



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Informe de evaluación

Aplicación “Habla Español”

Curso 2018-2019

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

Máster en Ingeniería Informática

Abdullah Taher Saadoon Al-Musawi

Jairo Daniel Bautista Castro

Miguel de Oliveira Dias Gonçalves

Nezreg Elambri Houaria

Resultados de la sesión de prueba

Los participantes en esta sesión de prueba realizaron un total de 4 tareas específicas de la aplicación. Las primeras 2 probaban las funcionalidades originales de la aplicación, teniendo como objetivo llegar a las dos traducciones disponibles inicialmente en la aplicación. Las otras 2 tenían como objetivo probar la red social, respectivamente accediendo a la traducción de prueba de la red social y publicando una otra.

Los participantes de esta sesión de prueba no tienen el español como lengua materna, poseen conocimiento de la lengua inglesa (necesario para utilizar con éxito este prototipo de la aplicación) y tienen experiencia en la utilización de *smartphones*, por lo que pueden considerarse usuarios de interés para nuestro proyecto.

Para los participantes la aplicación no se ha revelado demasiado difícil de utilizar, por lo que después de un período de familiarización todas las tareas fueron completadas en menos de 30 segundos, excepto la última tarea que uno de los participantes no logró completar. Sin embargo, en casi todas los participantes han sentido dificultad con uno o más aspectos de la aplicación, gráficos o funcionales, excepto la tarea 4 que uno de los participantes completó sin ninguna dificultad a anotar.

Tarea 1

Al ser la primera tarea después del período de habituación, mereció una gran cantidad de feedback por parte de los usuarios.

Como puntos positivos, uno de los usuarios destacó los botones del Bottom App Bar, aunque el otro usuario tenga tenido dificultad para entenderlos.

Muchos aspectos negativos de la aplicación fueron apuntados por los usuarios: la completa inexistencia de ayuda en la aplicación fue uno de ellos. El diseño de las pantallas muy infantil y poco profesional fue otro punto negativo de destaque; el usuario que lo indicó sugirió la observación de aplicaciones reales de Android para servir de ejemplo.

Más sugerencias del mismo usuario incluyen un menor tamaño de letra, quitar las líneas negras de las cajas de texto, aumentar el tamaño de los menús desplegables y quitar en ellos los rectángulos de las banderas.

La falta de ayuda y de explicaciones contextuales dificultó el entendimiento de las diferentes funcionalidades y de los diferentes elementos de las pantallas, sobre todo para uno de los usuarios.

La dificultad en interactuar con los menús desplegable fue otra dificultad, siendo necesario por parte del usuario incluso memorizar para cada uno donde pulsar para poderse seguir adelante con la tarea.

Otro aspecto negativo apuntado fue la falta de dinamismo del prototipo: por ejemplo se quitaba una traducción de la lista de favoritos, pero al accederla la traducción seguía en la lista.

Tarea 2

Dependiendo del camino elegido se podrían pasar exactamente por las mismas pantallas de la tarea 1, por lo que esta tarea mereció mucho menos feedback por parte de los usuarios por ya estar casi todo dicho.

Apenas hay que indicar, como punto negativo adicional, la falta de un contenido ejemplo en ciertas cajas de texto, lo que dificultó el entendimiento de su función y del contenido que deberían tener.

Tarea 3

En esta tarea ya se exploraba la funcionalidad de red social, cuyas pantallas tenían algunas diferencias en su contenido comparando con las de las funcionalidades originales.

Sin embargo, mucho del feedback indicado para las tareas anteriores siguió válido para esta tarea, por lo que no se lo repetirá.

Hay que destacar la pantalla de acceso a la red social, que un usuario ha destacado como siendo clara y directa. Hay que destacar también los números verdes y rojos que surgen al buscar una traducción en la red social (son el ranking de la traducción). Estando asociados a cajas sin contenido real (solo líneas para rellenarlas), y sin explicaciones adicionales, ambos usuarios tuvieron dificultad en entender para que eran esos números.

Tarea 4

Uno de los usuarios no consiguió ejecutar la tarea al no entender sin ayuda en que botón había que pulsar en la red social. El otro usuario ejecutó la tarea sin más aspectos a decir que los ya indicados.

Evaluación

La valoración final de la aplicación fue 3,47 en 5, variando por cada usuario en el rango [3.4; 3.53]. Los colores y la ayuda (o su falta) fueron los aspectos peor valorados por los usuarios; la facilidad de uso y la satisfacción en general fueron los mejores.

Los parámetros más evaluados por las distintas preguntas de valoración fueron la satisfacción (todas las preguntas tenían una componente de satisfacción, mismo que mínima) y la facilidad de uso (la mayoría de las preguntas). Los restantes parámetros, diseño gráfico, ayuda y aprendizaje, estuvieron cubiertos por cerca de un tercio de las preguntas.

El aprendizaje fue el parámetro mejor clasificado, con una puntuación media de 3.93 en 5. Se siguen la satisfacción, con 3.70; la facilidad de uso con 3.57; y el diseño gráfico con 3.30. La ayuda fue el único parámetro abajo de 2.5, con un valor de 2.31.

Análisis y soluciones

La falta de ayuda en la aplicación fue un problema de gran importancia para los usuarios de la sesión de prueba, dificultando e incluso imposibilitando la realización de las tareas. No es de sorprender que tenga un valor tan bajo, y es algo que necesita ser corregido en las próximas iteraciones de la aplicación.

Mismo con todos los aspectos apuntados en el diseño gráfico, ese parámetro recibió un 3.30 en 5. Se puede interpretar esto como un indicio de que el diseño gráfico tenía sus problemas estéticos, aunque no impedían o dificultaban mucho el uso de la aplicación. Sin embargo, admitimos que el diseño gráfico de la aplicación parece “de niño” y no algo profesional; habrá que evolucionar el visual de la aplicación en próximas iteraciones acercándola a aplicaciones reales.

Satisfacción y facilidad de uso vienen después, con respectivamente 3.70 y 3.57. Los íconos del Bottom App Bar aparentemente tuvieron un impacto mixto: a un usuario le parecieron bien los íconos, el otro tuvo dificultad en entender su significado. Sugiere que los íconos tienen que ser primoreados, aunque su “base” esté bien. De nuevo la falta de ayuda redujo la facilidad de uso; a juntar a esto también la falta de contenido en algunas cajas de texto dificultó el entendimiento de su función.

La dificultad en seleccionar las opciones en los menús desplegables fue otro factor que reduce la usabilidad; incluso creemos que la puntuación de la facilidad de uso sólo no es menor porque hay pocos menús así en la aplicación. En próximas iteraciones, además de añadirse ayuda al usuario habrá que poner contenido efectivo en todas las cajas de texto para que los usuarios pueden entender mejor la función de cada una.

Por fin, el aprendizaje fue el parámetro mejor clasificado con 3.93. Es verdad que la aplicación es relativamente pequeña y poco profunda, por lo que unos minutos explorándola parecieron ser suficientes para aprender a utilizar mínimamente bien la aplicación, a pesar de sus problemas. Teniendo en cuenta todos los problemas apuntados arriba, parece ser el principal motivo del aprendizaje tener un valor tan alto.