Eva Vinuesa Gómez

Testeo con usuarios y usuarias

PEC 4 Parte 1

Dibujo y pensamiento visual

TESTEO DE GUERRILLA

Descripción de los usuarios

El material se ha enseñado a perfiles escogidos que estén dentro del contexto al que nos referimos. Por ello se ha hecho un screener básico, con personas conocidas a las que poder entrevistar.

Se han recopilado datos básicos demográficos del estudio para tener una muestra del estudio y se ha planteado las siguientes preguntas, necesarias para las siguientes fases

Nombre, Ciudad de residencia, edad
¿Dispones de un dispositivo móvil smartphone?
¿Practicas esquí? (Preguntas de filtro, si responde no se elimina de la muestra)
¿De qué tipo? Fondo, alpino o travesía ¿Te gusta la ilustración o el diseño? Tienes formación en este ámbito?

Una vez teníamos la muestra de los usuarios participantes se concretó una entrevista de 15 mins presencial ¿por qué presencial? si fuera online no tendríamos acceso tan fácil a las primeras reacciónes del entrevistado, además al ser una muestra pequeña se tenía la oportunidad de contactar con ellos de manera rápida. Se explicó el objetivo de la entrevista y los pasos que íbamos a seguir.

Descripción del material preparado para ser mostrado

A partir de este primer filtro del screener se han planteado, se realizaron los 3 test primero de forma individual para que los usuarios no interfiriesen en ssus respuestas.

Después de explicar los prrocesos se mostraron una a una mediante un iPad las 3 imágenes preparadas. En primer lugar el Storyboard sin contexto y sin ningún tipo de aclaración textual a parte de los bocadillos. El objetivo era que el usuario fuera describiendo qué sucedía en cada una de las imágenes para identificar qué escenas estaban “bien” representadas y cuales tenían más carencias.

En el segundo caso la pregunta erar ¿qué crees que este mapa intenta explicar? ¿Qué entiendes como conclusión de cada uno de los elementos mostrados? y la misma para la tercera imagen.

Por otro lado a otros tres usuarios, que además tenían conocimientos básicos en lenguaje visual se les propuso realizar de manera verbal algunas mejoras.

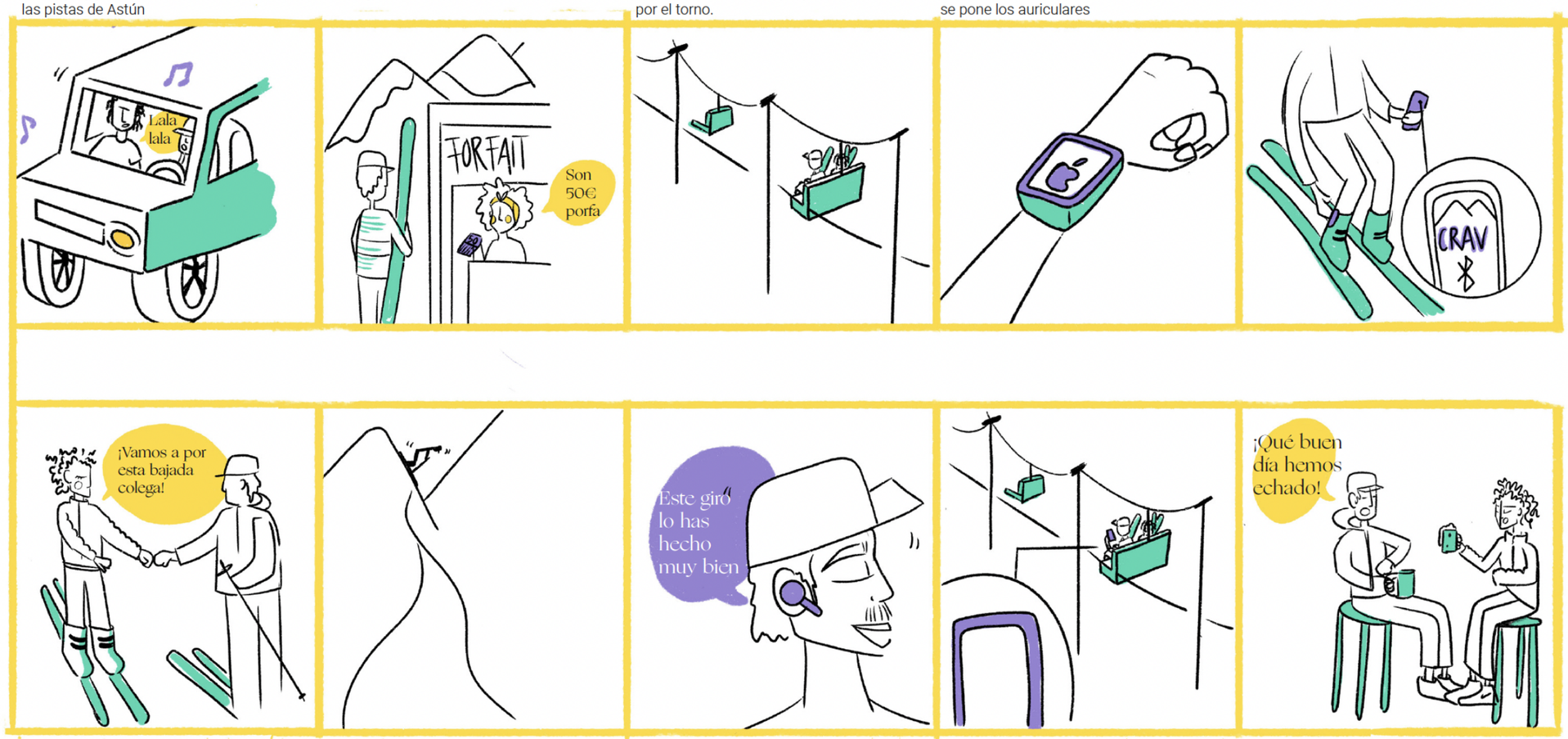
Recopilación de datos

Cada uno de los test de guerrilla fueron guardados y analizados para su posterior interpretación, así los resultados quedan presentados de la siguiente manera:

1. Sinippets: Son las citas textuales de los participantes divididas por las preguntas que se les iba haciendo (Extrayendo las primeras impresiones, sus respuestas sobre el contenido, línea gráfica y más tarde la propuesta de mejora)
   En este informe se agrupan los snippets en caso de acuerdo entre los participantes, marcado a la izquierda de la cita con el Nº de usuarios que ha mencionado este aspecto

2. Resultados: Estos snippets se tradujeron a resultados para tener más concrección y síntesis del proceso de testeo

3. Después, estos se transoformaron en decisiones de diseño que ayudaron a generar una mejora con respecto al planteado inicialmente



4. Propuestas de mejora

1. Primeras impresiones

Los dibujos muy claros y simples, me gusta lo de los colores

Se entienden así a priori

Está bien, tiene menos detalle de lo que me esperaba

¿Es boceto no?

2. Sobre el contenido

1u Los bocadillos ayudan bastante

1u Me gusta la definición de cada uno de los escenarios, los telesillas, las montañas, el quiosco del forfait etc

3u No entiendo muy bien esto, intuyo que es un móvil

3u Se entiende perfectamente que se está encendiendo el dispositivo

2u No tentiendo la relación que tiene en la historia el Apple Watch

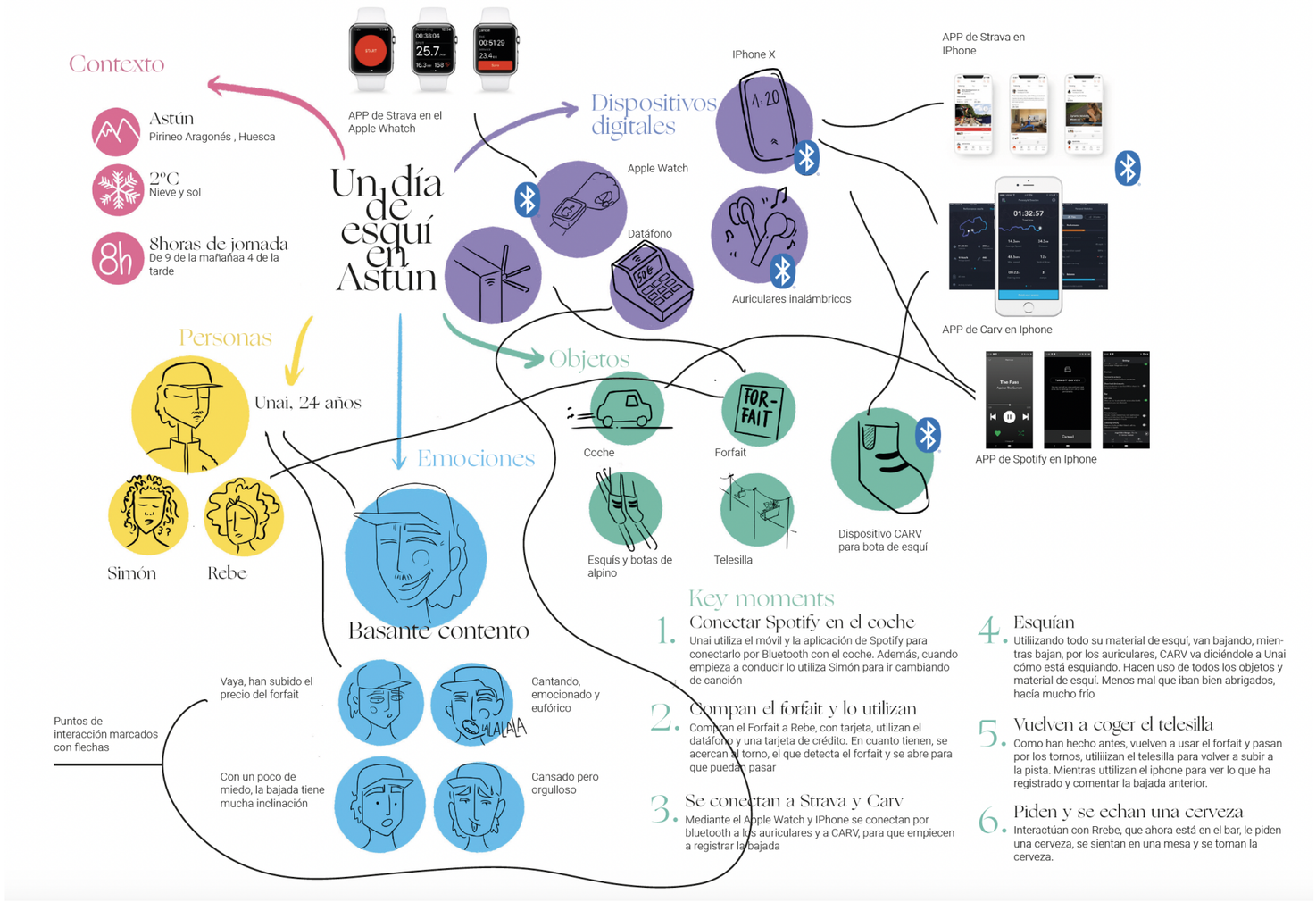
3. Sobre la línea gráfica

2u Me gusta por que es “gamberrilla”, por lo del puño y cosas así, la cerveza, la estética y vestimenta de los personajes

3u Creo que tiene un estilo chulo, propio pero los trazos son simples y se entiende mejor que un dibujo complejo

3u La tipografía no me cuadra mucho con el mundo del esquí ¿no? es como muy elegante

1u Los colores me resultan apagados, no se en los deportes de montaña suele ser todo muy llamativo



1. Primeras impresiones

Uff que lío de flechas ¿no?

Me gustan bastante los colores, los dibujos pero no entiendo muy bien de primeras qué prertende este mindmap

No se de qué va imagino que esquí por el de antes

Es chulo, me parece llamatio, ahora no sé si lo entenderé bien

2. Sobre el contenido

1u Entiendo bien la diferencia de elementos por la diferenciación de colores, creo que esclarece un poco toda la información

3u Las emociones me parece que están muy bien representadas pero no conectan con nada no?

3u Se entiende perfectamente que se está encendiendo el dispositivo

2u No tentiendo la relación que tiene en la historia el Apple Watch

3. Sobre la línea gráfica

3u Las flechas me parecen un poco sin más hay algunas chulas (las de cada categoría) peror las negras lían

2u Me gusta la división de color, los círculos de las perrsonas y emociones

3u La tipografía me pasa como antes, creo que no se entiende bien, me lía un poco y hay demasiada letra

1u Los colores me gustan más, al hacer algunos más vivos que en la otra pantalla, se asemejan más a “colores del deporte de motnaña”

4. Propuestas de mejora

Para entenderlo bien tendría que tener al lado el storyboard e identificar cada elemento en cada momento del día de los personajes

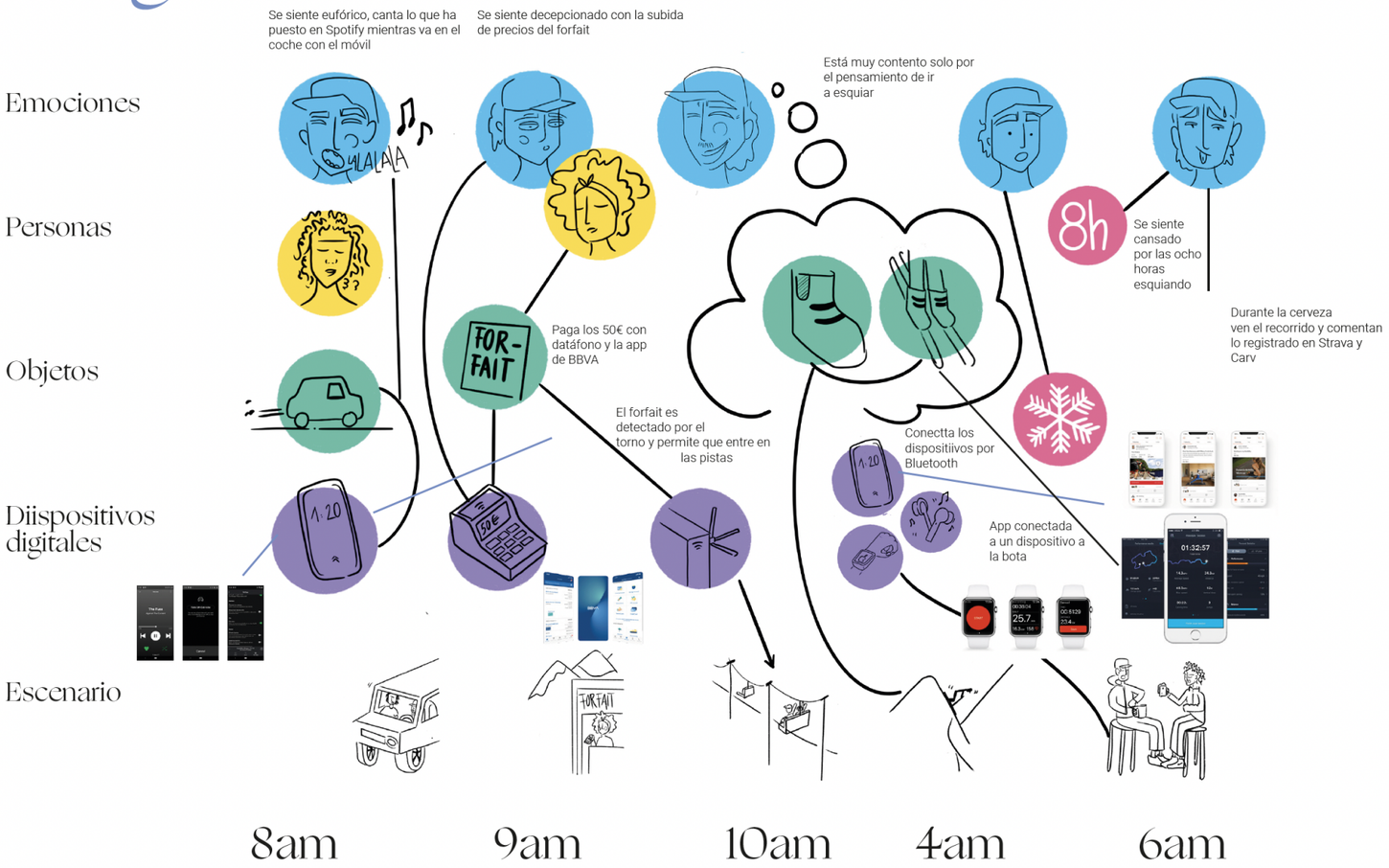
Generar un diseño “si se puede” más limpio, sabes tú mas de eso que yo pero a mi me abruma un poco

Igual con frases más cortas por ejemplo en los Key Moments se entendería mejor

La letra no se entiende muy bien con una tipografía distinta creo que sería mucho más claro

Mi principal problema son las flechas, no entiendo muy bien qué conecta con qué y por qué, no sabría solucionarlo, quizás añadiendo con texto qué relación tienen entre elementos por ejemplo “en el coche se utiliza la app spotify” etc

Diagrama



4. Propuestas de mejora

La temporizacion por horas y la contextualización de cada escenario está bien, sin embargo se lee de arriba a abajo, quizás si las horas, las escenas estuvieran ariba se entendería mejor el esquema

Las flechas creo que se entende´rian mejor s iestuvieran marrcadas con el tipo de relación que tienen

Hay flechas que quizás no aportan demasiada información como el contexto etc.

1. Primeras impresiones

Se ve un poco más limpio por la agrupación de categorías pero aún así me resulta bastante lioso

Uff pero tampoco, creo que tiene otro tipo de agrupació pero en el otro entendía los elementos

2. Sobre el contenido

Me resulta lioso de entender al principio, no entiendod bien el propósito del diagrama, entablar los distintos elementos y establecer relaciones con el de antes no?

Con respecto al anterior hay menos información o se enteinde por.

Está mejor estructurado en cuanto a que se puede ver dónde sucede cada cosa, pero solo si te detienes

La temporización por horas está muy bien se entiende

3. Sobre la línea gráfica

Me parece un poco más “loco” que el anterior, hay flechas de muchos tipos pero no teniendo bien

Mismos comentarios que en la pantalla anterior

Decisiones de diseño

1. Se modifica la tipografía a una sin serifa geométrica y digital, Poppins es una buena elección.

2. Se estructura la nueva composición mediante retíicula que ofrecerá un aspecto más ordenado y limpio de la vista final

3. Se mantiene el diseño de personajes y objetos

4. Así como la línea de ilustración aunque se completarán algunas de los iconos diseñados

5. Se creará un primer inventario visual para contextualizar al lector

6. Se complementarán los colores existentes cono colores más llamativos que se asemejen a la estética habitual del deporte de montaña