

## **Informe de Usabilidad**



**Prototipo Web / Equipo:**  
**Granada En Tus Manos //**

<https://github.com/DIU3-GatosUniversitarios/DIU>

DIU3. GatosUniversitarios

**DIU3.LosEvarers**

**[Fecha informe]**

09/06/2023

## Tabla de Contenidos

<b>DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE.....</b>	<b>2</b>
<b>Resumen ejecutivo.....</b>	<b>2</b>
<b>Metodología.....</b>	<b>3</b>
<b>Participantes.....</b>	<b>3</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>6</b>
<b>Eye tracking.....</b>	<b>6</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>6</b>



## PÁGINA DE INICIO

## DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

Esta página web está dedicada a la artesanía granadina y ofrece una amplia selección de talleres para aquellos interesados en aprender y sumergirse en el arte local. Los usuarios pueden reservar talleres dirigidos por expertos artesanos que conocen a fondo las técnicas tradicionales de la zona. Además, la web fomenta la interacción social entre los participantes, brindando la oportunidad de conocer a otras personas apasionadas por el arte de Granada.

La plataforma también cuenta con una versión móvil, lo que permite a los usuarios acceder y disfrutar de los contenidos y funciones desde cualquier lugar y en cualquier momento. La versión móvil ofrece la comodidad de reservar talleres y participar en la comunidad incluso mientras se está en movimiento.

## Resumen ejecutivo

El equipo que ha desarrollado este test de usabilidad es el equipo **DIU2.LosEvarers**, y el objetivo es evaluar la web de **DIU3.GatosUniversitarios** en cuanto a su usabilidad, para ello haremos un test de usabilidad en el que distintos usuarios interactúan con el sistema. Para ello contamos con dos usuarios distintos que creen que es una web bastante intuitiva y bastante fácil de utilizar. Los usuarios son:

- Sofía interactúa con el sistema B, que quiere realizar un curso de cerámica.
- Brandon, que interactúa con el sistema B, y que quiere junto a su esposa conocer la artesanía nazarí.

Este documento contiene información sobre cómo han reaccionado distintos usuarios al interactuar con el sistema, errores en la web y recomendaciones para que se pueda mejorar.

Los problemas detectados han sido:

- Falta de vídeo de simulación
- Mejorar Competitive Analysis
- Mejorar READMEs
- Hacer un segundo user journey que muestre un problema.

## Metodología

---

Para realizar el test de usabilidad, lo primero que hemos hecho ha sido definir usuarios realistas que interactúen con el sistema. A partir de ahí tenemos que ver cómo interactúan con la web. Para cada tarea se usa una escala de 1-5. El usuario tras ver la web, contesta a distintas preguntas. Además se ha propuesto que realice distintas tareas en la web. Tras realizar estas tareas se le pide que rellene el cuestionario SUS y tras esto se sacan recomendaciones en que puede mejorar la web.

## Participantes

Tras tirar los dados, hemos obtenido 2 participantes ficticios, y también hemos usado una persona real que ha evaluado la web. Los usuarios que van a evaluarla son:

#id. usuario	Sexo/ edad	Ocupación	Rol	Experiencia internet	Plataforma	Conocimiento/ Experiencia con Aplicación/Web
1	M/53	Jardinera	Introvertida.	Bajo	Phone/App	Media
2	H/33	Empresario	Tímido	Avanzado	Mac	Media
3	H/21	Estudiante	Decidido.	Avanzado	Web	Alto

## Evaluación de tareas /escenarios

Las tareas que van a llevar a cabo todos los usuarios que van a usar la web son:

1. Reservar un taller de artesanía
2. Añadir valoración a un taller de artesanía
3. Crear mi propia ruta
4. Ver rutas populares
5. Contactar para soporte

### Task Completion Rates

Participant	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
1	✓	-	-	✓	-
2	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓
Success	3	2	2	3	2
Completion Rates	100%	66%	66%	100%	66%

Podemos ver que los usuarios han completado la mayoría de tareas con éxito, ya que tienen una Completion Rate de 79,6%, por lo tanto la web cumple bastante bien.

### Cuestionario SUS

El cuestionario SUS (System Usability Scale) es una herramienta ampliamente utilizada para evaluar la usabilidad de un sistema o producto. Consiste en un conjunto de preguntas diseñadas para medir la percepción subjetiva del usuario sobre la facilidad de uso y la eficiencia de un sistema. El cuestionario consta de una escala de Likert de 5 puntos, donde los participantes deben indicar su grado de acuerdo con diferentes afirmaciones relacionadas con la usabilidad. Al finalizar el cuestionario, se calcula un puntaje SUS que proporciona una medida cuantitativa de la usabilidad del sistema. Este puntaje permite comparar diferentes sistemas y evaluar la satisfacción general de los usuarios. El cuestionario SUS es una herramienta valiosa en el campo de la Experiencia de Usuario (UX) para identificar áreas de mejora y guiar el diseño de interfaces más amigables y eficientes.

Los usuarios han llevado a cabo el siguiente cuestionario:

#### Usuario 1

	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website				✗	
2	Encontré el website innecesariamente complejo			✗		
3	Pensé que era fácil utilizar este website			✗		
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website		✗			
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas				✗	
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website		✗			

7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website			×		
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	×				
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website		×			
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website			×		
	Valoración final	62,5				

## Usuario 2

	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website		×			
2	Encontré el website innecesariamente complejo	×				
3	Pensé que era fácil utilizar este website					×
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	×				
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas				×	
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	×				
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website					×
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	×				
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website				×	
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	×				
	Valoración final	87,5				

### Usuario 3

	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website		✗			
2	Encontré el website innecesariamente complejo	✗				
3	Pensé que era fácil utilizar este website					✗
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	✗				
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas			✗		
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website		✗			
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website					✗
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	✗				
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website					✗
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	✗				
	Valoración final	85				

### UX Case Study Review:

Un UX Case Study es un análisis detallado de un proyecto de Experiencia de Usuario (UX) que se lleva a cabo para evaluar y mejorar la usabilidad y la satisfacción del usuario. Consiste en examinar diferentes aspectos del diseño y la interacción de un producto o servicio, como aplicaciones móviles o sitios web, con el objetivo de identificar fortalezas y debilidades y proponer soluciones para mejorar la experiencia del usuario.

Aquí hay un enlace al UX Case Study Review que hemos realizado:

[+ UXCaseStudy-review](#)

Tras llevar a cabo el estudio, hemos obtenido una puntuación de 74 puntos sobre 100, lo que nos dice que la web es bastante buena, aunque puede tener algunos puntos a mejorar.

## Recomendaciones

A partir del UX Case Study Review, podemos hacer las siguientes recomendaciones:

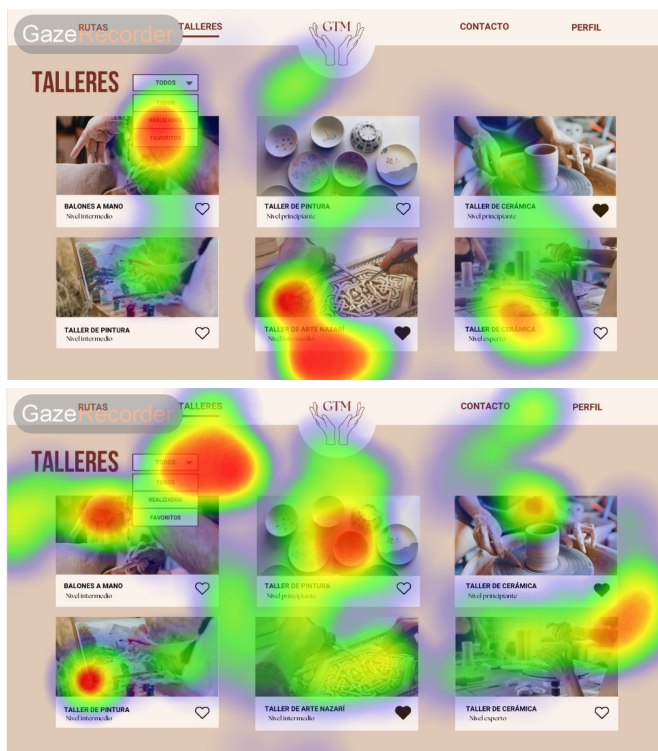
- Mejoraría el Competitive Analysis, para poner si una empresa tiene o no tiene algo, y no evaluar cosas más subjetivas con estrellas.
- Mejoraría el segundo Journey Map ya que no encuentra un problema real que pueda tener una empresa de la competencia.
- No explican bien qué guidelines ni patrones UI han utilizado.
- Realizar un vídeo que muestre una simulación correcta de la web o de la aplicación.

## Eye tracking

Hemos realizado un segundo experimento, Eye Tracking que se utiliza para analizar y comprender cómo los usuarios visualizan y perciben una página web. Para el experimento, hemos hecho uso de Gaze Recorder (<https://gazerecorder.com/>), un software diseñado específicamente para registrar y analizar los movimientos oculares de los participantes a través de la webcam.

Varios usuarios han realizado el experimento, nuestro equipo y dos personas sin ningún tipo de conocimiento sobre la aplicación.

Aquí dejamos varias imágenes sobre el experimento:







Si se quieren ver todas las imágenes se pueden encontrar en nuestro repositorio de github (<https://github.com/ferni011/DIU/tree/master/P5>).

Una vez analizados los datos, hemos llegado a una conclusión positiva sobre la página web. Los resultados revelan patrones consistentes y significativos en los movimientos oculares de los participantes al interactuar con la página web. El diseño visual de la página ha sido exitoso en dirigir la mirada de los participantes hacia las áreas específicas que se deseaba resaltar utilizando elementos visuales impactantes, como imágenes atractivas y letras llamativas. Por lo tanto, podemos concluir que la página web está bien diseñada ya que los elementos que queremos que los usuarios miren para realizar tours, talleres, iniciar sesión, etc. , son los que primero mira una persona al entrar en la página web.

## Conclusión

A partir de este informe podemos ver que hay una web bien estructurada que cuenta con una interfaz clara y bien definida. Como podemos ver a partir de los cuestionarios SUS, los usuarios que tienen un manejo aceptable de la tecnología se desenvuelven bastante bien, sin embargo el diseño a pesar de ser claro le puede costar usarlo a personas que no saben manejar la tecnología bien.

A pesar de poder realizar unas cuantas mejoras, es una web muy completa y con un diseño atractivo.