



# Introducción

El presente documento tiene por objetivo describir la inspección que se ha realizado del sistema interactivo ***‘Málaga Dream Home’***  del ***grupo M*** y exponer los aspectos que se han identificado como posibles problemas de usabilidad del sistema. Para la inspección, se realizaron un recorrido cognitivo y una evaluación heurística basada en los principios de usabilidad de Jacob Nielsen para una serie de tareas y unos perfiles de usuario imaginarios del sistema.

El sistema interactivo estudiado sirve para ***‘Buscar una propiedad para alquilar o comprar. Es una inmobiliaria’***. Las tareas que se han inspeccionado son las siguientes:

* **Tarea 1:** *Aplicación de filtros de búsqueda.*
  + Acción 1: Seleccionar filtro en el desplegable.
  + Acción 2: Introducir los campos de filtro deseados.
  + Acción 3: Pulsar en el icono de buscar.
* **Tarea 2:** *Contactar para concertar una cita.*
  + Acción 1: Seleccionar el inmueble deseado.
  + Acción 2 : Pulsar el botón de contactar.
  + Acción 3: Introducir los campos obligatorios.
  + Acción 4: Pulsar el botón de envío.
* **Tarea 3:** *Calculadora de hipoteca.*
  + Acción 1: Pulsar sobre el botón calculadora.
  + Acción 2: Introducir los campos obligatorios.
  + Acción 3: Pulsar el botón para calcular el precio.
* **Tarea 4:** *Venta de inmueble por parte de un cliente.*
  + Acción 1: Seleccionar el apartado correspondiente.
  + Acción 2: Rellenar el formulario de contacto con los campos.
  + Acción 3: Enviar los datos.

Los perfiles de usuario imaginarios son los siguientes:

| Chico de 20 años busca piso para el curso 22/23 completo | Compartir piso  en Roma | | | | | | **Edad** 20 | **Trabajo:**  Estudiante | | **Ciudad:**  Málaga |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *“Busco compartir piso para el curso que viene”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Medio | **Marcas que Usa:** | | Apple, Amazon, Mercadona | |
| **Razón para usar:** | | | Alquilar un piso | | | | | | |
| **Le importa:** | | El precio, localización y fotos del piso. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Un piso cerca de la Universidad, accesible y barato. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Lejos de tiendas, poco accesible y sin fotos. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Un buscador de piso con precio, fotos y ubicación | | | | | |

|  | | | | | | **Edad**  29 | **Trabajo:**  Desarrolladora de apps | | **Ciudad:**  Alhaurín de la Torre |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *“Busco trasladar mi oficina a una ciudad*  *más grande como es Málaga”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Alto | **Marcas que usa:** | | HP, Intel, Samsung, Lenovo | |
| **Razón para usar:** | | | Alquilar/comprar un local | | | | | | |
| **Le importa:** | | El precio, localización, dimensiones y posibilidad de instalar cubículos | | | | | | | |
| **Quiere:** | Un local más o menos céntrico, con afluencia de gente y de tamaño suficiente. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Lugares apartados, poco aparcamiento, local claustrofóbico. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Un buscador de locales con precio, fotos, ubicación y dimensiones | | | | | |

| Imagen que contiene persona, interior, hombre, ventana  Descripción generada automáticamente | | | | | | **Edad**  45 | **Trabajo:**  Profesor De Economía | | **Ciudad:**  Huelva |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *“Busco casa para mi familia por traslado en Málaga”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Medio | **Marcas que Usa:** | | Asus, Xiaomi... | |
| **Razón para usar:** | | | Comprar casa familiar en Málaga | | | | | | |
| **Le importa:** | | El precio, tamaño y ubicación | | | | | | | |
| **Quiere:** | Una casa unifamiliar para él, su mujer y 3 hijos. Esta debe de tener piscina y garaje | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Colegios y trabajo a gran distancia, no tener comercios cerca ni lugares de ocio familiar | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Buscador de casa con precio, fotos y ubicación | | | | | |

|  | | | | | | **Edad**  **75** | **Trabajo:**  Jubilada | | **Ciudad:**  Ronda |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *“No hay mejor plan que marujear con las amigas en casa”* | | | |
| **Conocimiento Tecnológico:** | | | | | Nulo. | **Marcas que Usa:** | | - | |
| **Razón para usar:** | | | Necesita comprar una casa. | | | | | | |
| **Le importa:** | | La facilidad de uso. | | | | | | | |
| **Quiere:** | Una casa bonita con vistas al mar. | | | | | | | | |
| **Le molesta:** | | Las complicaciones en la aplicación. | | | | | | | |
| **Qué le ofrecemos:** | | | | Una interfaz muy intuitiva y sencilla. | | | | | |

# Recorrido cognitivo

## Tarea 1: Nombre de la tarea

Descripción detallada de la tarea 1.

### Acción 1: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 2: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

### Acción 3: Nombre de la acción

* **¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y el conocimiento del usuario?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Entenderán que dicha acción es la correcta?**
  + **SI/NO: explicación**
* **¿Comprenderán el feedback del sistema?**
  + **SI/NO: explicación**

# Evaluación heurística

Para cada tarea por separado, se han analizado las 10 reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen. A continuación, se detallan los resultados obtenidos:

## Tarea 1: Nombre de la tarea

**Pasa**

* **El estado del sistema debe ser siempre visible**
  + Notas…
* **Utilizar el lenguaje de los usuarios**
  + Notas…
* **Control y libertad para el usuario**
  + Notas…

**Pasa con dificultad**

* **Minimizar la carga de la memoria del usuario**
  + Notas…
* **Flexibilidad y eficiencia de uso**
  + Notas…
* **Diálogos estéticos y de diseño minimalista**
  + Notas…
* **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores**
  + Notas…
* **Ayuda y documentación**
  + Notas…

**Falla**

* **Consistencia y estándares**
  + Notas…
* **Prevención de errores**
  + Notas…

**No se puede evaluar**