario del input correspondiente a la fecha de nacimiento.
Martín Sali	Si	No	7	Confusión en el input para seleccionar entrenador, por un momento el usuario pensó que el formulario era para crear un entrenador y no para seleccionar un entrenador.

Tarea 2				
Inicia sesión con el nombre de usuario “admin” y contraseña “admin”				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	8	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	9	-
Martín Sali	Si	No	8	-

Tareas de administrador

Tarea 3				
Ir al apartado de usuarios, crear un usuario y luego eliminarlo.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	9	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	7	Se presentó cierta dificultad al manejar el calendario del input correspondiente a la fecha de nacimiento.
Martín Sali	Si	No	8	-

Tarea 4				
Utiliza la función de búsqueda para encontrar un jugador o entrenador específico.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	7	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	9	-
Martín Sali	Si	No	6	Pequeña dificultad al darse cuenta donde debía realizar la tarea de búsqueda.

Tareas del entrenador

Tarea 5				
Aceptar la solicitud del jugador previamente creado para agregarlo a la lista de jugadores.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	Un poquito para encontrar el boton de ver las solicitudes	7	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	9	-
Martín Sali	Si	No	8	-

Tarea 6				
Edita la información personal del jugador recientemente aceptado.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	7	Quizás cuesta un poco más encontrar el editar y borrar que otras cosas, aunque no varía mucho.
Bernardo Pucciarelli	Si	No	6	Se presentó en menor medida dificultad con el manejo del calendario al utilizarlo por segunda vez.
Martín Sali	Si	No	7	-

Tarea 7				
Crea un nuevo entrenamiento con un tiempo de calentamiento de 10 minutos, 5 repeticiones y del tipo "Resistencia".				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	8	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	7	-
Martín Sali	Si	No	6	Se observa que el usuario ingresa los valores numéricos utilizando el botón derecho del input, lo que incrementa el número actual en 1, en vez de ingresarlo directamente por teclado.

Tarea 8				
Elimina el entrenamiento recientemente creado.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	9	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	8	-
Martín Sali	Si	No	8	-

Tarea 9				
Crea una nueva planificación conformada con tres entrenamientos.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	Algo de explicación para entender cómo funcionan las planificaciones	7	Si no se le explica es difícil saber que puede mover el orden de los entrenamientos.
Bernardo Pucciarelli	Si	No	7	Dificultad al utilizar la lista de entrenamientos a integrar en la planificación.
Martín Sali	Si	Se le pasó por alto poner los minutos necesarios para cada entrenamiento al confirmar la creación	6	El input de los minutos por cada entrenamiento no parecen llamar la atención al usuario para que se percate que deba completarlo.

Tarea 10				
Asigna una planificación al jugador previamente aceptado con la fecha del día				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	8	Simplemente la explicación del funcionamiento de las planificaciones
Bernardo Pucciarelli	Si	No	8	El input de fecha de asignación parece no llamar la atención al usuario, por lo que no se da cuenta que debe completarlo.
Martín Sali	Si	Se tuvo que indicar que vuelva a la sección de planificaciones para completar la tarea	7	-

Tarea 11				
Califica un entrenamiento específico del jugador seleccionado en la tarea anterior.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	Si le costó un poco encontrar el lápiz para calificar	6	Podría mejorarse, hacerlo más llamativo
Bernardo Pucciarelli	Si	Se le indicó en qué sitio debía realizar la tarea.	6	-
Martín Sali	Si	No	6	Dificultad al tener que encontrar en qué parte del sistema se realizan las calificaciones

Tareas del jugador

Tarea 12				
Observa las calificaciones asignadas por tu entrenador en un entrenamiento.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	8	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	7	-
Martín Sali	Si	No	8	-

Tarea 13				
Accede a la pantalla de perfil y actualiza tu información personal.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	8	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	8	-
Martín Sali	Si	No	7	Se tiende a priorizar el menú izquierdo, por lo que se dificulta posteriormente encontrar las funciones dadas por el menú derecho

Tarea 14				
Accede a la pantalla de configuraciones y adapta el aspecto del sistema bajo preferencia.				
Usuarios	¿Pudo hacerlo?	¿Necesito ayuda?	Niveles de satisfacción	Observaciones
German Gorosito	Si	No	9	-
Bernardo Pucciarelli	Si	No	10	-
Martín Sali	Si	No	9	-

Tras la finalización de las tareas asignadas, se requirió que los usuarios proporcionarán valoraciones numéricas del 1 al 10 para evaluar específicamente los siguientes aspectos clave del sistema:

- **Diseño:** Para entender cómo perciben la estética general de la interfaz y la disposición visual de elementos, lo que incluye en la impresión inicial y en la experiencia visual mientras navegan por la aplicación.
- **Navegación:** Con el fin de analizar cómo perciben la facilidad y la intuición con la que pueden moverse por las diferentes secciones y funciones de la aplicación, lo que está directamente relacionado con su capacidad para encontrar lo que necesitan de manera eficiente.
- **Funcionalidad:** Para comprender cómo perciben la efectividad y el rendimiento de las diversas funciones y características del sistema, lo que refleja la capacidad de la aplicación para cumplir con sus objetivos y satisfacer las necesidades de los usuarios.
- **Claridad de la información:** Evaluar la comprensión de la información proporcionada por la aplicación, así como la claridad de las instrucciones y los mensajes de error.

Puntuaciones				
Usuarios	Diseño	Navegación	Funcionalidad	Claridad de la información
German Gorosito	8	9	9	8
Bernardo Pucciarelli	8	8	9	9
Martín Sali	7	7	9	8

Resultados y conclusiones

Resultados de German Gorosito: En general todo muy cómodo, le parecía medio raro que el buscador ocupara tanto espacio y como que le daba la sensación el agregar de todos los lugares estaba medio escondido, algo similar le sucedió con el calificación pero ese si es mucho más mejorable. Se necesito si o si una minima explicacion del funcionamiento de las planificaciones para que se pudiera manejar de forma sencilla, como detalle la fecha de nacimiento es lo que más lo trabo en cuanto a formularios y confundió un poco el nombre de usuario que es con lo que se loguea (porque a veces suele ser el email).

Resultados de Bernardo Pucciarelli: En líneas generales, Bernardo tuvo un buen desempeño en la aplicación, aunque se encontró con ciertos desafíos. Se notó que experimentó dificultades al manejar el calendario en

los distintos puntos del sistema, como también la asignación de entrenamientos para una planificación. En alguna ocasión, se le brindó ayuda para entender dónde realizar las tareas, lo que sugiere cierta falta de claridad en la interfaz en esos aspectos. A pesar de estos desafíos, logró completar las tareas de manera satisfactoria.

Resultados de Martín Sali: Se logró completar todas las tareas de manera satisfactoria. El uso de iconos y sus correspondientes títulos fue de gran ayuda para localizar rápidamente las secciones necesarias para llevar a cabo las acciones requeridas. Sin embargo, se notaron ciertas dificultades al completar algunos formularios, lo que resultó en pequeñas demoras durante el proceso. En particular, la tarea de crear una planificación y encontrar las calificaciones de un jugador específico presentaron ciertos obstáculos, aunque finalmente pudo llevar a cabo todas las tareas con éxito.

Conclusiones

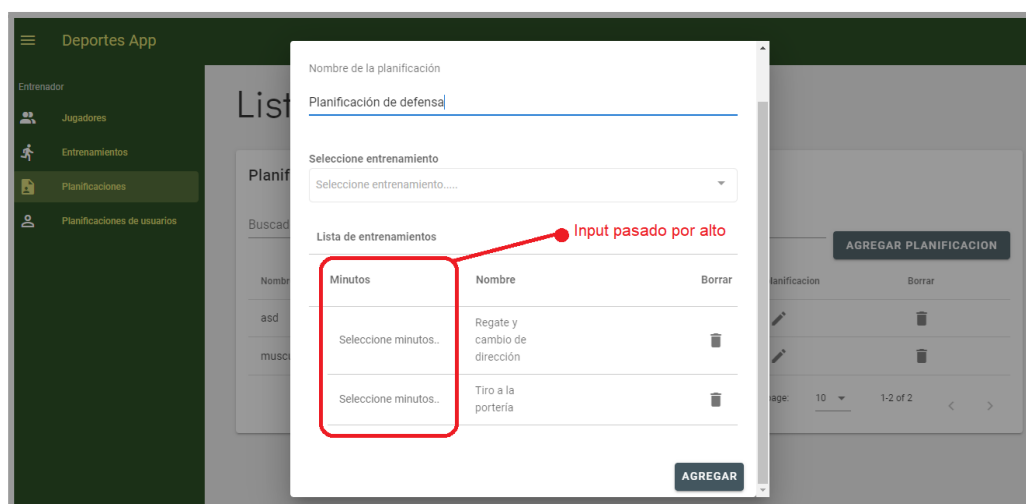
En líneas generales, las tareas fueron exitosamente completadas, aunque surgieron dificultades para ciertos usuarios en algunos casos. Durante el proceso, se lograron identificar áreas específicas que podrían mejorarse, como la claridad de las instrucciones y la disposición de elementos en la interfaz. Se notó que la mayoría de la navegación se concentró en el menú izquierdo, lo que resultó en un acceso más complicado a las funciones ubicadas en el menú derecho.

Dentro de los desafíos observados, se encontraron dificultades en la calificación de entrenamientos y en la gestión de planificaciones. Aunque en general se demostró la capacidad de completar las tareas con éxito, hubo momentos en los que se requirió asistencia. Es importante destacar que la tarea 11, que involucraba la búsqueda de calificaciones de entrenamientos de jugadores, presentó un desafío mayor debido a la dificultad para ubicar la sección correspondiente en el sistema.

Resultó evidente que, a pesar de que la pantalla principal proporciona información sobre las diferentes áreas disponibles en el sistema, la mayoría de los usuarios tendió a pasar por alto esta información y optó por seguir el menú de navegación ubicado en la parte izquierda de la pantalla. Esto condujo a que las opciones de “Perfil” o “Configuraciones”, situadas en el menú derecho de la interfaz, fueran más difíciles de encontrar debido a la atención centrada en el menú izquierdo. En consecuencia, se podría mejorar la usabilidad mediante una disposición más intuitiva de los elementos y una guía más clara, especialmente en tareas más complejas.



Ubicación de los menús de la aplicación



Input de planificaciones ignorado

Cierre

En conclusión, el detallado análisis de usabilidad realizado en torno a la aplicación “Deportes App” ha brindado una perspicaz visión sobre la experiencia de los usuarios en diversos roles. Las pruebas implementadas y las valiosas observaciones derivadas de ellas han iluminado tanto los puntos fuertes como las áreas de mejora en términos de usabilidad.

Este proceso ha demostrado que, aunque los usuarios en su mayoría lograron completar exitosamente las tareas asignadas, aún existen desafíos a superar para garantizar una interacción fluida y satisfactoria. Las

dificultades encontradas, como la navegación hacia ciertas funciones y la comprensión de instrucciones, resaltan la necesidad de refinamiento en el diseño y presentación de la información.

El aprendizaje clave radica en la relevancia de diseñar una interfaz que guíe a los usuarios de manera más intuitiva, considerando sus patrones de comportamiento y preferencias de navegación. Además, las recomendaciones formuladas por los usuarios, como la optimización de la ubicación de funciones y la claridad de las instrucciones, subraya la importancia de fomentar la comunicación eficaz entre la aplicación y sus usuarios.

Este informe pone de manifiesto que el éxito de una investigación de usabilidad radica en su enfoque detallado y en la consideración de las voces y experiencias de los usuarios reales. Al reconocer las áreas en las que los usuarios enfrentaron dificultades y donde experimentamos satisfacción, se abre una ventana hacia la optimización y mejora continua sobre la aplicación en busca de una mejor experiencia de usuario.