



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

**Facilitadora:** Ing. Yuraisma Moreno

**Estudiante:** Johel Heraclio Batista Cárdenas

**Asignatura:** Diseño y Evaluación de Interfaces

**Fecha:** 16/07/2022

**Grupo:** VIF-331

**A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA:** Taller No.2: Evaluación de usabilidad

**B. OBJETIVO(S):**

- Aplicar estrategias de evaluación de usabilidad.
- Elaborar el plan de usabilidad para el producto propuesto.

**C. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

Dando continuidad al desarrollado de su idea o propuesta de proyecto final, para el sistema web o app propuesto, a partir de los mockups creados:

1. Aplique una estrategia de usabilidad con usuarios o con expertos. Muestre evidencias de la aplicación práctica de la estrategia.
2. Diseñe el plan de usabilidad general, especificando mínimo 2 estrategias de usuario y 2 de expertos y los criterios de evaluación.

**D. RECURSOS:**

Computadora personal, internet.

**E. RESULTADOS:**

Dando continuidad al desarrollado de su idea o propuesta de proyecto final, para el sistema web o app propuesto, a partir de los mockups creados:

1. Aplique una estrategia de usabilidad con usuarios o con expertos. Muestre evidencias de la aplicación práctica de la estrategia.

Debido a que el Proyecto Final propuesto es el AppAyudinga, la aplicación móvil que en un futuro podría ofrecer de manera gratuita y libre los contenidos de la Fundación Ayudinga, con el objetivo de realizar una evaluación de usabilidad de la aplicación por parte de un experto, le pedí a mi compañero de la Junta Directiva de la



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

organización, pero que a su vez ocupa el cargo de Director de Tecnología e Investigación Educativa dentro de la Fundación Ayudinga, Kevin Anel González Ortega (También estudiante de 5to año, Ingeniería en Sistemas Computacionales), que realizase una Observación estructurada el día jueves 14 de junio del presente año y basado en una serie de criterios de evaluación establecidos por mi persona previamente, este fue su dictamen a nivel de la Estrategia de Usabilidad del AppAyudinga.

<b>Nombre del Evaluador:</b> Kevin Anel González Ortega		
<b>Nombre del Sistema Evaluado:</b> AppAyudinga		
<b>Fecha de Evaluación:</b> jueves 14 de junio, 2022		
<b>Criterios a Evaluar</b>	<b>Comentarios</b>	<b>Sugerencias de Mejora</b>
<b>Utilización del Manual de Marca</b>	Se mostró una consistencia en la utilización del Manual de Marca a lo largo de la aplicación, sin embargo	No se reporta ninguna sugerencia en este aspecto.
<b>Navegación dentro de la Aplicación Móvil</b>	No se encontró mayores inconvenientes que puedan llevar a la confusión del usuario al momento de utilizar el AppAyudinga.	Se recomienda disminuir el tamaño de los íconos del menú principal, así como mejorar el sistema de clasificación de contenidos.
<b>Tiempo de Respuesta a la carga de vídeos</b>	Los contenidos están siendo llevados al usuario vía streaming, lo que disminuye la calidad de	Establecer vía código que nos contenidos vía streaming, se muestren con la mejor calidad



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

	ellos por el Algoritmo de Compresión de Youtube.	posible con la conexión a internet del usuario.
<b>Voz y Tono</b>	Se observó una consistencia en el Voz y Tono durante el uso de la aplicación móvil en su prototipo en Figma.	Se debe buscar ser “Más amigable” y menos formal, ya que el usuario final es un estudiante que no se espera maneje un léxico avanzado.
<b>Datos Solicitados al Usuario</b>	Mucha información solicitada al usuario inicialmente	Solicitar información al usuario de manera gradual y progresiva, conforme este va ganando confianza en la aplicación.

Todo esto fue posible gracias a que a través de Figma, simplemente se le compartió el enlace y de manera remota, este pudo acceder al Prototipo del AppAyudinga.

2. Diseñe el plan de usabilidad general, especificando mínimo 2 estrategias de usuario y 2 de expertos y los criterios de evaluación.

Para el desarrollo del Plan de Usabilidad General del AppAyudinga, debemos tener en cuenta principalmente al usuario final de la misma, que en este caso es el Estudiante, por lo que estos deben ser participes fundamentales y actores estratégicos en el desarrollo de cualquier tipo de cambio, ajuste en las funcionalidades, interacciones, pantallas y demás procesos intrínsecos al desarrollo de la aplicación.

Debido a que serán estos quiénes en el Libre Mercado decidirán si se utilizarán o no la aplicación, para lo cual desarrollaremos la siguiente tabla en la que observaremos (3)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

tres Estrategias de Evaluación de la Usabilidad de la AppAyudinga con Usuarios (Estudiantes):

Estrategia de Evaluación de Usabilidad		Criterios de Evaluación
Con Usuarios	Observación Participativa	Patrones de registro (Vía tradicional, Facebook API, Google API) Cantidad de Información Aportada por el usuario Cantidad de Vídeos vistos por Usuario
	Focus Group	Esquema de Navegación: ¿Es el adecuado? Colores utilizados: ¿Qué emociones les generan? ¿Sienten que esta aplicación mejoró su proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Cómo creen que se puede hacer más inclusivo a aquellas personas con capacidades especiales el diseño de la aplicación?
	Heat Maps (Mapas de Calor)	Contenidos más visitados Cursos más inscritos Funcionalidades más Utilizadas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

		Interacciones con el Sistema de Navegación de la Aplicación
--	--	---

Sin embargo, se vuelve imperativo y altamente importante reconocer que si bien es cierto los usuarios finales de la aplicación (Los Estudiantes), son aquellos que dictaminarán si esta tiene éxito en el mercado o no; muchos de los posibles errores que puedan llegar a ser detectados por ellos, se pueden prever con anterioridad utilizando Estrategias de Evaluación de la Usabilidad con Expertos.

Empero todo esto genera una pregunta que tiene toda la propiedad y pertinencia del mundo: ¿Quiénes son estos expertos y por qué su opinión tiene tanta importancia y relevancia al momento de desarrollar un Plan de Usabilidad?, la respuesta puede ser mucho menos compleja de lo que parece.

Ya que estos expertos son especialistas en el desarrollo de Experiencias de Usuario e Interfaces de Usuario, así como personas que tal vez en un momento del pasado pudieron llegar a haber sido el público específico de los usuarios de la aplicación, pero ya productos de cambios en la edad de ellos, no se consideran dentro del mismo, empero su opinión tiene un alto nivel de relevancia y pertinencia al momento de la toma y desarrollo de decisiones estratégicas.

A continuación, presentaremos (2) dos Estrategias de Evaluación de la Usabilidad con Expertos, las cuales vendrán acompañadas de Criterios de Evaluación:

Estrategia de Evaluación de Usabilidad	Criterios de Evaluación
--	-------------------------



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

<b>Con Expertos</b>	<b>Caminata Cognitiva</b>	<p>Cantidad de pasos necesarios dentro de la aplicación para registrarse</p> <p>Complejidad en la búsqueda de los contenidos requeridos por el usuario</p> <p>Complejidad al momento del desarrollo de las Pruebas Diagnósticas</p> <p>¿Cuáles son los pasos requeridos para visualizar un vídeo educativo?</p>
	<b>Análisis de Transacciones</b>	<p>Países y regiones de mayor consumo, así como uso de la aplicación</p> <p>¿Qué contenidos son consumidos en una determinada región durante una fecha específica del año?</p> <p>Costo de Adquisición de Cliente: ¿Cuánto dinero cuesta que un usuario se registre en la aplicación?</p> <p>Tasa de Rebote</p>



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

		<p>Tiempo de Uso Promedio de la Aplicación</p> <p>Patrones de Uso estratificados por audiencias específicas de estudiantes (Dependiendo del Grado Académico y edad)</p> <p>Dispositivos a través del cual acceden a la aplicación móvil (Android, iPhone, HarmonyOS, etc).</p>
--	--	--

**F. CONSIDERACIONES FINALES:**

Si bien es cierto, todas estas son estrategias sumamente útiles para el desarrollo de un Plan de Usabilidad del AppAyudinga; debemos reconocer las limitantes que todas y cada una de ellas tienen al momento evaluar una aplicación y es que, en muchos casos, si bien es cierto, son capaces de resolver problemas críticos antes de que las implementaciones salgan a producción.

Sin embargo, muchas veces resultan ser los mismos usuarios; quienes ya una vez implementada la solución, los que aportan la Retroalimentación o Feedback, que puede ser positivo o negativo con el fin de mejorar el producto que se le está ofreciendo a ellos.

**G. RÚBRICAS:**

- Asignación grupal (en grupos de proyecto final).
- Elaborar documento y subir a la plataforma.
- Mostrar resultados en la sección F de este documento.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

**Actividad No.7 – Taller No.2**

- Completar el punto G, de consideraciones finales.
- Valor 100 pts.
- Fecha de entrega: 11/7/22

Rúbrica analítica

Criterios de Evaluación	Escala de valoración				
	5. Excelente	4. Bueno	3. Regular	2. Débil	1. Muy débil
Asertividad y formulación del instrumento (guía, preguntas, criterios) de la estrategia de evaluación a aplicar					
Aplicación práctica de la estrategia					
Plan de usabilidad general					
Evidencias de la aplicación de la estrategia					
Creatividad y aportes del grupo					
Consideraciones finales (punto F)					

Puntuación total \_\_\_\_/100 pts