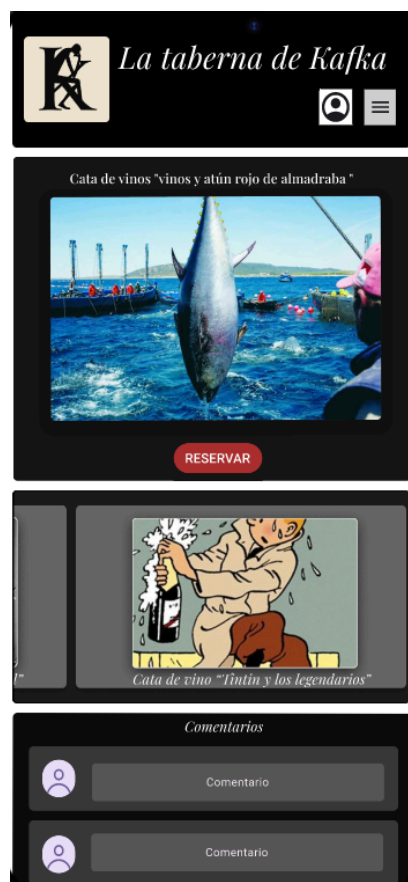


Usability Report

Evaluación de usabilidad del proyecto

LA TABERNA DE KAFKA

30/05/2025



[https://github.com/IsaacTorres97/UX_CaseStudy]

Realizado por:

Equipo DIU2.string, compuesto por Sofía González Uceda y María Ramos Martínez.

Nuestra experiencia evaluando la práctica ha sido buena. Hemos tenido acceso a la aplicación para poder evaluarla y nos ha resultado fácil encontrar usuarios que la prueben. La metodología seguida permite primero conocer al usuario para saber si le interesa el sitio y luego enseñarle la aplicación para que interactúe con ella y obtengamos información de ello.

Nos ha parecido muy interesante interpretar los resultados del *eye-tracking* porque demuestra cuáles son los elementos más llamativos para el usuario y así comprobar si se cumple el propósito del diseño.

1 DESCRIPCIÓN DEL WEBSITE

La página web que estamos analizando corresponde al negocio de La Taberna de Kafka. Se trata de una aplicación web que muestra información sobre las actividades (catas de vinos) que ofrecen en el local.

La página principal está compuesta por una foto en grande de una cata, intuimos que corresponde a la próxima cata, y una “galería” de catas. Además tiene una sección de comentarios de los usuarios.

Al pulsar sobre el evento de la semana, lleva a otra página donde se muestra información más detallada sobre el mismo, incluyendo la fecha, hora, aforo y vinos disponibles. También hay un botón que redirige a una página de reserva, en la que se indica el número de asistentes y la opción de ir con mascota.

En el header aparece el logo y el título de la página junto a un icono de persona y otro de menú.

Con el menú lateral podemos acceder a otras dos páginas:

- Nuestros vinos: Lista de los vinos que tienen disponibles.
- Sobre nosotros: Información sobre la empresa y dos imágenes representativas.

El icono de persona se utiliza para acceder a los cuestionarios de inicio de sesión y registro.

En el footer de todas las páginas aparece información de contacto.

2 RESUMEN EJECUTIVO

Apreciando lo descrito en el apartado anterior, consideramos que es una web intuitiva y sencilla. La página muestra los aspectos más representativos del local, ofreciendo funcionalidades útiles para los usuarios, como la reserva, comentarios y contacto.

Sin embargo, al realizar las pruebas con los usuarios hemos detectado algunos problemas. Los usuarios que han probado la página concuerdan en que algunos de los botones del prototipo no funcionan.

Además, valorando los resultados del *eye-tracking*, vemos que los usuarios se distraen mucho con las fotos y no se centran tanto en los botones. En concreto, el botón de reserva ha pasado desapercibido en los dos usuarios encuestados.

También consideramos que la paleta de colores es muy oscura y esto puede entorpecer la navegación del usuario en la página.

El tamaño de letra lo vemos demasiado pequeño para que sea fácilmente legible. Creemos que hay mucha información pero con un tamaño muy pequeño, lo que dificulta su comprensión.

3 METODOLOGÍA

Metodología de usabilidad

Para realizar este informe hemos utilizado cuestionarios para conocer a los usuarios y para testear la usabilidad. Los cuestionarios los hemos realizado con la herramienta <https://maze.co/>

Test de usuarios: Participantes

id Usuario	Sexo/ Edad	Ocupación	Experiencia Internet	Plataforma	Perfil cubierto	TEST	SUS score
B1	F / 20	Estudiante	Avanzada	Móvil	Estudiante de informática. Pasa mucho tiempo con el móvil y está muy conectada al mundo digital.	B	65
B2	F / 19	Estudiante	Avanzada	Móvil	Estudiante de telecomunicaciones. Está familiarizada con estas tecnologías. En su tiempo libre le gusta tocar la guitarra.	B	85

Resultados obtenidos

Metodología de usabilidad

Para evaluar la usabilidad hemos utilizado el método SUS y el método de *eye-tracking*. Además, hemos pedido a los usuarios que realicen tareas para saber si son capaces de realizarlas en la página y si les resulta intuitivo o no.

La realización de estas evaluaciones la hemos realizado en una sesión de clase y en tiempo fuera del horario lectivo con otros usuarios.

Resultado de SUS

En los resultados del método SUS hemos obtenido valores dispersos. Con un usuario hemos obtenido una puntuación de 65 (rango **C**) y con el otro, 85 (rango **A**).

Consideramos que las opiniones de ambos usuarios son válidas, pero nos fiamos más de la primera porque ha detectado errores que nosotras también hemos visto y, además, creemos que el segundo usuario no estaba tan centrado en el cuestionario porque contestó las preguntas con prisa, por lo que sus respuestas pueden ser menos representativas.

Resultado de Eye-Tracking

En la página principal los usuarios miran las imágenes y la cabecera con el logo, lo que indica que son destacables y captan la atención.

En la página de información de una actividad ambos usuarios leen el contenido. B2 se fija también en la imagen y B1 vuelve a mirar el logo. Esto puede ser porque hay mucho contraste entre el logo y el resto del contenido. Sin embargo, como hemos comentado anteriormente en los problemas detectados, en ambos casos los botones de acción no captan la atención de los usuarios. Esto puede ser porque las imágenes son muy distractoras.

4 CONCLUSIONES

Con las pruebas de usabilidad podemos destacar que los usuarios acceden de forma sencilla a los contenidos (la navegabilidad es intuitiva). Sin embargo, hay algunos botones que no funcionan y entorpecen la experiencia de usuario.

Sería importante mejorar la visibilidad de los botones, dándoles más protagonismo y evitando así distraer al usuario con otras imágenes que no tengan tanto interés de la acción del botón. También influye que la paleta de colores sea tan oscura, con negros muy predominantes en toda la página; sería útil modificarla.

Para el contenido, pondríamos una letra de un tamaño más grande, ya que la consideramos demasiado pequeña.

Por último, deberían de funcionar correctamente todos los botones, permitiendo que conserven su funcionalidad desde cualquier página, para conseguir que la navegación entre las distintas páginas sea correcta.