

Actividad 2: Evaluación Heurística

Debate 2: Evaluación Heurística

Enunciado de la actividad D2

En esta actividad, realizaréis una [evaluación heurística](#) de una aplicación móvil para determinar cómo los principios de usabilidad influyen en el engagement de los usuarios. Este debate tiene como objetivo identificar y debatir cómo el cumplimiento o la falta de cumplimiento de las heurísticas de usabilidad puede afectar la retención y satisfacción de los usuarios.

Dinámica del debate

1. **Selección de la Aplicación:** Cada uno elegirá una aplicación móvil, ya sea una de las que comentasteis que os gustaba mucho o una que no os guste mucho usar.
2. **Análisis y Documentación:** Analizad la aplicación seleccionada utilizando como guía los 10 principios heurísticos de Nielsen ([Nielsen](#)) (como la visibilidad del estado del sistema, la correspondencia entre el sistema y el mundo real, el control y la libertad del usuario, entre otros). Estos principios se han convertido en la referencia del sector y el grupo Nielsen los actualiza siempre que es necesario. Documentad ejemplos específicos donde la aplicación cumpla o falle en algún punto de los principios heurísticos.
3. **Presentación y Debate:** Compartid vuestras conclusiones en el debate. Os proponemos las siguientes preguntas: ¿Qué app habéis analizado? ¿Qué habéis encontrado? ¿Creéis que hay alguna relación entre el éxito de la app (y, por lo tanto, del negocio) y estos principios de usabilidad? ¿Hay algún punto que os haya sido dado cuenta de que es muy importante para vosotros como usuarios de una app? ¿Cómo valoráis la importancia de la usabilidad en comparación con otros factores como el contenido, las funcionalidades o el precio? ¿Hay evidencias en vuestro análisis que apoyen vuestra opinión?

Leed también las aportaciones de vuestros compañeros y mirad si estáis de acuerdo con sus afirmaciones o no.

Criterios de evaluación

Los tres debates que se harán a lo largo de la asignatura constituyen el 10% de la nota final. Recordad que para superar la evaluación continua hay que entregar TODAS las actividades propuestas en el aula. Se valorará positivamente aquellas respuestas que aporten fuentes de información, y denoten que la opinión se ha formado de forma posterior a una pequeña investigación.

Respuesta Inicial:

Hola a tod@s!

En mi participación anterior comenté sobre las 3 Apps que más utilizo, y como estoy un tanto ajustado con la participación en esta oportunidad (voy tarde), imagino que algunos de ustedes ya han analizado WhatsApp y/o Instagram, por lo que me aventuro a realizar la evaluación heurística sobre **Traineeeks**.

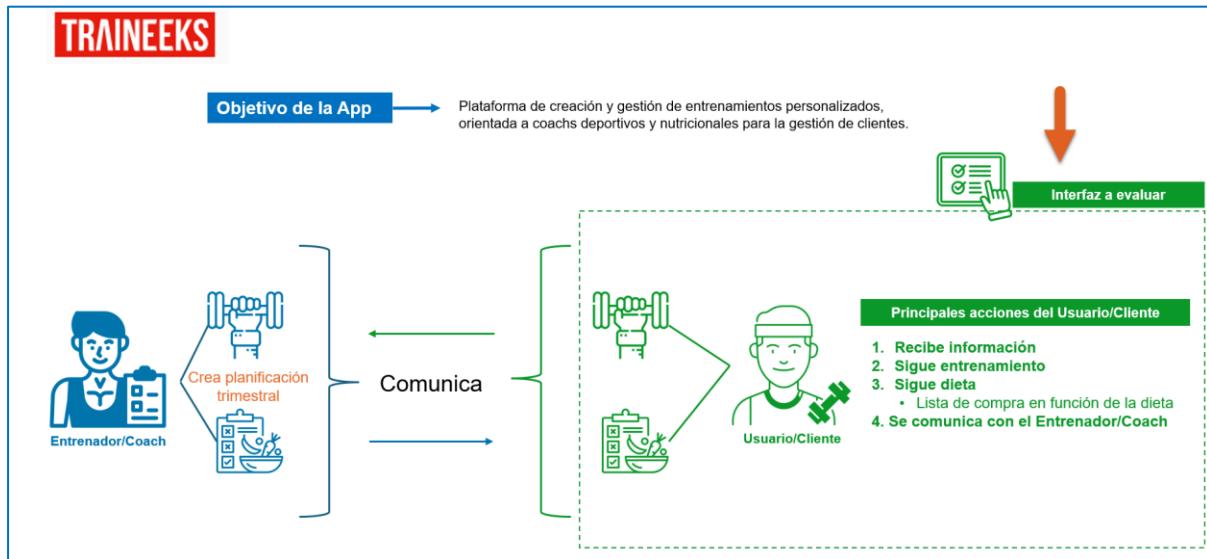
1. **Traineeeks** = aplicación que utilizo para llevar registro de mis entrenamientos en el gimnasio y en la que tengo marcada la rutina de ejercicios y nutrición a seguir.

De las 3 que revisé al inicio de la asignatura, esta es con la que me siento menos cómodo al utilizarla en profundidad. Varios motivos:

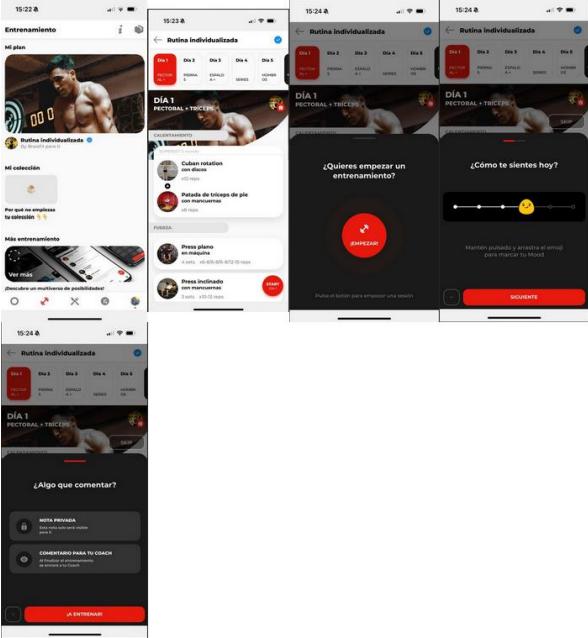
1. Soy el típico usuario que siempre va con poco tiempo para hacer las cosas y espero que la navegación sea muy fluida para ahorrar tiempo de aprendizaje.
2. El uso que hago es constante, pero en momentos donde el tiempo que pueda salvar lo puedo utilizar en otras actividades: Entrenar | Cocinar.

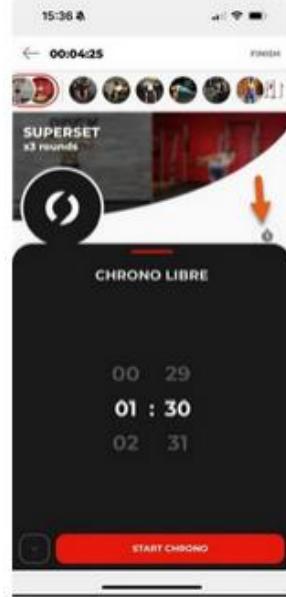
¿Qué es Traineeks?

Plataforma digital orientada al mundo del entrenamiento personal y nutrición online que funciona como un Gestor de Contenidos en el que los profesionales del fitness crean y distribuyen planes personalizados.



Esta evaluación heurística sólo comprende la interfaz del Usuario/Cliente final (no coach), al que tengo acceso por tener un servicio contratado.

Heurística 1 Visibilidad del estatus del sistema	
Comentario	Captura
<p>El inicio y el flujo de navegación del usuario no están orientados a este sino a la interacción y los tiempos de comunicación que hay con el coach y no a la actividad “diaria” que debería seguir el usuario.</p> <p>A pesar de que en la página de inicio hay un registro de actividad, dicho registro registra las interacciones con el coach, lo que constituye un paso inicial que, bajo un esquema de uso diario, tiene poca o ninguna relevancia para el usuario.</p>	
<p>3 clicks para iniciar un entrenamiento es como tener que pasar 3 puertas en el gym (y autenticarse en cada una de ellas) para poder iniciar el entrenamiento del día.</p> <p>Aunque muestra una iconografía sencilla y fácil de identificar, no termina de comunicarse de forma directa ni ofrece una mayor funcionalidad para el usuario. Parece emular la presencia del entrenador, pero al final el modelo de comunicación es asíncrono (o, al menos, es la relación “común” que hay con el coach). Al preguntar tantas veces algo antes de iniciar el entrenamiento, sugiere al tipo de comunicación que pudiera tener el usuario con el coach en presencial, que según las necesidades del usuario puede ser un tanto molesto si entrena diariamente.</p>	

Heurística 1 Visibilidad del estatus del sistema	
Comentario	Captura
<p>Registro de Cargas → Se pueden introducir peso/repos; incluso aparece un teclado y la opción de “Hecho”, pero no hay ningún indicador visual que informe al usuario de que el registro se ha realizado con éxito. Cuando vuelves a entrar a la rutina de entrenamiento, el dato guardado no aparece por ningún lado.</p> <p>Debes ir al menú inferior (ícono de la gráfica) para ver los datos del último entrenamiento, que es como una especie de historial oculto.</p>	
<p>Cronómetro → Hay un comónómetro como parte de las funcionalidades, pero que no está conectado con la rutina establecida, por lo que se debe configurar cada vez que se va a utilizar</p>	

Heurística 1	Visibilidad del estatus del sistema
Comentario	Captura
Mensajes y feedback del coach → Existe y hay registro, pero si se quiere revisar el histórico se debe ir al espacio de comunicaciones desde la página inicial y no desde el registro de progreso del usuario	

El foco de la App es la Comunicación Coach → Usuario, pero el foco debería ser la actividad diaria o según día de entrenamiento del usuario y establecer acciones más sencillas y fáciles de seguir, tales como:

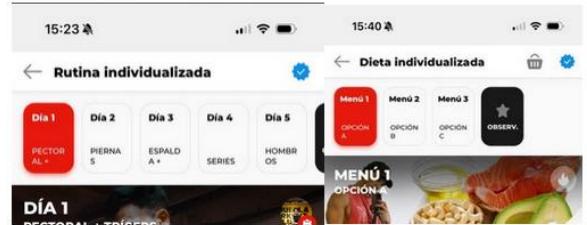
Entrenamientos de hoy → ¿Empezamos?

Comidas del día → ¿Comemos?

Estado → Entrenando – Comiendo – Día completado.

Donde falla bastante es en informar al usuario si la información registrada se ha guardado o no. No hay ningún tipo de registro ni de notificación visual.

Heurística 2	Conexión entre el sistema y el mundo real
Comentario	Captura
<p>El apartado Entrenamiento está organizado por días, así como el apartado de nutrición está organizado por menús, proporcionando cierta "elegibilidad" al usuario final, pero la información que debe utilizar el usuario siempre está en un tercer nivel de navegación, cuando debería estar en un primer nivel porque es el usuario final quien lo necesita al entrar a la app.</p> <p>Todo esto genera un problema al usuario: ¿En qué día o menú estoy?, ¿cuánto debo comer? = Y cada pregunta se responde con 3 clicks, cuando debería ser pregunta → respuesta = 1 click.</p>	

Heurística 3 Control y libertad del usuario	
Comentario	Captura
Aquí sí le doy un ok a la App porque el usuario final, a pesar de los 3 niveles ya comentados, pueden iniciar por cualquier día del ciclo de entrenamiento y menú dentro del apartado de nutrición, así que no el usuario puede ajustar sus tiempos y tipo de "consumo" a su agenda y los ajustes que puedan surgir en ella.	

Heurística 4 Consistencia y estándares	
Comentario	Captura
La estructura visual es consistente, así como los procesos de navegación para acceder a la información. Esto se evidencia al visitar los apartados de entrenamiento y de alimentación. Interpreto esto como una concordancia de la navegación.	

En general la aplicación presenta una interfaz clara y sencilla, pero con falta de confirmaciones y poca practicidad directa hacia el usuario final, quien tiene que tirar mucho de memoria para saber en qué día/ menú está porque son datos que no se van registrando de forma automática al activar sesión, lo que posiblemente iría en contra de la prevención de errores, ya que el usuario puede repetir entrenamiento o menú por error (un poco contradictorio porque según qué usuario esto podría ser sinónimo de mayor autonomía y libertad).

Aunque el diseño es bastante sencillo, la información esencial para el usuario final no está en primer plano, lo cual, si lo analizamos desde la perspectiva de la **heurística 8**, indica que **el diseño no está muy orientado a la tarea que debe realizar el usuario final**. Esto refuerza la interpretación que asomaba al inicio de mi participación, donde detectaba (y algo que me asombra porque no lo había detectado hasta ahora) que es una herramienta de ayuda para que el coach pueda tener control y gestionar mejor la distribución de información hacia sus clientes y, aunque cumple muy bien ese objetivo, estaría muy bien realizar algunos ajustes para simplificar lo que ve y consume el usuario final.

Asignatura	Diseño de interfaces interactivas
Alumno	Roland Fermenal

Ahora bien, hasta hace poco toda esa información de entrenamiento y nutrición me la distribuían por WhatsApp, y realmente es mejor tener Traineeks (a pesar de los múltiples clics) que depender de múltiples documentos en pdf dentro de un chat.

¡Gracias por leer hasta aquí! Ahora entremos en conversación :-)

Roland