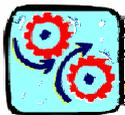
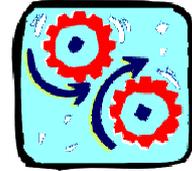


## **Tema 5**

### **Usabilidad y Evaluación**

- Usabilidad
- Factores Medibles
- Métodos de evaluación
- Prototipado
- Laboratorio de Usabilidad



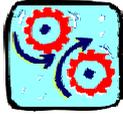
#### **5.1. Usabilidad**

##### ✦ Definición

- Descripción del modelo conceptual La medida en la que **un producto se puede usar por determinados usuarios** para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado

##### ✦ Importancia

- Reducción de costes de producción y mantenimiento
- Mejora la calidad del producto
- Mejora la satisfacción del usuario



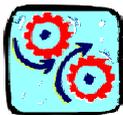
## 5.2. Evaluación

### ✦ Definición

- La **evaluación** comprende un conjunto de metodologías y técnicas que estudian **la usabilidad** de un sistema interactivo en diferentes etapas del ciclo de vida

### ✦ Tipos

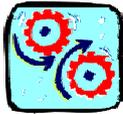
- **Inspección.** Evaluación de aspectos de usabilidad
- **Indagación.** Descubrir los “gustos” del usuario
- **Test.** Adecuación del interfaz a las tareas de usuario



## 5.2.1. Evaluación: Inspección

### ✦ Tipos

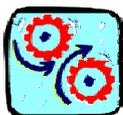
- **Heurística.**
  - ◆ Informes realizados por expertos
- **Recorridos cognitivos**
  - ◆ Evaluación de la facilidad de aprendizaje por exploración
- **Inspección de estándares**
  - ◆ Comprobación que cumple las normas del estándar



## 5.2.1 Evaluación: Inspección

### ✧ Heurística. 10 reglas de usabilidad [J. Nielsen]

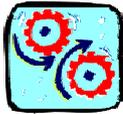
- Visibilidad del estado del sistema
- Utilizar el lenguaje de los usuarios
- Control y libertad para el usuario
- Consistencia y estándares (familiaridad)
- Prevención de errores
- Minimizar la carga de memoria del usuario
- Flexibilidad y eficiencia de uso
- Diálogos estéticos y diseño minimalista
- Ayudar al usuario a reconocer y recuperar los errores
- Ayuda y documentación



## 5.2.2 Evaluación: Indagación

### ✧ Tipos

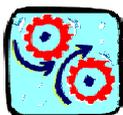
- **Observación de campo.**
  - ◆ Análisis etnográfico
- **Grabación del uso**
  - ◆ Visión real de los usuarios en el trabajo
- **Entrevistas**
  - ◆ Consulta sobre la experiencia de los usuarios
- **Cuestionarios**
  - ◆ Formulario con preguntas predefinidas



## 5.2.3 Evaluación: Test

### ✧ Tipos

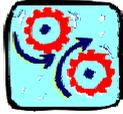
- **Medida de prestaciones.**
  - ◆ Análisis del rendimiento del sistema (real)
- **Pensando en voz alta (*thinking aloud*)**
  - ◆ Los usuarios expresan en voz alta sus pensamientos y sentimientos



## 5.2.3 Evaluación: Test

### ✧ Medida de prestaciones

- **Rendimiento**
  - ◆ tiempo para completar una tarea
  - ◆ tiempo en buscar información en un manual
  - ◆ número de opciones incorrectas
- **Medidas subjetivas**
  - ◆ facilidad de uso del producto
  - ◆ facilidad de instalación/búsqueda de ayuda
  - ◆ preferencias (entre productos...)
  - ◆ predicción de comportamiento (¿comprará?)



## 5.3 Cuestionarios

### ✧ Tipos de preguntas

- **General**
  - ◆ Establecer perfil de usuario y la población de estudio (edad, sexo, ocupación...).
- **Abiertas**
  - ◆ Recoger Información subjetiva
  - ◆ Permiten detectar situaciones no previstas
- **Escalares**
  - ◆ Valoración numérica
- **Opción múltiple**
  - ◆ Selección de alternativas conexas
- **Ordenadas**
  - ◆ Clasificar items por algún tipo de valoración



## 5.4 Laboratorio de usabilidad

### ✧ Qué son?

- Los laboratorios de usabilidad son espacios especialmente adaptados para la realización del test de usabilidad.

### ✧ Utilidad

- Hacer mediciones sobre casos reales
- Estudio del comportamiento del usuario

### ✧ Organización

- Sala de observación
- Sala de pruebas/test