

07-01-2020

**Participantes:** Ana Ortiz (*Community Manager*), Perla Rodríguez (estudiante de Medicina), Rafael Morales (abogado)

**Desarrolladores:** Álvaro, Natalia, Lidia.

**Estado del proyecto:** En desarrollo.

## 1. Descripción de la prueba realizada:

---

**Producto usado:** para realizar esta evaluación con usuarios mediante la técnica de recorridos cognitivos hemos utilizado como producto dos prototipos de alta fidelidad, uno asociado a la aplicación móvil y un segundo correspondiente a la aplicación web. En ambos se incluye el sistema de navegación que permite explorar las diversas actividades que se pueden realizar ejemplificando cada una de ellas para visualizar la información que se debe aportar y el resultado de la acción. No obstante, se trata de prototipos no funcionales, es decir, las diversas acciones no se encuentran implementadas.

**Escenario:** Ana Ortiz de 25 años es una experta en gestión de redes sociales y eventos por lo que su trabajo consiste en organizar toda clase de acontecimientos en su ciudad. Dentro de unas semanas comienza un evento musical y tanto su equipo como ella son los responsables de adquirir el material necesario para posteriormente montar el escenario, el equipo de música, entre otros. Para no olvidarse de nada utilizan nuestra aplicación tanto para crear una lista con el material que deben comprar además de hacer uso de las plantillas predefinidas que les ayudan a reflexionar sobre objetos que no habían pensado.

Para Perla Rodríguez, estudiante de quinto de Medicina, su día a día es caótico puesto que debe asistir tanto clases teóricas, como prácticas de quirófano. Por lo tanto debe acordarse de llevarse tanto el material de teoría, como

los apuntes, los libros así como su portátil, además de todo el material de prácticas incluyendo el traje, los guantes, las protecciones, entre otros. Asimismo, también debe llevarse su almuerzo además de otros utensilios personales. Para no dejarse nada descarga nuestra aplicación y crea una lista programada para los días de universidad en la que apunta todo el material necesario para posteriormente, antes de salir de casa, verificar que realmente no se olvida de nada.

Nuestro tercer usuario Rafael Morales es un abogado de prestigio de 48 años que solamente está acostumbrado a aplicaciones de mensajería y a realizar llamadas por teléfono. No obstante, cada día debe de llevar consigo todos los documentos correspondientes a los diversos casos de los que se ocupa así como su portátil, tablet y objetos personales. Asimismo también debe realizar viajes de negocios una vez por semana por lo que nuestra aplicación le va a ser de gran ayuda, ya que podrá definir listas diarias en las que incluya su material de trabajo así como listas para apuntar los objetos necesarios para realizar un viaje de trabajo incluyendo su correspondiente material así como cosas básicas personales.

### **Tareas:**

1. El usuario se registra, el usuario accede a la parte de usuario y quiere ingresar como nuevo usuario en nuestro sistema, introduce un usuario, una contraseña, y un email.
2. Inicia sesión en el sistema: El usuario tiene acceder a la aplicación, acceder a la parte centrada en el usuario, e iniciar sesión con un usuario y una contraseña.
3. El usuario necesita crear una lista para apuntar el material que necesita para una determinada tarea. En el caso de Ana deberá de programarla para el día en el que vayan a montar el escenario para el concierto mientras que Perla deberá de programarla para diario a una hora concreta antes de salir de casa hacia la facultad. Para ello deberán crear una lista y completarla con los objetos que necesiten así como programar la tarea que les permitirá verificar que no se olvidan de nada antes de comenzar con sus respectivas actividades.

4. El usuario valora plantillas de la comunidad, el usuario accede a la parte de plantillas, y en la parte de buscar, busca una plantilla según sus preferencias, selecciona una plantilla, y según su criterio puede seleccionar las estrellas que le dará y podrá realizar un comentario sobre lo que le parece la plantilla en sí.
5. Crear plantillas, el usuario desde la plataforma web puede tener acceso a crear una plantilla con una determinada categoría y con unos determinados privilegios dependiendo de la puntuación de usuario que este posea, la plantilla creada servirá como base para los demás usuarios para poder crear listas a partir de ella.
6. Realizar la verificación de una determinada lista comprobando si llevan consigo los objetos que han apuntado en la misma así como comprobar el método que les permite conocer dónde se encuentran cada uno de ellos. Para ello programarán la lista que han creado con anterioridad para dentro de unos minutos con el objetivo de llevar a cabo la verificación del material y comprobar tanto su utilidad como su facilidad de uso. Una vez la aplicación les notifique acerca de la verificación de los objetos deberán de chequear cada uno de ellos y pulsar sobre el icono correspondiente que les permitirá conocer dónde se encuentra el material en cuestión.

**Observaciones sobre los usuarios:** existen dos usuarios que sí conocen y hacen uso tanto de aplicaciones web como móviles y por lo tanto para ellos no les supone un esfuerzo adicional para probar ambos prototipos. No obstante, por aportar una mayor diversidad a esta evaluación también hemos incluido un usuario que no está tan habituado a utilizar aplicaciones que no sean de mensajería por lo que mediante sus opiniones podremos conocer si verdaderamente nuestras aplicaciones están dirigidas a todo tipo de usuarios. También tienen la ventaja de que utiliza patrones de diseño de Material Design y por lo tanto las diversas funciones que se pueden realizar están representadas de forma clara e intuitiva con iconos familiares.

## 2. Notas de la sesión de evaluación

---

**Notas generales:**

Lo primero que se puede observar es que mientras que los usuarios manejan la aplicación, lo primero que se presenta es que ven en la pantalla principal un diseño intuitivo y sencillo, pero por otro lado se presenta que hay muchas pantallas.

También otra de las cosas que a los usuarios les llama la atención es el código de colores que hay para diferenciar tanto las plantillas como las listas.

## Notas específicas:

No ha habido problemas reales de usabilidad. Se han encontrado mejoras en los procesos.

Tarea	Observación	Categoría (Error, success...)	Severidad (1-5)
1	Todos los usuarios han realizado esta función con éxito. Su funcionamiento les es familiar e intuitivo y por lo tanto no han tenido ningún inconveniente en llevarla a cabo.	Success	2
2	Todos los usuarios han conseguido esta tarea de manera rápida y sencilla, pero de nuevo como en el caso anterior comentan que sería útil que se pudiera iniciar sesión con alguna aplicación que ellos ya poseen como Facebook o Google.	Success	2
3	Los tres usuarios han encontrado fácilmente la pestaña asociada a las listas y han podido crear su respectiva lista de forma rápida y sencilla. Posteriormente han	Success	5

	<p>añadido los objetos necesarios, sin embargo han encontrado esta tarea algo tediosa puesto que deben escribir mucho si desean apuntar una gran variedad de objetos. Como sugerencia proponen que la aplicación sea capaz de reconocer la temática de la lista y sugiera objetos para no tener que escribirlos y solo confirmar si desean apuntarlo o no. Por último han programado la verificación de la lista sin ningún tipo de problema mediante el calendario.</p>		
4	<p>Todos los usuarios han realizado esta función con éxito. Su funcionamiento les es familiar e intuitivo y por lo tanto no han tenido ningún inconveniente en llevarla a cabo.</p>	Success	2
5	<p>Los tres usuarios han encontrado esta funcionalidad bastante útil puesto que pueden crear una plantilla propia con el material que para ellos es indispensable para realizar una determinada actividad. Además, como el procedimiento es similar a crear una lista les parece una operación fácil puesto que ya la conocen y, por lo</p>	Success	5

	<p>tanto, no tienen que aprender a realizarla. No obstante, no les parece demasiado lógico el incluir esta funcionalidad solamente en la aplicación web, puesto que no siempre disponen de un portátil para llevarla a cabo. Se debería de replantear la posibilidad de crear plantillas desde la aplicación móvil con una estructura predefinida para solo rellenarla como se hace con una lista.</p>		
6	<p>Ninguno de los usuarios ha tenido ningún tipo de problema a la hora de verificar cada uno de los objetos puesto que realizarlo mediante casillas chequeables es una forma bastante intuitiva de llevar a cabo este proceso. Sin embargo, como las casillas tienen un tamaño muy reducido como mejora proponen verificar un objeto con solo pulsarlo, en cualquiera punto del área que ocupa, y que por ejemplo cambie de color para así diferenciar los objetos verificados de los que no.</p>	Success	5

## 3. Informe final

Si bien no se han encontrado problemas graves, ni de usabilidad ni de funcionamiento, sí es cierto que la mayoría de usuarios piensan que a la hora de apuntar objetos en una lista deben de invertir bastante tiempo en escribirlos, más aún cuando se trata de un gran número de materiales distintos. Es por ello por lo que en un futuro se podría añadir un sistema de reconocimiento de la temática de la lista que fuese capaz de incorporar algunos de los objetos más comunes para la actividad que se desea realizar con el objetivo de reducir el tiempo que el usuario invierte en escribirlos. De este modo el usuario podrá tanto agregar como eliminar el objeto sugerido ya escrito por el sistema

con un solo clic. Junto a esta propuesta existe una sugerencia, bastante relevante dado su grado de severidad, relacionada con la verificación de los objetos. Y es que al contar con un espacio tan reducido como es el de la pantalla de un móvil además de considerar la poca precisión que puede tener una persona sin demasiada experiencia, podríamos modificar el sistema de chequeo de los objetos para hacerlo más sencillo eliminando las casillas de tamaño reducido y permitiendo que el usuario verifique el objeto con solo pulsar dentro del área de este. De este modo podemos facilitar el uso de la aplicación móvil y extender su uso a un rango más diverso de usuarios.

Asimismo, también deberemos de estudiar de nuevo la posibilidad de poder crear plantillas desde el móvil sin necesidad de cargarlas, es decir, se podría seleccionar una estructura por defecto o permitir que el usuario escoja una que previamente haya subido desde la plataforma web. De ese modo, tras elegir un determinado esquema, el usuario podrá escribir los objetos que se incluyen en una plantilla para que una vez haya terminado pueda publicarla desde su propio teléfono.

Con un menor grado de severidad se encuentra la sugerencia de poder iniciar sesión en ambas aplicaciones mediante cuentas de las que ya dispongan los usuarios en lugar de crear una nueva para nuestra plataforma en concreto. Se podrían añadir los enlaces correspondientes para llevar a cabo este tipo de opción y remodelar nuestro sistema de identificación para permitir iniciar sesión mediante *Google* o *Facebook*.

Por otro lado tenemos que destacar que nuestro diseño es intuitivo, y adaptable a todos los públicos, ya que como hemos comprobado hemos elegido a usuarios tanto que están habituados al uso de aplicaciones móviles y web

como usuarios que no disponen de tanta experiencia con este tipo de tecnologías. Asimismo, nuestros prototipos cuentan con la ventaja de que el usuario conoce en todo momento dónde se encuentra, gracias principalmente a destacar cada una de las entidades de las que disponemos con colores diferentes tanto en la web como en la aplicación móvil. Además, al seguir las pautas reflejadas en *material design*, la representación de los iconos es bastante familiar e intuitiva por lo que facilita considerablemente el que los usuarios conozcan qué operación desean realizar para cumplir un determinado objetivo, como crear una lista para no olvidarse del material necesario. Del mismo modo, les hemos facilitado el acceso a una sección de ayuda en la que se definen las diferentes operaciones que se pueden realizar así como el procedimiento para llevarlas a cabo de manera clara y sencilla.