

# **Informe de Usabilidad**



**Prototipo Web / Equipo:**

**[Artesania Nazarí/DIU3.ElMedusa]**

Realizado por DIU2.LosPIBES

**01/06/2023**

ver. 1.1 (2023/05/10)

## Tabla de Contenidos

DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE.....	2
RESUMEN EJECUTIVO .....	3
METODOLOGÍA .....	3
PERFIL DE USUARIOS.....	4
RESULTADO.....	5
RECOMENDACIONES.....	7
CONCLUSIONES.....	7

### Report Template

Adaptación del documento *Report template usability test* de usability.gob  
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates/report-template-usability-test.html>

# Informe de Usabilidad



## DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

La página web diseñada ofrece un taller de Artesanía Nazari. El principal objetivo de este taller es mantener las costumbres y tradiciones del uso del yeso. Ofrecen una visita al taller incluyendo transporte privado ida y vuelta, demostraciones en vivo y un regalo hecho a mano. En cuanto al diseño podemos observar como destacan los colores rojos, amarillos y algún que otro tono de marrón que transmiten sensaciones de los materiales usados en la artesanía. Es una página web muy sencilla que está compuesta por dos páginas una de inicio en la que nos proporcionan información sobre lo que realiza la página y otra en la que nos proporciona información sobre la visita al taller y la opción de reservar e incluso la opción de obtener descuentos para distintos grupos de usuarios. También tienen la opción de cambiar de idiomas y un buscador para poder encontrar cosas más específicas. El logo es bastante representativo de lo que se ofrece. En general es una página bastante simple pero muy fácil de usar.

## Resumen ejecutivo

---

El principal objetivo de este documento es analizar e identificar los defectos de la página web diseñada en relación a su usabilidad, realizando unos test de usabilidad para ello mediante la interacción de distintos usuarios de prueba con el sistema. Para ello se ha contado con la opinión de cuatro usuarios distintos, los cuales han llegado a la conclusión de que una página web bastante sencilla de aprender a usar pero bastante pobre en cuanto a subpáginas ya que solo tiene dos páginas que no proporcionan ninguna funcionalidad extra:

- Nuestro primer usuario se llama Dora, una recepcionista de hotel de 36 años, experta en muchos idiomas y en el turismo (usuario real)
- El segundo de los usuarios se llama Raul, un taquillero en el cine de 64 años con limitaciones físicas, es un poco reacio al contacto con la gente pero a pesar de ello tiene muchas ganas de usar la página (usuario ficticio)
- La tercera se llama Sandra de 18 años de edad, es una estudiante de bachillerato con un alto nivel de experiencia tic. Es una persona bastante tranquila está bastante enfocada en sus estudios y aunque está pasando por momentos de tristeza está totalmente capacitada para dar su opinión (usuario ficticio)
- Por último encontramos a Adrián, un camarero de 24 años. De Adrián podemos destacar que es una persona bastante social y bastante amigable aunque con un carácter bastante fuerte. (usuario real)

Gracias a estos usuarios y a partir de este test se han identificado defectos, los cuales se comentarán más adelante

Este documento contiene información sobre la reacción de los distintos usuarios después de interactuar con el sistema, complejidad de las tareas realizadas, errores y recomendaciones para mejorar

Todo este experimento lo ha desarrollado el equipo de DIU2.LosPIBES

## Metodología

---

A la hora de realizar el test de usabilidad, el primer paso que hemos realizado ha sido la identificación de usuarios para evaluar la página web. Una vez que hemos identificado los usuarios, se debe determinar la interacción de cada uno con la aplicación a la hora de realizar distintas tareas. Para cada una de las tareas planteadas, le vamos a asignar un valor numérico entre 1 y 5 teniendo en cuenta:

- La facilidad de encontrar la información solicitada desde la vista principal
- La habilidad de identificar en qué punto de la página web se encuentran
- Precisión de predecir qué sección de la página web se encuentra cierto tipo de información

Una vez completada esta tarea, el usuario debe realizar un cuestionario SUS con el objetivo de obtener una valoración global de la aplicación. Una vez finalizada esta tarea, se extrae las conclusiones generales a través las respuestas de los usuarios en relación a:

- Defectos aparentes de la interfaz de la aplicación
- Recomendaciones de mejora

## Participantes

Tal y como se ha comentado anteriormente, se han encuestado a dos usuarios, los cuales se describen en la siguiente tabla:

#id. usuario	Sexo/edad	Ocupación	Perfil	Experiencia internet	Plataforma	Experiencia con Web
Dora	M / 36	Recepcionista	Positiva	Media	Windows	Media
Raul	H / 64	Taquillero	Frustrado	Bajo	Windows	Baja
Sandra	M / 18	Estudiante	Tranquila	Alta	Windows	Alta
Adrián	H / 24	Camarero	Sociable	Media	Windows	Alta

## Evaluación de tareas /escenarios

A continuación, se ha analizado la realización de diferentes tareas por parte de cada uno definidos previamente:

1. Navegar a través de los elementos del menú
2. Obtener información sobre la visita al taller
3. Obtener descuentos en la página
4. Cambiar idioma de la página

Participante	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3	Tarea 4
Dora	-	✓	-	✓
Raul	-	-	✓	-
Sandra	-	✓	✓	✓
Adrián	-	✓	-	✓
Success	0	3	2	3
Porcentaje de tareas completadas	0%	75%	50%	75%

## Cuestionario SUS

	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website					
2	Encontré el website innecesariamente complejo					
3	Pensé que era fácil utilizar este website					
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website					
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas					
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website					
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website					
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo					
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website					
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website					
Valoración final						

## Resultado SUS y explicación

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
EQUIPO Los pilles FECHA: 5-06-2023 DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		TEST A: Web:				TEST B: Web:				
		A - TESTING				B - TESTING				
USUARIO ID:	#USER1	#USER2	#USER3	#USER4	#USER1	#USER2	#USER3	#USER4		
SEXO	MUJER	HOMBRE	MUJER	HOMBRE	MUJER	HOMBRE	MUJER	HOMBRE		
EDAD	36	64	18	24	36	64	18	24		
OCCUPACION	RECEPCIONISTA HOTEL	TAQUILLERO EN UN CINE	ESTUDIANTE BACH	CAMARERO	RECEPCIONISTA HOTEL	TAQUILLERO EN UN CINE	ESTUDIANTE BACH	CAMARERO		
EXPERIENCIA TIC	INTERMEDIO	BAJA	ALTO	INTERMEDIO	INTERMEDIO	BAJA	ALTO	INTERMEDIO		
PERFIL (describi)	Es una mujer trabajadora y dedicada que trabaja como recepcionista en un hotel. Además de su dominio del español. Es una persona pluriétnica y puede comunicarse fluidamente en inglés y francés, lo que le permite interactuar con huéspedes de diferentes nacionalidades. Su actitud positiva y feliz contagia a los demás, creando un ambiente acogedor para huéspedes.	Es un hombre que trabaja a pesar de su baja experiencia en tecnología, ha logrado adaptarse al sistema de la taquilla. Como recepcionista ha superado obstáculos físicos y demuestra una gran determinación y capacidad. Fuera del ámbito laboral, le encanta visitar diferentes lugares y explorar nuevas experiencias. Disfruta descubriendo sitios turísticos, museos y lugares educativos. También atraviesa momentos de tristeza. Es una persona reservada, prefiere pasar tiempo sola o con un grupo pequeño de amigos cercanos.	Es una joven de 18 años que actualmente cursa el bachillerato. Posee una amplia experiencia TIC debido a su dedicación académica. A pesar de su conocimiento tecnológico, se caracteriza por su personalidad tranquila y su enfoque en sus estudios. Siempre busca mejorar su rendimiento académico y se esfuerza por alcanzar sus metas educativas. También atraviesa momentos de tristeza. Es una persona reservada, prefiere pasar tiempo sola o con un grupo pequeño de amigos cercanos.	Es un joven de 24 años que trabaja como camarero en un restaurante. Es conocido por ser una persona social y amigable. Fuera del trabajo tiene una personalidad extrovertida y le gusta disfrutar de la vida social. Aunque generalmente es una persona alegre, puede experimentar momentos de enfado o frustración. Puede ser debido a situaciones estresantes en el trabajo o a circunstancias personales. Se considera un usuario intermedio en experiencia TIC.	Es una mujer trabajadora y dedicada que trabaja como recepcionista en un hotel. Además de su dominio del español. Es una persona pluriétnica y puede comunicarse fluidamente en inglés y francés, lo que le permite interactuar con huéspedes de diferentes nacionalidades. Su actitud positiva y feliz contagia a los demás, creando un ambiente acogedor para huéspedes.	Es un hombre que trabaja a pesar de su baja experiencia en tecnología, ha logrado adaptarse al sistema de la taquilla. Como recepcionista ha superado obstáculos físicos y demuestra una gran determinación y capacidad. Fuera del ámbito laboral, le encanta visitar diferentes lugares y explorar nuevas experiencias. Disfruta descubriendo sitios turísticos, museos y lugares educativos. También atraviesa momentos de tristeza. Es una persona reservada, prefiere pasar tiempo sola o con un grupo pequeño de amigos cercanos.	Es una joven de 18 años que actualmente cursa el bachillerato. Posee una amplia experiencia TIC debido a su dedicación académica. A pesar de su conocimiento tecnológico, se caracteriza por su personalidad tranquila y su enfoque en sus estudios. Siempre busca mejorar su rendimiento académico y se esfuerza por alcanzar sus metas educativas. También atraviesa momentos de tristeza. Es una persona reservada, prefiere pasar tiempo sola o con un grupo pequeño de amigos cercanos.	Es un joven de 24 años que trabaja como camarero en un restaurante. Es conocido por ser una persona social y amigable. Fuera del trabajo tiene una personalidad extrovertida y le gusta disfrutar de la vida social. Aunque generalmente es una persona alegre, puede experimentar momentos de enfado o frustración. Puede ser debido a situaciones estresantes en el trabajo o a circunstancias personales. Se considera un usuario intermedio en experiencia TIC.		
	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo
CUESTIONARIO SUS	Valoración User1 (entre 1-5)	Valoración User2 (entre 1-5)	Valoración User3 (entre 1-5)	Valoración User4 (entre 1-5)	Valoración User1 (entre 1-5)	Valoración User2 (entre 1-5)	Valoración User3 (entre 1-5)	Valoración User4 (entre 1-5)		
1. Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	5	3	3	4	5	3	3	2		
2. Encontré el website innecesariamente complejo	1	2	1	1	1	1	1	1		
3. Pensé que era fácil utilizar este website	4	4	4	5	5	4	4	5		
4. Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	2	2	1	1	2	1	1		
5. Encontré las funciones del website bastante bien integradas	5	2	3	4	5	1	1	3		
6. Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	1	1	2	1	2	3	2	1		
7. Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	4	3	5	4	2	4	5		
8. Encontré el website muy grande al recorrerlo	3	2	4	2	1	4	2	1		
9. Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	4	4	5	4	4	3	4		
10. Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	1	2	1	1	1	3	1	1		
VALORACION FINAL	87,5	70	65	92,5	92,5	57,5	70	85		

Como resultado final tras realizar el cuestionario con 4 muestras el usuario ha obtenido un 76,25 (Aceptable tipo C). Generalmente las personas que han valorado la página, la han visto fácil de utilizar y agradable a la vista. Se ha hecho un buen diseño de la página, con la navegabilidad clara para una persona con poca experiencia en las nuevas tecnologías. A pesar de eso en algunos aspectos se ha quedado un poco pobre, por ejemplo en el diseño de la página había definido bastantes páginas pero luego solo se ha implementado la de

Visita al taller. También se había hecho un wireframe de la página para unirse a un grupo y no se ha incluido en el prototipo de la aplicación.

## User Experience Case Study Review (Extra)

UX Case Study review									
[Nombre del equipo que estas valorando. Ponlo tb en el fichero]		Score	Comments						
1	En este Excel no se ha fijado los mismos pesos con los que habeis sido evaluados en esta asignatura. Por el contrario, se ha establecido como tres tipos de aspectos (critico, normal, poco critico)	N/A - not applicable or can't be assessed	Optional - Provide a short rational for the score, such as a description of the issues found; examples of good practice and the likely impact for users.						
Aspectos evaluados					Weighting (out of 5)	Weighting ratio	Rating (0 - 5)	Score	Out of
1	Introducción en README.md principal. El equipo se identifica y presenta una breve descripción del producto que se diseña antes de pasar a describir cada fase del diseño.	Good	La descripción esta bastante bien pero demasiado corta, se presenta el equipo (en este caso solo uno)		3	60%	4	2,4	3
2	P1 - Competitive Analysis. Se tiene una vista clara de las características de las distintas alternativas de servicio colaborativo.	Poor	Este bien distribuido por los colores, pero es algo lioso y es un poco difícil de interpretar ya que no sabemos a que se refiere SI o NO, NO HAY PUNTACION		5	100%	2	2	5
3	P1 - Persona ficticia 1. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Good	La persona es bastante general puede servir para cualquier tipo de producto, pero sin embargo la explicación de este es un poco escueta		4	80%	4	3,2	4
4	P1 - Persona ficticia 2. Las personas ficticias no han sido creadas ex profeso para el servicio. Se les imagina y pueden ser utilizadas en el diseño de otro producto.	Moderate	La persona esta bien creada pero con gustos demasiados particulares y enbocados en la página wweb que en este caso ha creado el otro equipo		4	80%	3	2,4	4
5	P1 - Primer Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Very poor	Cuenta una historia que esta poco relacionada con el uso de la página web, ya que no habla problemas de la página si no más de la vida personal del usuario		4	80%	1	0,8	4
6	P1 - Segundo Journey Map. Las historias son comprensibles y han sacado a la luz un problema de diseño que es claramente descrito en esta parte o en el informe de usabilidad.	Poor	Cuenta una historia que esta poco relacionada con el uso de la página web, ya que no habla problemas de la página si no más de la vida personal del usuario. (Habla algo mal de problemas de la página pero tampoco mucho)		4	80%	2	1,6	4
7	P1 - Checklist de evaluación. El checklist está bien comentado. En la cabecera se identifica el site que está siendo evaluado	Moderate	No tiene en la cabecera la página que evalua, muchos campos sin comentarios, algunos comentarios escuetos		4	80%	3	2,4	4
8	P1 - Informe de usabilidad. Se ha recopilado los problemas de usabilidad del sitio a partir de los journeys y el checklist, de forma que junto con la puntuación se resume los aspectos débiles (quizá también los fuertes)	Moderate	Corto pero lo que hay esta bien		5	100%	3	3	5
9	P2 - Feedback-capture-grid. En todos los cuadrantes aparece datos y hechos sobre aspectos concretos positivos, negativos, posibles comentarios de los usuarios y nuevas ideas de diseño.	Moderate	Esta bien pero son cosas muy generales		5	100%	3	3	5
10	P2 - Propuesta. Existe una descripción más amplia del producto que se va a diseñar o bien en la introducción, o bien tras la malla receptora.	Poor	Conceptos muy generales poca información extra		3	60%	2	1,2	3
11	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha realizado un User-Task-Matrix, bien descrito y con datos	Good	Son tareas asociadas a cosas especificas de la página web y hay datos		5	100%	4	4	5
12	P2 - Tasks. Las ideas de diseño se convierten en tareas asociadas a edición, consulta, búsqueda, etc. Se ha desarrollado un User-Task-Flow, donde que el flujo es completo y si no se han omitido pasos ni tareas	Good	Estan casi todos los pasos		5	100%	4	4	5
13	P2 - Site map. Se diseña una app y se entiende qué información se va a mostrar en toda su extensión, que el contenido se ha detallado y que los términos que se emplean nos llevan a un único concepto y no son ambiguos.	Excellent			5	100%	5	5	5
14	P2 - labeling. Los términos que se emplean en el site map nos llevan a un único concepto y no son ambiguos. Esta tabla puede venir con una columna de iconografía.	Moderate	No hay icografía, algunos párrafos bastante corto		5	100%	3	3	5
15	P3 - Bocetos coherentes con el diseño. Comprobar que los bocetos siguen el diseño y muestran las tareas más importantes, se navega como en el site map y emplea los mismo términos que en el labeling	Excellent			3	60%	5	3	3
16	P3 - Bocetos. Evaluar el nivel calidad y extensión de los propios bocetos.	Poor	Solo hay dos plantillas que aunque este bien diseñadas debería haber mas "no se corresponden con el sitemap"		5	100%	2	2	5
17	P3 - Logotipo. El equipo ha querido dar entidad a la propuesta con el diseño de un logotipo	Excellent			3	60%	5	3	3
18	P3 - Propuesta justificada de elementos de diseño como patrones UI o guidelines que deben ser incorporados al paso de boceto a prototipo	Poor	Bastante parecida la información a la del mockup		4	80%	2	1,6	4
19	P3 - Historia del UX Case Study. El video es claro, se ajusta a tiempo y muestra de forma justificada la historia de diseño de este producto	Very poor	No hay video		5	100%	1	1	5
20	P3 - Textos y descripciones de los ficheros README.md del repositorio de este equipo	Poor	No hay ningún <a href="#">readme.me</a> en las carpetas de las practicas pero si hay en el general y esta bastante bien documentado		3	60%	2	1,2	3
Overall UX case score (out of 100) *		59	- Justo pero no brillante		5			49,8	84
* Very poor (less than 29) - Flajísimo. * Poor (between 29 and 49) - Flojo. * Moderate (between 49 and 69) - Justo pero no brillante. * Good (between 69 and 89) - Bueno, lo han hecho con correctitud * Excellent (more than 89) - Excelente, lo tiene todo. Merece la pena fiarse en este									

## Recomendaciones y conclusión

---

Con el objetivo de mejorar el proyecto se ofrecen las siguientes recomendaciones:

- Añadir a los guidelines los patrones de diseño utilizados.
- Realizar el diseño de las páginas correspondientes al “Quiénes somos”, “Taller”, “Tienda”, “Comenzar reserva” y resto de botones.
- Dar ideas más concretas en la propuesta de valor y dejar más claro el servicio/producto que se va a ofrecer.
- Añadir la iconografía que se va a utilizar en la página.
- Incluir más bocetos y hacer que correspondan con el sitemap.
- Poner un breve video que muestre la historia de diseño del producto.
- Añadir información en los readme de cada práctica para que se pueda ver el proceso del diseño de la página.

Para concluir podemos decir que la página en sí está visualmente bien diseñada (el logo, la paleta de colores y la tipografía evocan servicios relacionados con la artesanía) y es atractiva a la vista pero con respecto a las funcionalidades podrían mejorarse las cosas mencionadas anteriormente.