

# Test Usabilidad Remoto



# Test Remoto



## ¿Como realizamos el test?

Utilizando un prototipo navegable realizado con sketch e **Invision**.

Realizamos un test remoto asíncrono. La herramienta MAZE nos permite crear tareas que el usuario deberá realizar sobre nuestros prototipo.



### VENTAJAS:

La principal ventaja de utilizar esta herramienta es que podemos validar con más usuarios los cambios que realizamos en nuestro prototipo después de la realización de los test anteriores con expertos y usuarios. Se realiza de una forma muy rápida y podemos llegar a muchos usuarios. Además estos se encuentran en un entorno relajado, en su casa y disminuyen las posibilidades de que mientan en sus respuestas, con la intención de agradar al entrevistador.



### DESVENTAJAS:

Al no tratarse de un test presencial y de una herramienta que graba al usuario mientras realiza el test, no vamos a poder recoger las reacciones emocionales de los usuarios durante la prueba, ni los comentarios tanto positivos o negativos que el usuario vaya realizando.



### TIEMPO:

Los usuarios pueden tardar entre 10-15 minutos en el caso en que realicen el test en su totalidad.



### PARTICIPANTES:

Utilizamos esta herramienta para el reclutamiento de los participantes: <https://www.optimalworkshop.com/recruit> realizaremos 8 test (60€), utilizando esta forma de pago nos aseguramos que los usuarios seleccionados coinciden 100% con nuestro target.



### EL TEST:

**VER TEST**



## INSTRUCCIONES Y PRUEBA:

La prueba consta de 4 tareas, en cada una de ellas se le pide al usuario que realice una acción sobre el prototipo de la app. Cada tarea consta de un título una descripción y un prototipo, previamente hemos guardado en la herramienta la ruta correcta y esperada, para poder hacer las comparaciones. Todas las preguntas están enmarcadas en un escenario, en el que se le pide algo muy concreto al usuario.

Las tareas de nuestra prueba son estas:

- 1.SUBIR PRODUCTO:** Quieres poner en alquiler un mando de la Play, súbelo para que el resto de tus vecinos puedan verlo (Los formularios no están activos, no podrás escribir ni seleccionar opciones, simplemente interactúa como si lo hubieras hecho y pulsa los botones correspondientes como si hubieras completado los campos)
- 2. PETICIONES VECINOS:** Revisa las peticiones de los vecinos, para comprobar si alguno esta buscando un mando de la play, si es así, ponte en contacto con él.
- 3. PERFIL USUARIOS:** Has prestado tu mando de la Play, revisa las valoraciones que otros usuarios hicieron sobre el usuario al que se lo has prestado.
- 4. CONSEGUIR UN PRODUCTO:** Busca unos patines y ponte en contacto con el propietario.



## RESULTADOS Y MÉTRICAS:

Los resultados y métricas que recogemos con este test son los siguientes:

- Porcentaje de usuarios que completan la tarea utilizando el camino esperado.
- Porcentaje de usuarios que completan la tarea utilizando un camino alternativo (guarda pantallas con el recorrido alternativo de cada usuario).
- Porcentaje de usuarios que no consiguen realizar la tarea con éxito.
- Tiempo que tarda el usuario en realizar cada tarea.
- Porcentaje de click perdidos en cada página.
- Mapas de calor de clicks en cada página.
- Dispositivo y navegador desde donde realizar la prueba casa usuario.

Una vez recogidos todos estos datos podremos hacer un análisis, numérico y ver el éxito y el fracaso de nuestras tareas teniendo en cuenta todos los resultados, también pondremos atención en buscar lo diferente, formas de navegación que consiguen llegar al éxito pero no son las esperadas.

LOOKING

