**Usability Test**

* **Conformar el equipo que realizara el test**

1. Desarrolladores: Team 10 (autoridad de hacer cambios de la aplicación y administrar el sitio).
2. Dueños de restaurantes (tienen la autoridad de cambiar sus platos y mandar peticiones).
3. Clientes (dan la perspectiva propia).

* **Establecer objetivos**

1. Tener un sitio web que permita a los usuarios encontrar restaurantes acordes a sus gustos, necesidades alimenticias y presupuestos.
2. Permitir a los usuarios encontrar el restaurante adecuado el 80% de las veces durante el test de usabilidad.

* **Desarrollar las preguntas y la tareas**

1. Encontrar un restaurante Juan Chepe en Chapinero (Restaurantes).
2. Encontrar unos tacos al pastor de menos de $10.000 COP (Platos).
3. Agregar la información de un restaurante en la zona (Agregar).
4. Encontrar la mejor promoción de comida mexicana (Promociones).
5. Encontrar restaurantes de comida asiática (Categoría).
6. Encontrar un restaurante que el promedio de calorías de sus platos sean menores a 800 calorías.
7. ¿Qué se puede mejorar?
8. ¿Qué es lo que más le gusto de la página?

* **Escribir el guión**

**(Antes de comenzar la prueba de usabilidad)**

Hola \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. ¡Gracias por participar en nuestra prueba de usabilidad!

Mi nombre es Andrés León, y soy un estudiante del curso de Programación con Tecnologías Web que está desarrollando una página web para este curso. Estaré haciéndole unas preguntas.

Queremos asegurarnos que nuestra página web de búsqueda de restaurantes sea usable y usted pueda encontrar información que pueda ser útil para usted. Por lo tanto, le haremos algunas preguntas que responderá buscando en nuestra página web.

Toda la prueba no deberá tomar más de 5 a 10 minutos.

**(Después que la persona entra a la sala)**

Las dos personas que estarán en la sala durante el estudio serán el ayudante tecnológico y yo. El ayudante tecnológico anotara los puntos que usted resalte al estar navegando por nuestra página web. Para asegurarnos de que captamos todas sus sugerencias, necesitamos que hable en voz alta.

A medida que recorre nuestra página web, algunos de los enlaces no estarán activos y le daremos una pista para que deje de buscar o para que pase a la siguiente tarea.

Comenzaremos haciéndole unas preguntas demográficas y sobre qué tan frecuente usted almueza cerca de la universidad y si se preocupa por su alimentación. Después de estas preguntas, se le dará la oportunidad de que empiece a interactuar con nuestra página web.

* **Reclutar a los participantes**

Los participantes fueron reclutados preguntándoles a personas en el 5 piso de edificio ML si querían ayudar a unos estudiantes del curso de Programación con Tecnologías Web a probar una página web y que al final de esta prueba les íbamos a gastar un café o les íbamos a pagar con gomitas o dulces. Este reclutamiento se realizó dividiendo el grupo (Team 10) y cada integrante tenía que ir a preguntarle a cada persona del piso si quería participar en nuestra prueba de usabilidad.

* **Definir el moderador**

Todos los integrantes del Team 10 decidieron turnarse como moderadores. Todos los integrantes del grupo de desarrollo de la página web se sintieron cómodos hablando con los participantes.

* **Organizar el ambiente y establecer los tiempos**

La sala que decidimos era una sala grupal de la biblioteca con espacio para tres personas (un ayudante tecnológico, moderador y participante). Podríamos haber utilizado las salas de Waira o Turing (salas del departamento de ingeniería de sistemas), pero son muy grandes e impersonales. Estas salas anteriormente mencionadas, tienen demasiadas personas agrupadas lo cual puede llevar a que el participante se distraiga con el ruido que generan estas personas. Por estas razones, decidimos que el ambiente óptimo era una sala de la biblioteca. En cuanto a los tiempos, tuvimos que ser flexibles con estos ya que nuestros participantes tienen horarios muy apretados.

* **Probar el test**

Se probó el test con compañeros del curso de Programación con Tecnologías Web y según la retroalimentación dada por ellos se modificaron unos detalles en el test y después lo pudimos probar el los verdaderos usuarios.

* **Hacer el test**

**Participante 1: https://youtu.be/MNqodD6o4ZA**

**Participante 2: https://youtu.be/KLWf3MzW0Kg**

**Participante 3: https://youtu.be/pdC72TjbI2o**

* **Analizar los datos**

1. Encontrar un restaurante Juan Chepe en Chapinero (Restaurantes). **4**
2. Encontrar unos tacos al pastor de menos de $10.000 COP (Platos). **3**
3. Agregar la información de un restaurante en la zona (Agregar). **3**
4. Encontrar la mejor promoción de comida mexicana (Promociones). **5**
5. Encontrar restaurantes de comida asiática (Categoría). **4**

* **Hacer el ajuste al sitio web**

Todas las sugerencias realizadas por los participantes fueron anotadas y discutidas por el grupo de trabajo para así seleccionar las mejores sugerencias y las cuales podrían aportar a nuestra página web. La sugerencias seleccionadas por el equipo de trabajo fueron ajustadas al sitio web.

* **Realizar el test nuevamente**

Se realizara la prueba de usabilidad con nuevos participantes para tener diferentes perspectivas sobre la página web y las mejoras realizadas a esta hasta obtener un producto lo más óptimo posible para el usuario.