

Práctica 4

Propuesta: Club de actividades de nieve



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Práctica hecha por:

*Raúl Florentino Serra
Jesús Pereira Sánchez
DIU3.LasDoBolita*

<https://github.com/jpsoso/DIU-LasDoBolita>

23/04/2024

Diseño de Interfaces de Usuario

Usability Report



Evaluación de usabilidad del proyecto

Grupo a evaluar:

[\[Los tomates\]](#)

Nombre del proyecto: **El trotamundos**

Fecha: 31 de mayo de 2024

Landing page del proyecto:



Informe realizado por:

El informe ha sido realizado por Jesús Pereira Sánchez y Raúl Florentino Serra, hemos realizado distintas acciones y hemos hecho la evaluación del eyetracking con distintos usuarios reales que no tenían relación con los proyectos.

Pero al ser compañeros de clase no se verifica al 100% que sus valoraciones sean justas, honestas y claras ya que al realizar ellos también el proyecto están contaminados con la idea general de la práctica.

1 DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

El propósito es parecido al de nuestra website, se trata de una app que permite apuntarse a actividades de senderismo que llevará a cabo un monitor y se podrá realizar con más gente,

2 RESUMEN EJECUTIVO

Vemos un poco la usabilidad de la aplicación así como los usuarios que han sido los encargados de realizar los test. El único fallo que hemos encontrado son los colores que se han utilizado para la aplicación

3 METODOLOGÍA

Metodología de usabilidad

Hemos utilizado un eyetracker, gaze recorder, para poder ver un mapa de calor de aquellas zonas a las que los usuarios cuando quieren hacer una actividad en la aplicación dirigen la mirada, en nuestro caso se les dijo que tenían que ver/apuntarse a una actividad, los mapas ya fueron mostrados anteriormente.

Test de usuarios: Participantes

Estos son los participantes que han llevado a cabo el test

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	test A/B
Paula	M / 23	Estudiante	Avanzada	Sociable, trsite	Móvil	A
David	H / 54	Fotógrafo	Baja	Explorador	Web	A
Marta	M / 38	Administrativa	Intermedia	Organizada, dedicada	Móvil	B
Jose	H / 22	Estudiante	Avanzada	Alegre	Web	B

Resultados obtenidos

EQUIPO: DIU3 LasDoBolita 31/05/2024	TEST A:		TEST B:	
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO	Web:		Web:	
PRACTICA 4 - Cuestionario SUS	A - TESTING		B - TESTING	
USUARIO ID:	Paula	David	Marta	Jose
SEXO	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
EDAD	23	54	38	22
OCCUPACION	Estudiante	Fotógrafo	Administrativa	Estudiante
EXPERIENCIA TIC	Avanzada	Baja	Intermedia	Avanzada
PERFIL	Social, amable, triste	familiar, fotógrafo, explorador	Organizada, dedicada	alegre, activo
CUESTIONARIO SUS	Valoracion Paula	Valoracion David	Valoracion Marta	Valoracion Jose
1 Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	3	4	3	2
2 Encontré el website innecesariamente complejo	2	2	3	2
3 Pensé que era fácil utilizar este website	4	4	3	4
4 Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	1	1	1
5 Encontré las funciones del website bastante bien integradas	3	4	3	4
6 Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	2	1	1	1
7 Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	5	4	3
8 Encontré el website muy grande al recorrerlo	1	2	2	2
9 Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	4	4	4
10 Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	1	2	1	1
VALORACION FINAL	77,5	82,5	72,5	75
NO ACCEPTABLE (SI ES <40)				
MARGINAL (LOW 40-60)				
MARGINAL D (ENTRE 60-70)				
ACCEPTABLE TIPO C (GOOD 70-80)				
ACCEPTABLE TIPO B (EXCELENT 80-90)				
ACCEPTABLE TIPO A (THE BEST 90-100)				

Como vemos los resultados en ambas aplicaciones están un poco mejor, el fallo que hay que la aplicación que hace que en la pregunta 1 haya menos nota son los colores ya que no invitan a quedarse mucho tiempo en la aplicación

4 CONCLUSIONES

Una vez hechas las pruebas y viendo los mapas de calor podemos ver que ambas aplicaciones se ven bastante similares, pues las dos tienen un calendario y distintos botones que permiten ver las actividades en un calendario, registrarse y listar las actividades.

Debido a los colores, la página para el test B nos ha resultado un poco complicada visualmente ya que algunos colores no llegaban a tener un gran contraste y no se apreciaba bien visualmente

Incidencias

No hemos tenido ningún problema a la hora de realizar el test o el cuestionario.

Valoración

Nos ha resultado bastante fácil realizar la valoración ya que las aplicaciones eran similares, algunos de los puntos positivos que tenía la aplicación era lo completas que tenían la información las actividades cuando se mostraban permitiendo al usuario conocer un poco más de la actividad desde fuera y no tener que entrar.

Recomendaciones y propuesta de mejoras:

La aplicación en sí es muy completa y bastante intuitiva, lo único que vemos un punto de mejora son los colores. En algunas partes tienen muy poco contraste, otros son bastante oscuros y tienen brillo, colores tan oscuros para una aplicación de senderismo desde nuestro punto de vista es de las pocas cosas mala que tiene, creemos que podrían haber sido colores más claros representado un poco los colores de la montaña cuando tienen sol.

Valoración de la prueba de usabilidad (self-assessment)

Es una buena práctica utilizar estas técnicas pues nos proporciona una información muy útil para saber a dónde mirará el usuario cuando esté en nuestra aplicación, ayudándonos a detectar errores y cómo podemos mejorar la experiencia del usuario dentro de nuestra aplicación.

Un ejemplo de ello que no ha sido incluido fue a la hora de realizar una de las pruebas en gaza recoder nos dimos cuenta de que los usuarios cuando entran en nuestra página lo primero que hacían era ver las imágenes, por ello cambiamos una parte que teníamos y añadimos una imagen cerca para que el usuario se centrara en ella.

Conclusión final / Valoración de las prácticas

El proceso de diseño usando la metodología UX ha sido muy útil y nos ha dado una idea de cómo hacer un proyecto pensando en los usuarios. Pasando por distintas etapas, desde la investigación y el análisis, junto a la creación de wireframes y la evaluación con eye tracking, hemos entendido mejor las necesidades y comportamientos de nuestros usuarios. Esto nos ha permitido identificar puntos clave para mejorar a la hora de realizar una aplicación y tener en cuenta detalles que parecen insignificantes pero a la hora de mostrar nuestro producto a un usuario este sea el que triunfe

Hemos conseguido diseñar una aplicación que es atractiva y sencilla de usar. Usar herramientas como el eye tracking nos ha ayudado en nuestras decisiones de diseño y posibles soluciones y ajustes que se podrían hacer basados en datos reales.

La experiencia que hemos obtenido es que a la hora de hacer futuros proyectos no tenemos que tener en cuenta nuestras decisiones por encima de todo, si no la de los usuarios, puesto que ellos serán los que consuman el producto, por tanto es algo positivo que hemos aprendido y que aplicaremos a la hora de hacer aplicaciones reales.