

Informe de Usabilidad

Descripción de la Web	2
Resumen Ejecutivo	2
Metodología	3
Tabla de los Usuarios	3
Cuestionario SUS	4
UX Case Study	4
Recomendaciones	6
Conclusión	6

Equipo Asignado: DIU 1 PJ

<https://github.com/corderop/DIU21>

DIU 3 AfterWork
25/05/2021

Descripción de la Web

Su proyecto se llama Tranger, es una plataforma para crear itinerarios de diferentes temáticas, y para participar en actividades, los usuarios pueden consultar las experiencias de otros clientes que ya hayan participado en los itinerarios y actividades del portal.

Más detalladamente lo que podemos hacer en la web es registrarnos si es la primera vez que la usamos, o iniciar sesión si ya la habíamos usado, a continuación podremos crear o ver un itinerario, si decidimos crear uno debemos seleccionar la temática, la localización y seleccionar las fechas, también podemos ver o valorar una actividad, al ver una actividad consultamos información sobre su localización, las fechas disponibles, la valoraciones de dicha actividad, reservar o acceder a una guía virtual, si necesitamos ayuda podemos contactar con un asistente o ver un tutorial de uso y consultar itinerarios con la comunidad para ver los más populares, copiar algún itinerario o consultar opiniones.

Resumen Ejecutivo

El equipo de AfterWork se ha encargado de desarrollar el prototipo objeto de este test de usabilidad. Los usuarios que hemos usado para este test son los siguientes:

- Un inspector de bomberos de 34 años, cuyo nivel de experiencia con las TIC es medio, es una persona humilde y activa, muy trabajadora que quiere relajarse los fines de semana para olvidarse de su estresante trabajo ya sea junto a su mujer o con sus amigos.
- Una estudiante universitaria de Erasmus en España de 22 años de edad, tiene un nivel muy avanzado en las TIC, es una persona introvertida y reservada que quiere hacer un viaje turístico con sus amigas ya que no le gustan los planes de fiesta prefiere relajarse y conocer mundo.
- Un pescadero de 56 años, con poca experiencia en las TIC, es muy familiar y creativo, es una persona bastante extrovertida, no le cuesta conocer gente y entablar una conversación con ellos. Decide hacer un viaje con su familia para desconectar de la rutina.
- Una enfermera de 41 años, que se desenvuelve con las TIC pero que no tiene tampoco mucho conocimiento. Es la típica madre que lleva toda la casa, niños, colegios, su estresante trabajo, todas las cosas de casa y problemas del resto de integrantes de la familia. Decide desconectar de todo e irse ella sola a hacer una actividad.

Cuantificamos y tendremos en cuenta los sentimientos de estas cuatro personas para evaluar la usabilidad del sitio web, nos apoyaremos en un cuestionario SUS con dos tests, el A sería de nuestra aplicación web y el B de la web del equipo PJ.

Metodología

Para desarrollar el test hemos usado a las cuatro personas, las dos primeras para hacer el test A que es sobre nuestra Web, para poder así comparar mejor lo que tenía un proyecto que el otro no tuviese, o en qué ámbitos era mejor uno que otro. Por tanto el test B son las dos otras personas que valorarán la Web de nuestros compañeros del equipo PJ.

Hemos realizado cuatro pruebas, una por persona, cada uno quiere usar la aplicación por un motivo distinto, el primero quiere buscar una actividad en pareja y al ser una persona atlética buscará una actividad que tenga que ver con el deporte.

La segunda al ser extranjera buscará una actividad para hacer en grupo con sus compañeras de la universidad y necesitan un guía que hable su idioma y que la web tenga la posibilidad de cambiar el idioma para poder entenderlo.

El tercero buscará una actividad para disfrutar con sus hijos y su mujer por tanto tendrá que ser algo calmado ya que es para descansar y que sea fácil de reservar online ya que no tiene mucho conocimiento.

Por último esta persona querrá hacer una actividad individual para relajarse así que no buscará ninguna actividad que sea movida, sino una que le haga desconectar de su rutina y de su familia unas horas.

Tabla de los Usuarios

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	TestA/B
1	H / 34	Bombero	Media	Atletico/Activo	Web	A
2	M / 22	Estudiante	Avanzada	Soñadora/Introvertida	Móvil	A
3	H / 56	Pescadero	Baja	Familiar/Trabajador	Web	B
4	M / 41	Enfermera	Baja/Media	Extrovertida/Racional	Móvil	B

Cuestionario SUS

CUESTIONARIO SUS	Valoracion User1 (entre 1-5)	Valoracion User2 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)
1 Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	5	3	2	4
2 Encontré el website innecesariamente complejo	1	2	1	2
3 Pensé que era fácil utilizar este website	4	4	4	4
4 Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	2	2	4	1
5 Encontré las funciones del website bastante bien integradas	4	5	5	2
6 Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	2	1	3	3
7 Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el	4	5	3	4
8 Encontré el website muy grande al recorrerlo	1	1	2	3
9 Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	3	3	4
10 Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	1	2	3	1
VALORACION FINAL	85	80	60	70

UX Case Study

Aspectos evaluados			
1	Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño.	Excellent	El propósito del proyecto y sus detalles están muy completos e incluso han realizado un video en el que explican su trabajo
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Excellent	Han explicado todo muy claro con una tabla comparando los diferentes competidores.
3	P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Excellent	La persona esta explicada en profundidad, tanto su personalidad, como su vida y skills, es muy facil imaginarsela porque la descripcion es muy completa y podria utilizarse en otros escenarios
4	P1 - Persona ficticia 2. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Excellent	Esta persona ficticia es una buena elección ya que se tiene en cuenta a personas con una cultura bastante diferente a la nuestra
5	P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Moderate	No expone mucho la personalidad ni lo que cuenta anteriormente sobre esta persona, podria pasarle a muchos mas tipos de clientes con personalidades totalmente distintas a este, es un problema bastante sencillo y estandar.
6	P1 - Segundo Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Moderate	Igual que lo anterior, el problema que se tiene no está basado en la persona que se ha desarrollado, no se encuentra ningún requisito que sea especial para esa persona
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Excellent	Valora correctamente todo, dejando comentarios y son bastante criticos
8	P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes)	Excellent	Valoran todo en función de la experiencia que han obtenido en los journey map
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y nuevas ideas de diseño.	Excellent	Han puesto bastantes datos positivos, criticas constructivas y nuevas ideas.

10	P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.	Excellent	La descripción es amplia y se entiende bastante bien el producto que van a desarrollar
11	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito y con datos	Excellent	El user-task-matrix es muy completo, está bien explicado y se entiende bastante bien.
12	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el flujo es completo y si no se han omitido pasos ni tareas	N/A	Escogieron realizar el user-task-matrix
13	P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a mostrar en toda su extensión. que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos.	Good	Esta bastante bien aunque creemos que hay cierta ambigüedad entre los itinerarios y las actividades además que hay cosas que a lo mejor están separadas y deberían ir juntas por ejemplo el valorar una actividad y ver la valoración media de una actividad.
14	P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna de iconografía.	Moderate	Echamos en falta una columna con la iconografía. Además, hay mucho contenido en el sitemap (30 opciones) y el número de labels (11 labels) que se detallan es muy inferior.
15	P3 - Bocetos coherentes con el diseño. Comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el site map y emplea los mismo términos que en el labeling	Moderate	En el sitemap aparece la opción de registrarse, sin embargo, en el wireframe en el apartado de inicio y login no aparece por ningún lado esta opción. Hay opciones como Perfil, en el menú desplegable de arriba a la izquierda, que no están reflejadas en el sitemap. En resumen hemos encontrado varios apartados que aparecen en los wireframes pero no aparecen en el sitemap.
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Excellent	Los bocetos son bastante representativos, están bien hechos y su extensión es correcta.
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Poor	No entendemos bien por qué en una aplicación de itinerarios aparece como logo la forma de un país concreto y el nombre tampoco concuerda mucho con la funcionalidad que presta la aplicación
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Good	No está justificado el uso de la gama de colores utilizada, ni de la tipografía, ni la iconografía, ...
19	P3 - Historia del UX Case Study. El video es claro, se ajusta a tiempo y muestra de forma justificada la historia de diseño de este producto	Excellent	El video es muy explicativo y hace muy visual y fácil de entender.
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Excellent	Usan muchos elementos que brinda Markdown y todo se ve muy ordenado
Overall UX case score (out of 100) *		87	- Bueno

Recomendaciones

Ya que se han creado a las personas tan detalladas y tan bien desarrolladas psicológicamente, los journeys map creemos que son poco representativos, que son problemas muy normales y que le podían haber ocurrido a cualquier tipo de persona.

Por otro lado tal vez se debería de haber cuidado más la similitud entre el sitemap y los bocetos, hay algunas funcionalidades que están en un sitio y en el otro no, al igual que el labelling lo vemos un poco escaso.

Lo último que le hemos encontrado un poco de incoherencia es al logo, no le encontramos mucho sentido a que tiene que ver con la finalidad de la aplicación, además se echa en falta un Mock-up con los colores estilos de letra utilizados iconografía, etc.

Conclusión

En general la web es increíble, tiene muchas funcionalidades y es muy completa, tal vez para gente joven con nosotros sea bastante intuitiva y facil de utilizar, pero creemos que para gente que no tenga tanta experiencia con las TIC es bastante liosa por eso en nuestros Cuestionarios SUS nos han salido relativamente bajas las puntuaciones comparado con la que le hemos dado nosotros al trabajo.

Estéticamente es muy atractiva, no daña a la vista y tiene elementos importantes diferenciados con distintos colores, y se ha utilizado una gama buena de colores. Las imagenes estan bien centradas llamando la atención del usuario.

Todo está bastante bien no solo de la web, si no del trabajo, esta bien explicado y tienen todo lo que se pedía en las anteriores prácticas, lo único a mejorar cuatro cosillas explicadas en las recomendaciones.