

Informe de Usabilidad

Grupo B



Integrantes:

- Pablo Márquez Benítez
- Pablo Miguel Aguilar Blanco
- Antonio Salvador Gámez Zafra
- Adrián Fernández Vera
- Jaime Ezequiel Rodríguez Rodríguez

Contenido:

1. Objetivo del informe y descripción del proyecto.
2. Metodologías y pruebas de usabilidad empleadas.
 - 2.1. Prueba de usabilidad sobre primeras versiones.
 - 2.1.1. Aplicación entregada a los usuarios.
 - 2.1.2. Observaciones y resultados
 - 2.1.3. Correcciones aplicadas.
 - 2.2. Prueba pensar en voz alta.
 - 2.2.1. Aplicación entregada a los usuarios.
 - 2.2.2. Observaciones y resultados.
 - 2.2.3. Correcciones aplicadas.
3. Conclusiones.

1. Objetivo del informe y descripción del proyecto.

El fin de este documento es realizar una revisión de los cambios realizados en el proyecto a lo largo de su desarrollo en base a la retroalimentación proporcionada por las pruebas de usabilidad.

El proyecto se trata de una aplicación web orientada al aprendizaje de conocimientos útiles para la supervivencia en la naturaleza. La web se compone de una página principal, secciones con contenido y juegos educativos sobre distintos biomas en los que sobrevivir, además de una correspondiente sección de ayuda.

2. Metodologías y pruebas de usabilidad empleadas.

A lo largo del proyecto no solo nos bastamos de la autocrítica y las ideas que maduramos como grupo, sino que también recurrimos a la opinión aportada por usuarios mediante las pruebas de usabilidad fechadas a lo largo del curso.

Las pruebas realizadas han sido las siguientes:

2.1 Prueba de usabilidad realizada sobre las primeras versiones.

En las primeras versiones del proyecto se realiza una prueba de usabilidad. En esta prueba, en base a distintos perfiles, el objetivo era obtener información acerca del recorrido cognitivo y la evaluación heurística en varias tareas proporcionadas a los usuarios.

2.1.1. Aplicación entregada a los usuarios.

Esta primera versión sobre la que se probaba únicamente contábamos con un primer formato de la página principal, una versión prematura de la sección de ayuda y la sección de sobre nosotros, además ya contábamos con algunas maquetas sobre cómo se dispondrán los juegos educativos en la web.

2.1.2. Observaciones y resultados.

- Se nos informó que en la zona de ayuda teníamos un ícono que servía para volver a la zona superior de la pantalla, este ícono también lo usamos para movernos a la página principal y como logo de la aplicación.
- En el informe de usabilidad aparece que ciertos términos como “FAQ” pueden no ser comprensibles para ciertas personas, ejemplo de ello serían personas mayores o personas no familiares con el uso de entornos virtuales ni de internet.
- Asociando con los puntos anteriores, reportaron que la sección de ayuda tenía funcionalidades propuestas aunque no disponibles y que podría ser problemático.
- La web ya contaba con un menú de navegación personalizado para la versión móvil, o vertical, de la misma; en dicho menú se podía navegar por toda la web, pero por cuestiones de tiempo aún no existía forma de volver a la página inicial.

2.1.3. Correcciones aplicadas.

- Con respecto a la problemática de la duplicidad de significados con el símbolo de la aplicación entre el de la barra de navegación y el de la sección de ayuda optamos por modificar el sobre nosotros y ya no contamos con la funcionalidad ni con dicho ícono en ningún lugar que no signifique acceder a la página principal.



- Para evitar posibles confusiones con la terminología usada en una sección tan delicada como es la de ayuda, simplificamos el lenguaje utilizado en dicha sección y sustituido “FAQ” por “Preguntas frecuentes”.



Montaña Bosque Desierto Costa Jungla



Preguntas Frecuentes

- > ¿Sobrevivir en ciudad?

- < ¿Es posible acceder a la información de más biomas?

Por ahora solo contemplamos los biomas dispuestos: bosque, desierto, montaña, costa y ciudad. Sin embargo iremos actualizando progresivamente la página lo que puede significar la inclusión de algún bioma nuevo.

- c) Para no mostrar funciones no implementadas aún y evitar la confusión en los usuarios optamos por realizar un rediseño completo de esta sección.

Ayuda	Contacto	Información
Preguntas Frecuentes	Correo: APND@gmail.com	Sobre Nosotros
	Teléfono: 123-456-789	Política de Privacidad
		Aviso Legal
		Política de Cookies

- d) En cuanto a la primera versión del menú de navegación móvil, añadimos la funcionalidad para volver a la página principal.



Inicio

Montaña

Bosque

Desierto

Costa

Jungla

Estas primeras evaluaciones y correcciones se realizaron sobre las primeras versiones de la web; en el proyecto actual todos los problemas que encontramos en este primer test ya están corregidos.

2.2 Prueba pensar en voz alta.

Esta prueba fue realizada sobre una versión mucho más avanzada del proyecto. Se trata de dar la menor ayuda posible a los usuarios y observar que piensan mientras interactúan con la web, comprobando ante qué problemas se bloquean o qué aspectos de la interfaz resultan poco intuitivos. Para estos videos se realizaron una serie de pruebas grabadas en video que a posteriori revisamos para mejorar la web.

2.2.1. Aplicación entregada a los usuarios.

En la versión dada contábamos con una pantalla de inicio mucho más desarrollada, una barra de navegación, una sección de ayuda ya mejorada y un juego educativo en cada bioma. Sin embargo incluimos una pantalla de error al inicio de cada bioma porque todavía no teníamos estas secciones listas, cosa que más adelante comprobamos que no sería una buena práctica.

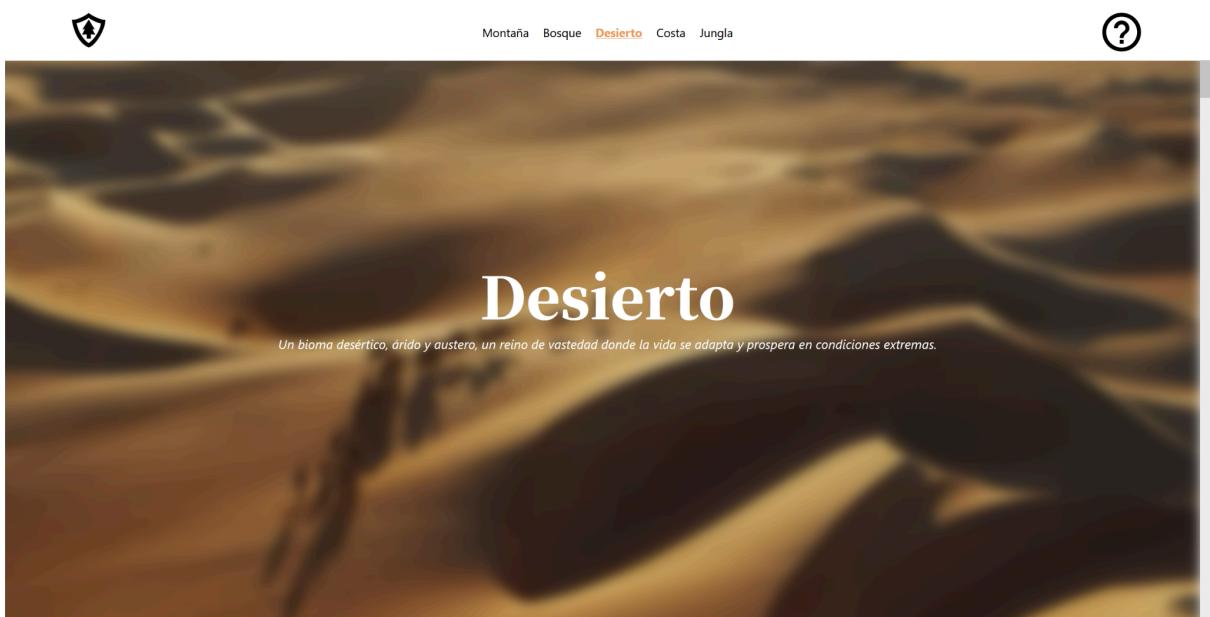
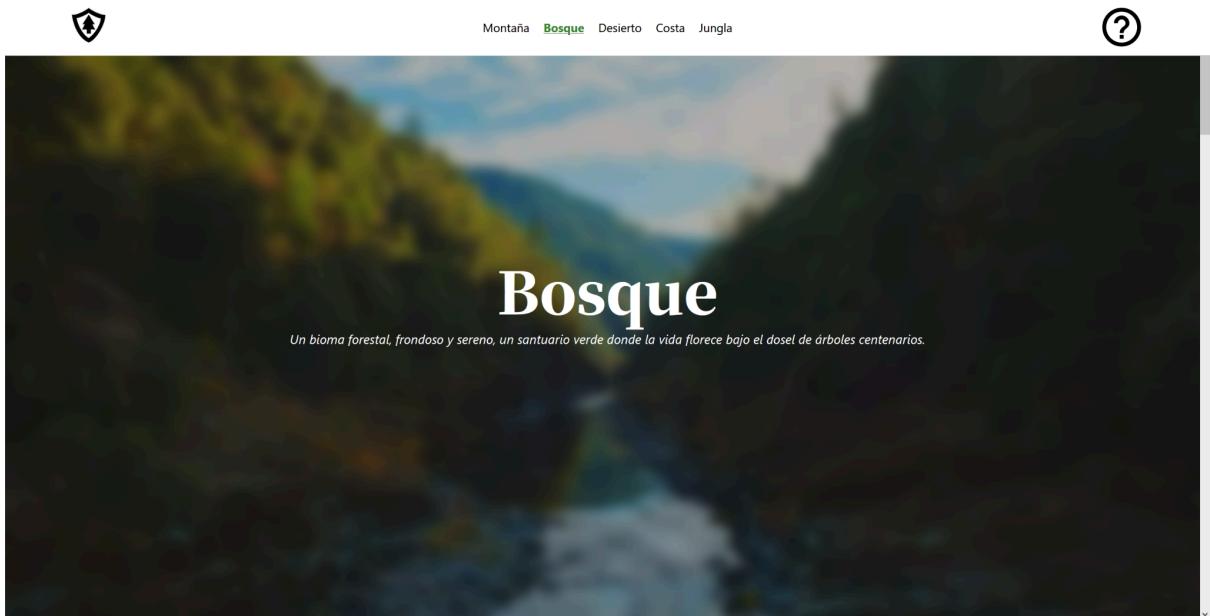
2.2.2. Observaciones y resultados.

- a) En el primero de los videos observamos cómo el usuario interpreta correctamente la utilidad de la barra de navegación pero que una vez que accede a un bioma al encontrarse primero con la pantalla en blanco no es capaz de entender si puede bajar por la web o no. El usuario prueba algunos juegos y estos funcionan como él esperaba por lo que no tiene problema alguno en jugarlos como pretendemos.
- b) En referencia al segundo video el usuario comprende el uso de la barra de navegación por lo que asumimos que es intuitiva. De nuevo vuelve a haber problemas con que la primera pantalla no sea contenido o un juego y hace que el usuario se encuentre perdido o bloqueado. El usuario interpreta correctamente el uso de las tarjetas de biomas en la página principal. Interactúa adecuadamente con los juegos, aunque en el juego de memoria hay problemas para identificar el funcionamiento de las parejas que tiene que enlazar.
- c) El usuario tres se interesa por el botón de información, por un problema con la versión del proyecto la vista no se fija en el pie de pagina adecuadamente y se queda perdido en una pantalla que no consigue identificar como ayuda. De nuevo los usuarios siguen encontrando problemas a la hora de interpretar que al acceder a una página pueden moverse hacia abajo ya que la página principal está en blanco, sin embargo, una vez acceden a los juegos entienden la finalidad de cada uno.
- d) En este caso el usuario interpreta correctamente las páginas y la navegación. Sigue existiendo el problema con los usuarios que al leer un juego de memoria buscan dos cartas iguales en lugar de dos bordes de carta iguales.
- e) El usuario sigue encontrándose con la misma problemática acerca de las páginas de inicio. Una vez comienza a jugar comprende rápidamente el propósito de cada juego. Además comprende la funcionalidad de las cartas en la página inicial.

2.2.3. Correcciones aplicadas.

Los grandes problemas que hemos enfrentado gracias a la información obtenida de las pruebas son:

- El gran problema común es la página inicial de los biomas, los usuarios entienden que al no encontrar ningún contenido de primera la página no está disponible. Para ello hemos colocado contenido en todas las páginas desde el inicio.



- Otro problema encontrado ha sido la fijación del pie de página con la ayuda así que ahora una vez pulsas en el ícono de ayuda esta zona se muestra en la pantalla.

Montaña Bosque Desierto Costa Jungla

so, viento, arena y ofrece aislamiento térmico.

Desventajas X: Pueden acumular calor, pueden ser pesados o voluminosos y restringir el movimiento.

Capacidad: 0/8

Ayuda

Preguntas Frecuentes

Contacto

Correo: APND@gmail.com

Teléfono: 123-456-789

Sobre Nosotros

Política de Privacidad

Aviso Legal

Política de Cookies

2024 - APND Team

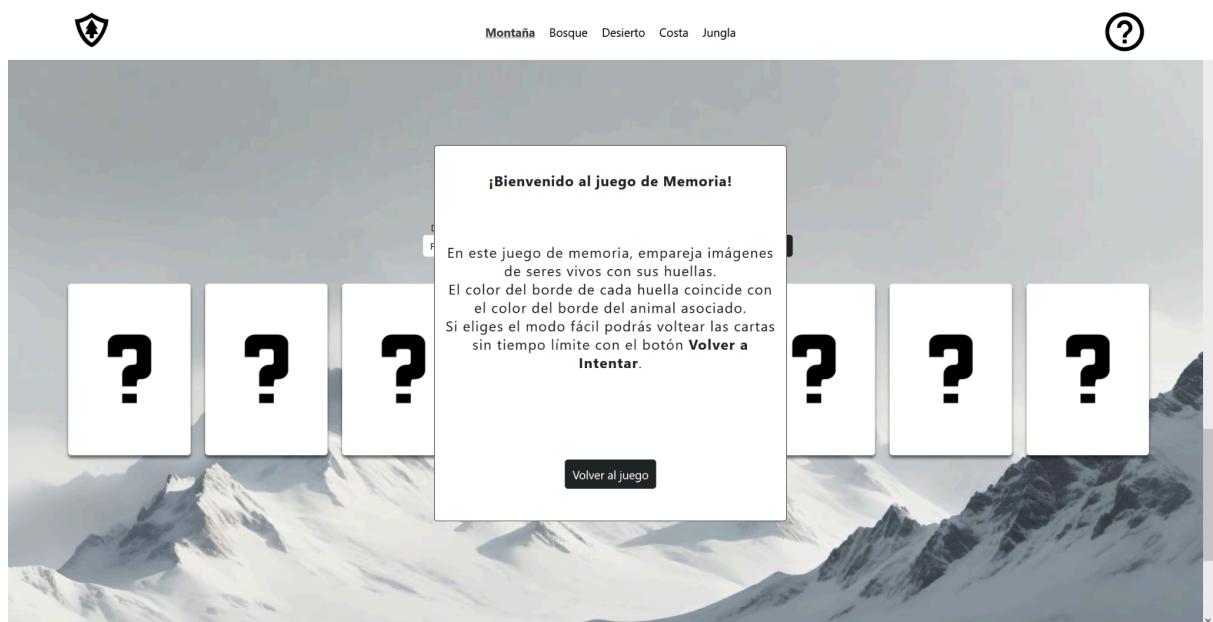
- c) El último de los problemas identificados ha sido la confusión ante algunos juegos, algunos usuarios no intuían exactamente el funcionamiento del juego desde un inicio así que añadimos un botón de ayuda.

Relaciona a cada animal con su huella

Dificultad: FÁCIL

SOS Ayuda

Reiniciar



3. Conclusiones.

Las pruebas realizadas sobre usuarios han dado lugar a muchas mejoras dentro de nuestra aplicación y han sido útiles para encontrar errores que al estar familiarizados con el proyecto pasamos por alto.