



Go Park

María Victoria Santiago Alcalá
Mario Ortega Aguayo
Pablo Martin-Moreno
Manuel Jesús García Manday

Contenido

1. Pre Test
 1. Introducción
 2. Objetivo
2. Test
3. Post Test
 1. Cuestiones
 2. Pesos
 3. Valores
4. Informe de evaluación
5. Página web

1.Pre Test

Introducción

Mediante la aplicación GoPark es posible conocer en tiempo real el número de plazas libres que hay en un parking para evitar perder una enorme cantidad de tiempo en buscarla.

Esta aplicación también permite agilizar la engorrosa operación de pagar el ticket del parking, pudiéndose realizar en tres sencillos pasos sin necesidad de esperar colas en ventanilla o en la máquina.

1.Pre Test

Introducción

Será posible obtener una predicción lo mas fiable del número de plazas libres para un determinado parking en un día y hora determinado basándose en técnicas de minería de datos.

Podrás organizar tu información sobre los parkings visitados y los que mejores condiciones tienen agregándolos a tus favoritos.

1.Pre Test

Objetivo

Mediante el test que se realizará a los diferentes usuarios se pretende conseguir información real sobre el uso de la aplicación para de este modo poder analizarla y evaluar los problemas encontrados o situaciones de dificultad para solucionarlo en futuras mejoras.

De este modo se intenta realizar una evaluación de la aplicación con usuarios finales de la misma. Con la ayuda de un cuestionario conoceremos las características de los usuarios para poder extraer conclusiones de los resultados arrojados.

1.Pre Test

[illegible]

1.Pre Test

Nombre	Sexo	Edad	Profesión	Lugar de trabajo	Tiene coche	Conduce	Tiene smartphone	Aplicaciones que usa	Frecuencia de uso del smartphone
Miguel	Hombre	54	Hostelero	Centro ciudad	Si	Si	Si	Redes sociales, banco	4-5 h
María	Mujer	35	Comercial	Centro ciudad	Si	Si	Si	Redes sociales, periódicos, banco	4-5h
Jacinto	Hombre	67	Jubilado	-	Si	No	Si	Redes sociales	3-4 h
Damián	Hombre	25	Informático	Exteriores	No	Si	Si	Redes sociales, banco, supermercados	6-7 h

2.Test

Escena de uso	Tarea	Éxito/Fracaso	Tiempo	Dificultades encontradas	Comentarios
Miguel quiere ir a la mutua para su seguimiento de la baja y no quiere dar vueltas para aparcar el coche.	Buscar un parking cercano a donde quiere ir que tenga plazas libres.	Éxito	1 minuto	No sabía el lugar en el que estaba.	El mapa me cuesta verlo un poco.
María quiere realizar el pago del parking pero no quiere esperar en la máquina largas colas.	Realizar el pago del ticket del parking desde la aplicación.	Éxito	2 minutos	Se ha tenido que registrar porque no tenía cuenta.	Todo ha ido bien.
Jacinto quiere conocer si habrá plazas libres en el parking de su dentista pero el servicio de tiempo real no esta operativo.	Predecir el número de plazas libres de un parking.	Éxito	1,5 minutos	Ninguna	Sería mejor que te ordenara por franjas horarias las plazas disponibles.
Damián tiene que ir al centro y aparcar pero nunca ha usado la aplicación.	Usar la funcionalidad de ayuda para poder manejar la aplicación.	Fracaso	4 minutos	La ayuda no me ha facilitado la tarea que quería hacer.	Mejoraría la ayuda de manera que fuese más interactiva.

3. Post Test - Cuestiones

1. ¿Asocia los colores utilizados a la funcionalidad de la aplicación?
2. ¿Está la aplicación sobrecargada de elementos gráficos?
3. ¿Conoce en todo momento que esta realizando?
4. ¿Ha utilizado mucho la ayuda?
5. ¿Le ha sido útil la ayuda para resolver sus dudas?
6. ¿Encuentra la ayuda de manera fácil?
7. ¿Necesito la ayuda la primera vez que uso la aplicación?
8. ¿Necesita mucho tiempo para realizar alguna tarea?
9. ¿Crees que hay tareas que se podría minimizar en esfuerzo?
10. ¿Le ha costado mucho el manejar la aplicación?
11. ¿Le ha dedicado mucho tiempo para saber manejarla?
12. ¿Podría volver a usarla con facilidad después de un tiempo?
13. ¿Es de su agrado la interfaz gráfica?
14. ¿Le parece útil?
15. ¿Le ha facilitado la búsqueda de plaza libre en un parking?

3. Post Test - Pesos

Cuestiones	1. Diseño Gráfico	2. Ayuda	3. Facilidad de uso	4. Aprendizaje	5. Satisfacción	TOTAL
1	100					100
2	100					100
3	50		50			100
4		20	40	40		100
5		40	20	20		100
6		90		10		100
7		20	80			100
8			50	50		100
9			50	50		100
10			50	50		100
11			50	50		100
12			50	50		100
13	50				50	100
14			30		70	100
15			20		80	100

3. Post Test - Valores

Cuestiones	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Usuario 4	MEDIA
1. Diseño Gráfico	5.5	4.5	6.5	5.5	5.5
2. Ayuda	5.5	4	5	4.5	4.75
3. Facilidad de uso	5.5	6	7	6.5	6.25
4. Aprendizaje	6	6.5	7	7.5	6.75
5. Satisfacción	6.5	7.5	7	8	7.25

4. Informe de evaluación

Una vez realizada la evaluación a los diferentes usuarios y conocidos los resultados de las cuestiones presentadas a los mismos sobre los cinco principales aspectos de la aplicación (diseño gráfico, ayuda, facilidad de uso, aprendizaje y satisfacción), vamos a pasar a valorar cada uno de los resultados y proponer las mejoras correspondientes en el aspecto que lo necesite.

4. Informe de evaluación

Mirando la tabla de los valores obtenidos sobre las cuestiones de la aplicación podemos ver como la **ayuda** tiene una media mas baja que el resto de los aspectos, incluso por debajo de la media del rango en el que oscilan los valores (0-10), lo cual nos quiere decir que este tipo de funcionalidad no realiza bien su cometido por lo que es necesario modificarla para mejorar la usabilidad de cara al usuario final y que pueda entonces ser útil para sus tareas.

4. Informe de evaluación

Aunque queda por encima de la media (5.5), el aspecto del **diseño gráfico** no ha sido muy valorado por los usuarios en su evaluación, lo cual quiere decir que es necesario modificar las pantallas para hacerlas más atractivas de cara al usuario y con mejor diseño. Para esto se utilizarán técnicas de diseño de interfaces de usuario mas avanzadas.

4. Informe de evaluación

Los aspectos de **facilidad de uso** y **aprendizaje** han obtenido una notable valoración por parte de los usuarios, verificando de este modo uno de los principios que desde el inicio de la aplicación se ha intentado seguir; que sea fácil de usar y aún más fácil de recordar, por lo que en todo momento se ha intentado minimizar los pasos a realizar para ejecutar una tarea pretendiendo que sean acciones simples y con poco texto para de este modo evitar confundir al usuario al recordar como se realizaba una determinada tarea.

4. Informe de evaluación

El aspecto más valorado por los usuarios para la aplicación ha sido la **satisfacción**, obteniendo una media de 7.25, lo que nos dice que en general los usuarios se sienten satisfechos con las diferentes funcionalidades de la aplicación, ya que cumple con los objetivos deseados y planificados anteriormente. Pero cabe destacar que aunque la aplicación haya obtenido una buena nota de medida en la mayoría de los aspectos, esta evaluación nos permitirá poder mejorar la aplicación en los puntos en los que más énfasis se ha echo, y de este modo poder seguir realizando el refinamiento del sistema con sucesivas evaluaciones y cumpliendo en todo momento con el diseño centrado en el usuario que se ha llevado desde el principio.

5. Página web

Mediante el siguiente enlace es posible acceder a la página web de la aplicación.