



Práctica 3.b

Evaluación heurística y con usuarios

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

20 de diciembre de 2018

Felipe Peiró Garrido - felipepg@correo.ugr.es

Juan Carlos Serrano Pérez - jcsp0003@correo.ugr.es

Pedro Manuel Gómez-Portillo López - gomezportillo@correo.ugr.es

Índice

1. Objetivo de la práctica	3
2. Primera iteración	3
2.1. Evaluación heurística para dispositivos móviles	3
3. Segunda iteración	4
3.1. Evaluación con usuarios	4
3.1.1. Participantes	4
3.1.2. Descripción de la evaluación realizada	4
3.1.3. Resultado de la evaluación	4
Tarea 1	4
Tarea 2	4
Tarea 3	4

1. Objetivo de la práctica

El objetivo de esta práctica es realizar una evaluación de la interfaz de usuario resultante de las diferentes iteraciones de la práctica 3. Por ello, se realizará una evaluación al final de cada iteración.

Para la interfaz de usuario resultante de la primera iteración de la práctica 3 se realizará su evaluación heurística con el fin de mejorarla para la segunda.

El itinerario de prácticas será el siguiente.

Práctica 3 Primera iteración	Práctica 3.b Primera iteración	Práctica 3 Segunda iteración	Práctica 3.b Segunda iteración
---------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

2. Primera iteración

2.1. Evaluación heurística para dispositivos móviles

Tras realizar las preguntas del archivo *MobileHeuristicEvaluationCkecklist.pdf* hemos detectdo los siguientes errores en la interfaz de *CityGO*.

42. No hemos planteado controlar el número de archivos que carga una interfaz. Si estos fueran infinitos la interfaz no acabaría nunca.

46. No todos los términos que hemos usado son consistentes.

57. No informamos al usuario cuando va a realizar una acción que no podrá deshacer.

107. Deberíamos hacer los campos de texto más grandes para poder seleccionarlos fácilmente.

126. Deberíamos dejar más espacio en blanco entre los objetos.

213. El usuario no puede reseleccionar información que ha introducido previamente.

218. El usuario debe registrarse antes de poder acceder al sistema.

3. Segunda iteración

3.1. Evaluación con usuarios

3.1.1. Participantes

1. **Usuario A.** Chica de 22 años estudiante de Historia del Arte
2. **Usuario B.** Chico de 20 años estudiante de Formación Profesional de Informática

3.1.2. Descripción de la evaluación realizada

Esta evaluación se ha realizado en persona utilizando el prototipo en Justinmind generado tras la segunda iteración de la práctica 3. Los participantes debían realizar 3 tareas,

1. Registrar una cafetería nueva en la aplicación llamada “Café Manolo”.
2. Buscar todos los bares y marcar como destino el que tuviera más puntuación.
3. Editar sus datos personales.

3.1.3. Resultado de la evaluación

Tarea 1

El usuario B realizó la prueba sin problemas, mientras que el usuario A tardó unos segundos en encontrar la opción, aunque lo completó sin problemas tras investigar un poco.

Tarea 2

Ambos usuarios completaron la tarea sin mayor contratiempo.

Tarea 3

Una vez que los usuarios ya estaban más familiarizados con la aplicación no les costó nada encontrar su perfil para editar sus datos.