

Participantes: Elvira, Antonio y Fran

Fecha: 21 - 1- 2026

Desarrolladores: Teodosio Donaire González, Francisco de Asís Carrasco Conde y Mario Bosque Avelleira

Estado del proyecto: Fase de Evaluación

1. Descripción de la prueba realizada:

Producto usado:

Un prototipo de alta fidelidad desarrollado en Figma. Este permite la navegación por diferentes funciones de la aplicación y realizar determinadas acciones, como apuntarse a un evento o realizar una valoración.

Escenario:

A los usuarios se les proporcionará la demo visual y tendrán que simular la participación en un evento, que incluye las siguientes acciones: iniciar sesión, navegar entre los diferentes deportes, apuntarse al evento y valorar el mismo. Por último, se les pedirá que den una valoración general con los aspectos más fuertes o debilidades de la demo.

Tareas:

Los usuarios tendrán que realizar tareas básicas de la aplicación, tratarán de abarcar todas las tareas que se permita realizar sobre el prototipo de alta fidelidad en Figma.

Lo primero que tendrán que hacer será la gestión de usuario. Para ello, comenzarán registrándose e iniciando sesión, después tratarán de editar alguna configuración del perfil y observando la página de ayuda, por último, tendrán que ver su perfil y acabarán cerrando sesión.

La siguiente tarea será “Apuntarse a un evento”, donde tendrán que buscar un evento de su interés, apuntarse al mismo y valorar tanto a los usuarios como al evento en sí, así como entrar en el sistema de chats. Además, tendrán que cancelar su participación de ese u otro evento para comprobar su correcto funcionamiento.

Por último, tendrán que realizar pequeñas tareas como buscar eventos en el mapa, filtrar eventos, ver el ranking y ver perfil de otro usuario para comprobar que son útiles y fáciles de usar.

Observaciones sobre los usuarios:

Elvira: el usuario no tiene experiencia previa en el mundo deportivo, será la aplicación su primera toma de contacto. El usuario estará más perdido que la media.

Antonio: el usuario tiene conocimientos sobre deportes, pero no en la práctica de estos, es decir, sabe sobre la jerga deportiva pero no sabe hacer quedadas.

Fran: tiene experiencia previa en práctica como organización de eventos, la demo para él la demo será más intuitiva que la media.

2. Notas de la sesión de evaluación

Notas generales:

Algunos botones que parecían ser intuitivos simplemente cambiando el color de la letra resultan no serlos. La estética da buenos resultados tanto para usuarios entendidos de la jerga deportiva como con los que no.

Notas específica: Para realizar determinadas opciones, como inicio de sesión, se han designado una tecla (U) para completar la acción en Figma. No todos los eventos en la aplicación tienen una interacción, ya que se trata de un boceto de alta fidelidad, no de la aplicación final.

Tarea	Observación	Categoría (Error, success...)	Severidad (1-5)	importancia (1-5)
Gestión de usuario	A los usuarios no les resulta intuitivo a priori el registro, esperan un botón que ponga registrarse en vez de una pregunta con un color de fuente distinto	Error Cognitivo	2	2
Apuntarse a un evento	No asocian el botón que hay en el número de usuarios con que puedan valorar a los participantes	Error Cognitivo	4	3
Tareas varias	La localización en pantalla para buscar por ubicación es poco intuitiva	Error Cognitivo	3	2

3. Informe final

Es necesario incluir un botón que especifique claramente registro para evitar confusiones en el usuario al igual que hacer un poco más grandes algunos iconos para su correcta visualización teniendo en cuenta la importancia de la acción que realicen, por ejemplo, el engranaje de opciones del perfil debería ser más grande.

A pesar de usar fotos para identificar deportes estas pueden causar confusión, se recomienda añadir un pequeño texto en cada imagen asociada al evento que especifique el deporte que se va a realizar.

Los usuarios asociaban la el buscar en el mapa a la sección de buscar en lugar de la sección de explorar, habría que valorar su reubicación.