

Reto 4. Evaluación

INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR

Noelia Ribeiro Da Silva Hernando

Índice

Introducción	2
1. Test con usuarios	2
2. Usabilidad de la propuesta de un compañero	8
Heurísticos utilizados	8
Ejecución de la técnica	12
Análisis de los resultados.....	12
3. Evaluación de la accesibilidad de nuestra propuesta.....	13

Introducción

Este reto se centrará en realizar test sobre nuestro prototipo, analizaremos la usabilidad de la propuesta de un compañero, evaluaremos la accesibilidad de nuestra propuesta y elaboraremos un informe final, que presentaremos en otro documento.

Para trabajar correctamente sobre nuestra prototipo se hizo mejoras en ella:

<https://www.figma.com/proto/fV56201AHQp0kpJ5zWVovt/Prototipo-ipo?node-id=37-195&t=no5bZ8gPkWbT2CFc-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=14%3A2&starting-point-node-id=17%3A2&show-prot-sidebar=1>

1. Test con Usuarios

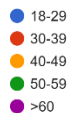
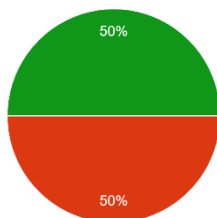
2.1 Descripción de los usuarios

Los perfiles de usuario seleccionados para la sección de entrevistas se basan en los prototipos diseñados en el Reto 3, con algunos ajustes específicos. Uno de los perfiles coincide con los entrevistados en el reto 2, sin embargo el otro usuario no se pudo entrevistar por falta de disponibilidad, en su caso, escogemos un usuario del mismo grupo demográfico y con parecidos rangos de habilidades tecnológicas. Esta elección estratégica permite evaluar la usabilidad de la herramienta desde diversas perspectivas.

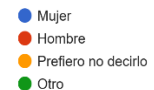
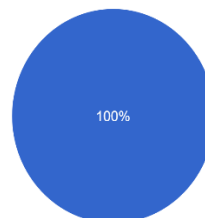
Por un lado, tenemos al mismo usuario joven del reto 2, llamada Laura, competente en tecnología y que lidera su propio equipo de informáticos, seleccionamos este perfil para observar cómo interactúa con la plataforma y si puede realizar observaciones sobre lo completo que puede ser. Por otro lado, el nuevo usuario integrado se trata de un usuario de mayor edad, llamada Esperanza, con limitadas habilidades tecnológicas y que realiza un uso muy bajo de ellas, seleccionamos este perfil para evaluar la accesibilidad y lo intuitivo que puede resultar nuestra interfaz. La combinación de estos perfiles nos proporciona una visión más amplia sobre la adaptabilidad del prototipo a distintos niveles de experiencia tecnológica.

Antes de iniciar la sesión, se llevó a cabo un breve cuestionario demográfico que arrojó los siguientes resultados:

¿En qué franja de edad te encuentras?
2 respuestas

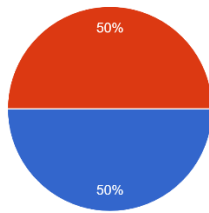


¿Con qué género te identificas?
2 respuestas



¿Cuál es tu estado civil?

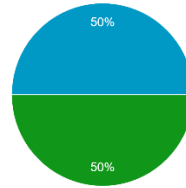
2 respuestas



● Soltero
● Casado
● Viudo
● Separado
● Prefiero no decirlo

¿Cuál es tu nivel de estudios?

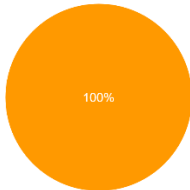
2 respuestas



● Educación Primaria
● Educación Secundaria
● Bachillerato
● Formación profesional
● Grado universitario
● Master universitario y superior

¿Cuál es tu situación laboral actual?

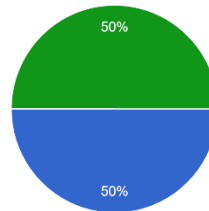
2 respuestas



● Estudiante
● Empleado a media jornada
● Empleado a jornada completa
● Trabajador por cuenta propia
● Desempleado
● Jubilado

¿Tienes experiencia con la tecnología?

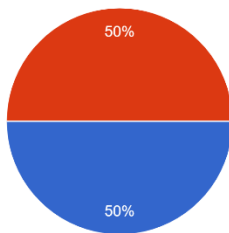
2 respuestas



● Muy poca
● Poca
● Lo normal
● Bastante

¿Usas frecuentemente plataformas de gestión de tareas y proyectos?

2 respuestas



● Sí
● No

Guion de la sesión

La sesión se llevó a cabo de manera virtual utilizando Google Forms y Skype. Como en el reto 2, se informó previamente a los participantes sobre el propósito del cuestionario y se garantizó la confidencialidad de sus respuestas. Se realizó una videollamada durante la sesión para tomar notas de los comentarios en tiempo real, a la par que captaba los movimientos de la pantalla de los entrevistados y fue grabada para asegurar de que ningún detalle escapara al análisis posterior. Lo que queremos conseguir con estas entrevistas es extraer la eficacia de la interfaz y de los conflictos encontrados.

Se asignaron las mismas tareas que las seleccionadas en el reto 2, pero con ciertas modificaciones para adaptarlas a las limitaciones de Figma. A continuación recopilamos las tareas asignadas::

- Tarea 1. Crear un nuevo proyecto.
- Tarea 2. Añadir tres tareas al proyecto.
- Tarea 3. Añadir una etiqueta de color a la tarea “Redacción”
- Tarea 4. Editar la tarea “Redacción” para añadir una fecha de entrega el 19, añadir una subtarea y cambiar la prioridad a baja.
- Tarea 5. Cambiar las vistas a lista y tablero.
- Tarea 6. En la vista de lista, reorganizar las tareas moviendo “Redacción” a la primera.

Resultados de las entrevistas

A continuación, describiremos los pasos realizados por las usuarias al completar dichas tareas y sus opiniones sobre el nivel de dificultad que experimentaron.

Tarea 1. Las dos usuarias siguieron diferentes caminos para completar la tarea.

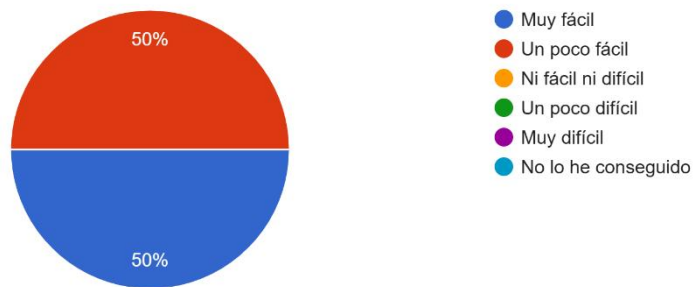
Por un lado, Laura hizo clic en el botón “Crear” y desde ahí hizo clic en “proyecto” y confirmó la creación.

Por otro lado, Esperanza hizo clic en el botón “+” bajo la opción de “Mis proyectos” y desde ahí hizo clic en “proyecto” y confirmó la creación.

Ambas usuarias realizaron la tarea en cuestión de segundos.

¿Cómo te ha resultado la tarea 1?

2 respuestas



Tarea 2. En esta ocasión, ambas usuarias usaron los mismos pasos.

Laura y Esperanza hicieron clic en “+” en Tareas y confirmaron cada campo haciendo clic en “Aceptar” tres veces para agregar las tres tareas. Esta tarea también se realizó en cuestión de segundos.

¿Cómo te ha resultado la tarea 2?

2 respuestas



Tarea 3. Ambas usuarias siguieron los mismos pasos. Dentro de la tarea, en el desplegable buscaron la opción que les permitiera agregar una etiqueta y tras esto hicieron clic en la opción de “Agregar un color a la etiqueta” desplegando la paleta de colores para su selección. Ambas usuarias realizaron la tarea en cuestión de segundos.

¿Cómo te ha resultado la tarea 3?

2 respuestas



Tarea 4. Ambas usuarias siguieron los mismos pasos para completar la tarea. Sin embargo, a Esperanza le llevó un poco más de tiempo visualizar las opciones disponibles, pero incluso así y gracias a la representación textual de las opciones fue favorablemente rápida teniendo en cuenta las pocas habilidades tecnológicas de la usuaria Esperanza.

El camino de ambas usuarias fue: hacer clic en la opción “Fecha”, en el desplegable del calendario hicieron clic en la fecha indicada, tras confirmar salía una retroalimentación indicando que las hacía sentir seguras de que el cambio se había realizado correctamente. Tras esto añadieron la subtarea haciendo clic en “+”. Por último hicieron clic en la opción “Prioridad” y seleccionaron “Baja”, la gama de colores asignada a cada nivel provocó que la experiencia reforzará la acción.

¿Cómo te ha resultado la tarea 4?

2 respuestas



Tarea 5. Ambas usuarias realizaron los mismos pasos. Visualizaron rápidamente las vistas “Lista” y “Tablero”

¿Cómo te ha resultado la tarea 5?

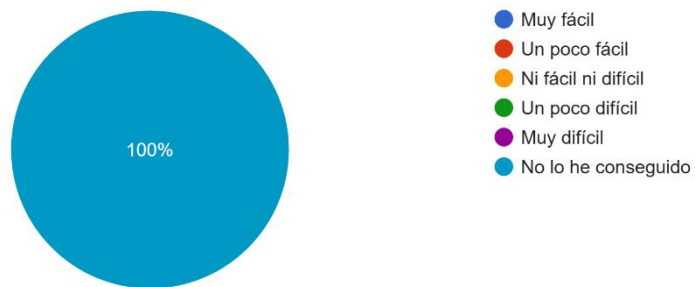
2 respuestas



Tarea 6. En esta ocasión ambas usuarias no pudieron cumplir la tarea, ya que no estaba desarrollada en el Figma.

¿Cómo te ha resultado la tarea 6?

2 respuestas



Tras finalizar las tareas, respondieron las siguientes preguntas en el formulario:

En general, ¿qué dificultades has encontrado al hacer uso de la aplicación?

2 respuestas

Interfaz intuitiva y azul. Excepto la última tarea, las demás han sido muy fáciles de completar.

No he encontrado ninguna

En general, ¿qué aspectos de la aplicación te han gustado más?

2 respuestas

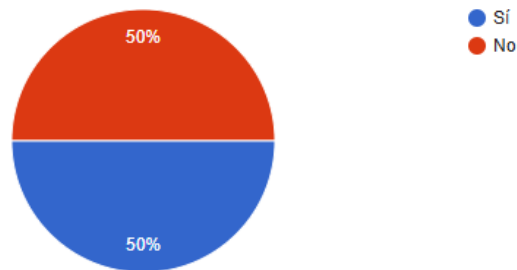
Es útil y está bien organizada. Es azul

La interfaz es atractiva

¿Volverías a usar la aplicación?

2 respuestas

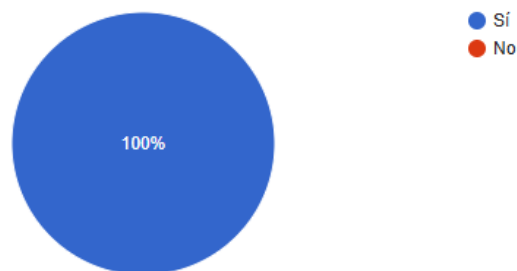
 Copiar gráfico



¿La recomendarías?

2 respuestas

 Copiar gráfico



Análisis y reflexión de las entrevistas

Los resultados del test realizado sobre mi interfaz han mostrado un desempeño positivo en la mayoría de las tareas asignadas. En la primera tarea, que consistía en crear un nuevo proyecto, ambas usuarias lograron completarla en cuestión de segundos, aunque utilizaron rutas diferentes. Esto evidencia que el diseño de la interfaz es lo suficientemente flexible como para permitir distintas formas de alcanzar el

mismo objetivo de manera eficiente. La presencia de opciones claras y accesibles, como los botones "Crear" y "+", resultó clave para este resultado.

En la segunda tarea, añadir tres tareas al proyecto, las usuarias realizaron los pasos de manera rápida y sin dificultades, siguiendo un flujo homogéneo. Los botones de confirmación, como "Aceptar", reforzaron la seguridad en las acciones realizadas, algo que fue especialmente útil para garantizar claridad en el proceso, incluso para las usuarias con menos habilidades tecnológicas.

En la tercera tarea, que consistía en agregar una etiqueta de color a una tarea, la representación gráfica y textual de las opciones permitió que ambas usuarias completaran la tarea con rapidez y sin ambigüedades. Esto pone en valor la claridad visual y textual del diseño, que se ha mostrado eficaz para facilitar la selección.

La cuarta tarea, editar una tarea para añadir una fecha, una subtarea y cambiar la prioridad, tuvo un desarrollo algo más lento en el caso de Esperanza, quien tardó más en familiarizarse con las opciones. Sin embargo, gracias a la representación textual y a la retroalimentación visual, logró completar la tarea sin complicaciones. La asignación de colores a las prioridades también resultó ser una mejora efectiva que reforzó la comprensión de las acciones realizadas.

En cuanto a la quinta tarea, cambiar entre vistas de lista y tablero, ambas usuarias completaron los pasos de manera rápida y eficiente, lo que demuestra que las opciones dispuestas dentro de la misma pantalla facilitaron la experiencia. Por otro lado, la sexta tarea, que requería reorganizar tareas en la vista de lista, no pudo completarse debido a las limitaciones del prototipo desarrollado en Figma. Esta situación pone en evidencia una restricción técnica que deberá ser considerada en el futuro.

Reflexión sobre las mejoras

Las mejoras que he aplicado a la interfaz han tenido un impacto claramente positivo en la experiencia de las usuarias. Una de las decisiones más acertadas fue desplegar todas las opciones dentro de la misma pantalla, eliminando la necesidad de redirigir a nuevas vistas. De esta forma evitaba que tuvieran que adaptarse a nuevas pantallas.

La combinación de representación textual junto con iconos ha sido otro punto fuerte. Esta mejora no solo ha eliminado posibles ambigüedades, sino que también ha facilitado la comprensión de las opciones, haciéndolas más accesibles para todo tipo de usuarios. Además, las confirmaciones explícitas, como el botón "Aceptar", han sido fundamentales para generar confianza en las usuarias.

También la retroalimentación visual, como las representaciones visuales que aparecen tras realizar cambio. Este tipo de retroalimentación ha permitido a las usuarias entender de forma inmediata que las acciones se habían completado correctamente, mejorando su experiencia general. Por último, la asignación de colores a las prioridades ha sido una mejora muy eficaz, esto hacía clara las referencias de forma inmediata con independencia de las habilidades tecnológicas.

2. Usabilidad de la propuesta de un compañero

Heurísticos utilizados

1. Visibilidad del estado del sistema

Observación: El prototipo informa al usuario al cambiar entre acciones como "Statics", "Resources" y "Board" utilizando un sombreado oscuro para señalar la pestaña activa. Pero por otro lado, no hay una retroalimentación clara al intentar eliminar una tarea.

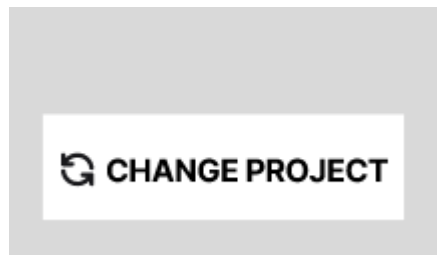
Puntuación: 4



2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real

Observación: el lenguaje utilizado no es completamente inclusivo, ya que no se ofrece una opción para cambiar el idioma, lo que puede dificultar la comprensión para algunos usuarios. Sin embargo, el uso de iconografías en ciertas opciones mejora la intuitividad de la interfaz, aunque su aplicación no es consistente en todas las secciones y otras son ambiguas. Por ejemplo, el ícono de "cambiar proyecto" podría interpretarse como una opción para actualizar.

Puntuación: 5

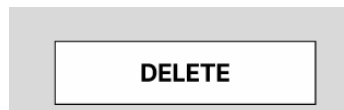




3.Control y libertad de usuario

Observación: No se impide al usuario realizar acciones incorrectas y a pesar de que ofrece una opción para deshacer, al hacer clic no realiza la acción. Contexto: haces clic en eliminar tarea, pero en realidad no hay cambio alguno.

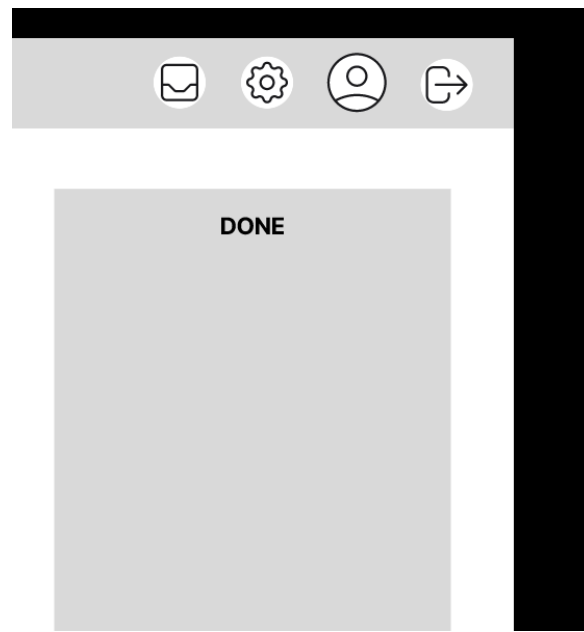
Puntuación: 1.5



4.Coherencia y estándares

Observación: Algunas de las opciones como salir/cerrar sesión y ajustes están ubicadas en la esquina superior derecha de la interfaz. Esta disposición es coherente con los estándares de diseño en aplicaciones similares, lo que garantiza una experiencia familiar para los usuarios.

Puntuación: 6.5



5.Prevencción de errores

Observación: No se impide al usuario realizar acciones incorrectas y a pesar de que ofrece una opción para deshacer, al hacer clic. Realmente no lo cumple. Contexto: haces clic en eliminar tarea, pero en realidad no hay cambio alguno.

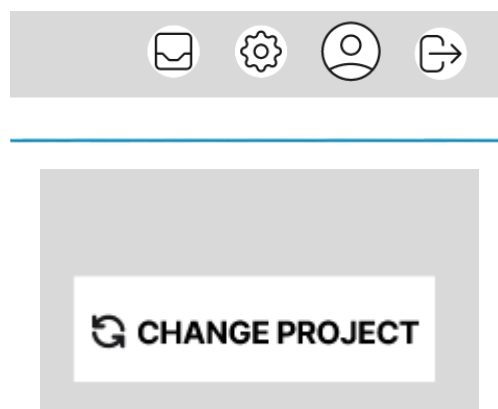
Puntuación: 1.5



6.Reconocimiento en lugar de recuerdo

Observación: Los elementos visuales y las etiquetas permiten en su gran mayoría al usuario a reconocer acciones, a excepción del cambio de proyecto que promueve un significado ambiguo.

Puntuación: 6



7.Flexibilidad y eficiencia de uso

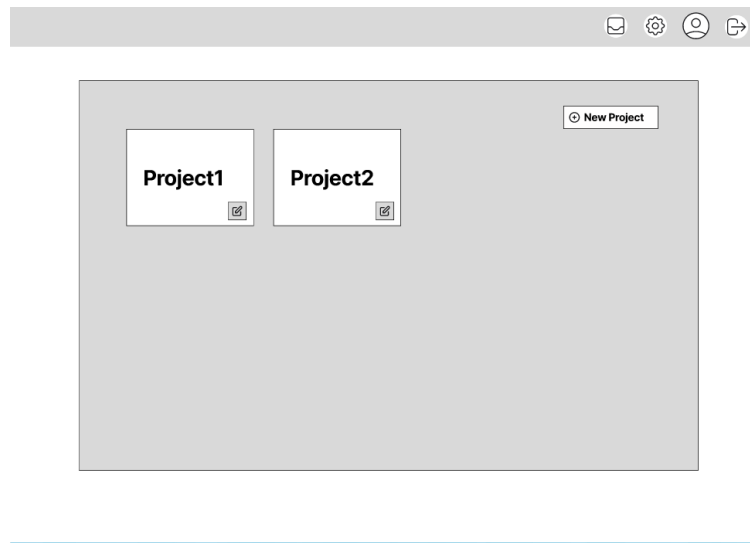
Observación: El prototipo no se adapta a distintos niveles de experiencia, no ofrece opción de ayuda para los usuarios sin experiencia ni atajos de teclado para usuarios avanzados.

Puntuación: 0

8.Diseño estético y minimalista

Observación: El diseño es limpio y minimalista, pero poco atractivo y básico.

Puntuación: 3



9.Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Observación: No ofrece mensajes de error, esto podría hacerse por ejemplo con una representación de los campos que sean obligatorios de rellenar sombreando el marco o marcándolo en rojo, etc

Puntuación: 0

10.Ayuda y documentación

Observación: No se incluye opción de ayuda o algún breve tutorial para orientar al usuario, como por ejemplo se realizaba en Notion.

Puntuación: 0

Ejecución de la técnica

Tal y como se puede apreciar, se realizó una evaluación heurística basada en los diez principios de Jakob Nielsen. Cada heurístico fue aplicado al prototipo, evaluando las interacciones. Estas observaciones se registraron con una puntuación que mide su nivel de cumplimiento.

Análisis de los resultados

Aspectos positivos:

- El sombreado oscuro en las pestañas activas facilita la ubicación dentro del prototipo.
- El uso de iconografías mejora la comprensión de las opciones disponibles.
- La ubicación de algunas opciones siguen estándares produciendo familiaridad.

Aspectos de mejora:

- No se ofrece retroalimentaciones claras al realizar acciones críticas.
- La iconografía en alguna ocasión resulta ambigua lo que puede confundir.
- No se implementan restricciones que prevengan errores.
- El prototipo apenas llega a ser funcional y consistente.
- El diseño aunque es limpio carece de elementos visuales atractivos que lo hagan más profesional y agradable.
- No se incluyen puntos de ayuda para nuevos usuarios.

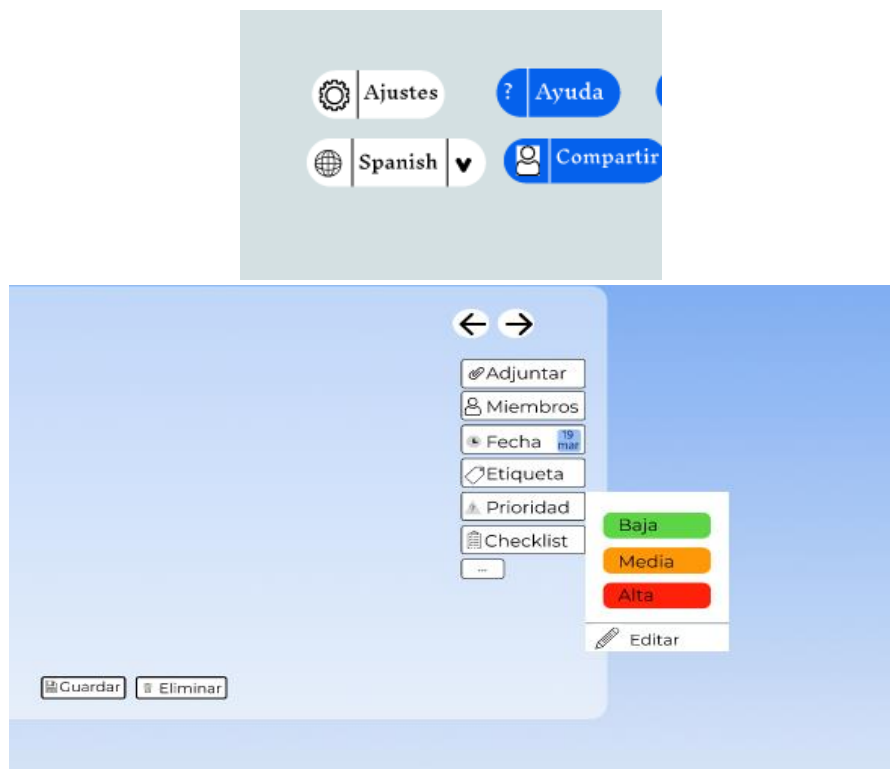
Puntos de mejora:

- Ofrecer opciones básicas como ayuda y cambio de idioma.
- Implementar advertencias que indiquen qué salió mal y cómo solucionarlo.
- Rediseñar el diseño para hacerlo más atractivo.
- Rediseñar para que sea más completo y consistente.

3. Evaluación de la accesibilidad de nuestra propuesta

Alternativas textuales:

- **Contenido no textual:** Iconografía o contenidos no textuales debe tener una alternativa de texto que describa el contenido o la acción. En el prototipo esto se cumple mayoritariamente para todas las opciones.



Medios basados en el tiempo:

- **Solo audio y solo video (pregrabado):** El contenido de audio o vídeo debe incluir alternativas equivalentes. Este criterio no aplica en el prototipo ya que no se adjuntaron vídeos al diseño, sin embargo, una alternativa pueda ser que en la sección ayuda pueda incorporarse un vídeo explicativo a modo de tutorial para entender el funcionamiento de la interfaz.
- **Subtítulos:** Al no incluir contenido multimedia nuevamente este criterio tampoco aplicaría al prototipo, pero una opción sería añadir una transcripción o subtítulos al tutorial propuesto previamente.
- **Descripción de audio o alternativa multimedia (pregrabado):** Este criterio requiere proporcionar una descripción de audio o una alternativa textual para contenido multimedia pregrabado. En el prototipo este criterio no aplica, ya que no se incluyó contenido multimedia en el diseño.

Adaptable:

- **Información y relaciones:** La información y relaciones entre elementos deben ser claras y programáticamente determinables. En el prototipo esto se cumple adecuadamente ya que la jerarquía visual y las relaciones entre secciones están bien diseñadas y relacionadas.



- **Secuencia significativa:** Este criterio predomina el orden en el que se presenta el contenido debe respetar una secuencia lógica. En el prototipo esto se cumple, ya que el flujo de navegación y la disposición de los elementos permiten una interacción clara y comprensible.
- **Características sensoriales:** Las instrucciones y elementos no deben depender únicamente de características sensoriales, como color, tamaño o ubicación, para ser comprendidos. En el prototipo se cumple ya que los íconos de las distintas secciones están acompañados de texto que describe su función, asegurando que los usuarios no dependan únicamente de la forma, ubicación, color, tamaño, etc.



Distinguible:

- **Uso del color:** Este criterio busca que el color no deba ser el único medio de información. En el prototipo esto se cumple, ya que por ejemplo a la hora de asignar prioridades están acompañadas de etiquetas textuales eliminando la dependencia exclusiva del color, algo que viene bien para los daltónicos.



- **Control de audio:** Este criterio busca que, si se reproduce algo automáticamente, debe de haber una forma de pausarlo o detenerlo. Este criterio no aplica en el prototipo.