



CARD-SORTING Y EVALUACIÓN HEURÍSTICA

USABILIDAD

Francisco José Nebrera Rodríguez
Pablo Nacarino Montiel



CARD-SORTING

USABILIDAD



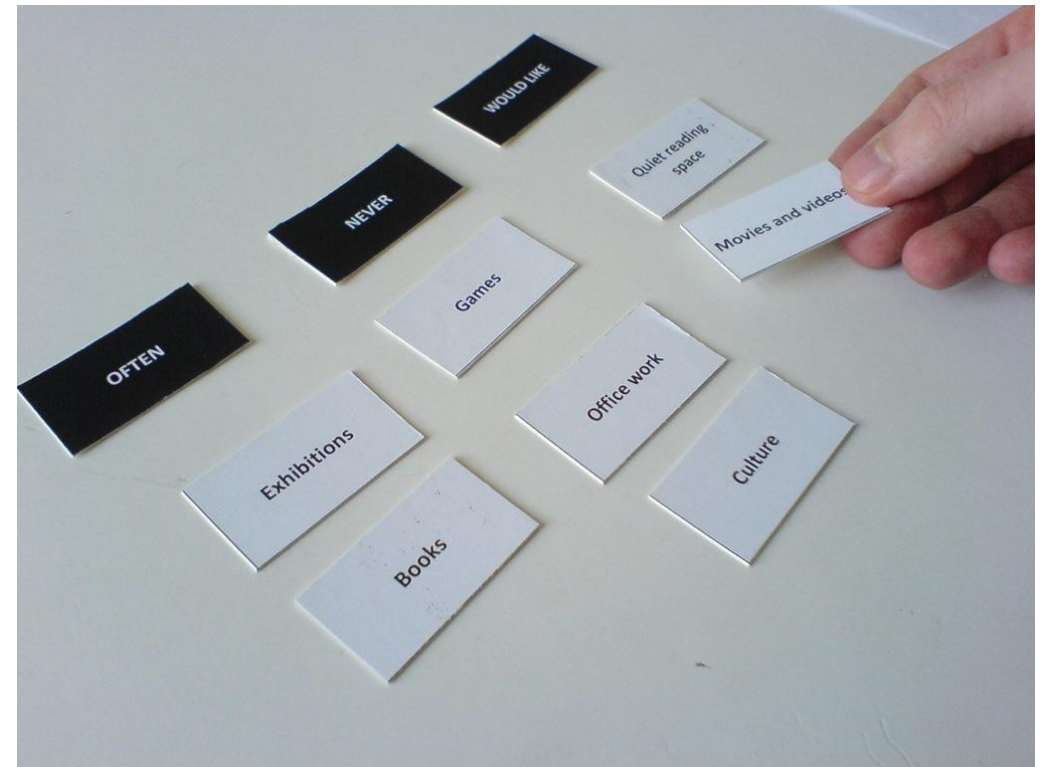
INTRODUCCIÓN



- Es una técnica de organización de contenidos centrada en el usuario, que persigue incrementar la encontrabilidad en un sistema, obteniendo los patrones o modelos mentales de los usuarios que participan en el test.

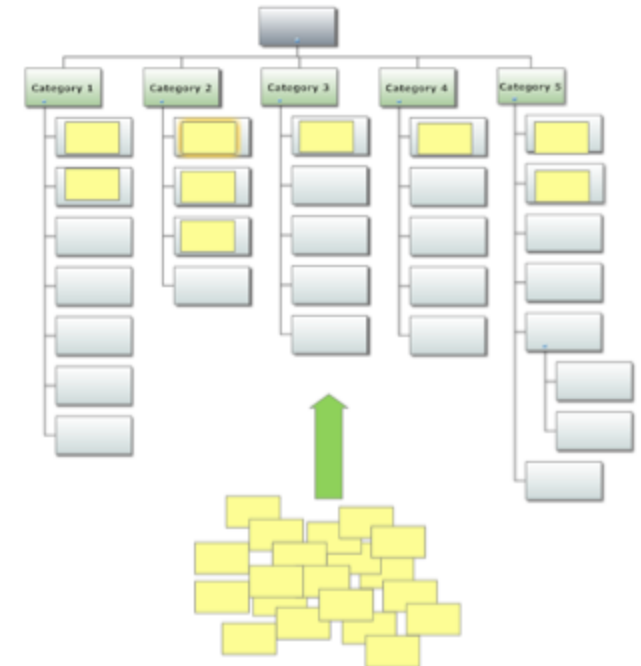
¿CÓMO REALIZAR LAS PRUEBAS DE CARD-SORTING?

- Existen dos formas:
 - **Manual:** Se cita a los participantes en un espacio adecuado, y se les presenta una serie de tarjetas en papel que deben agrupar en función de la similitud temática de los conceptos representados en cada una.
 - **Automática:** Utilizando aplicaciones o servicios web especializados.



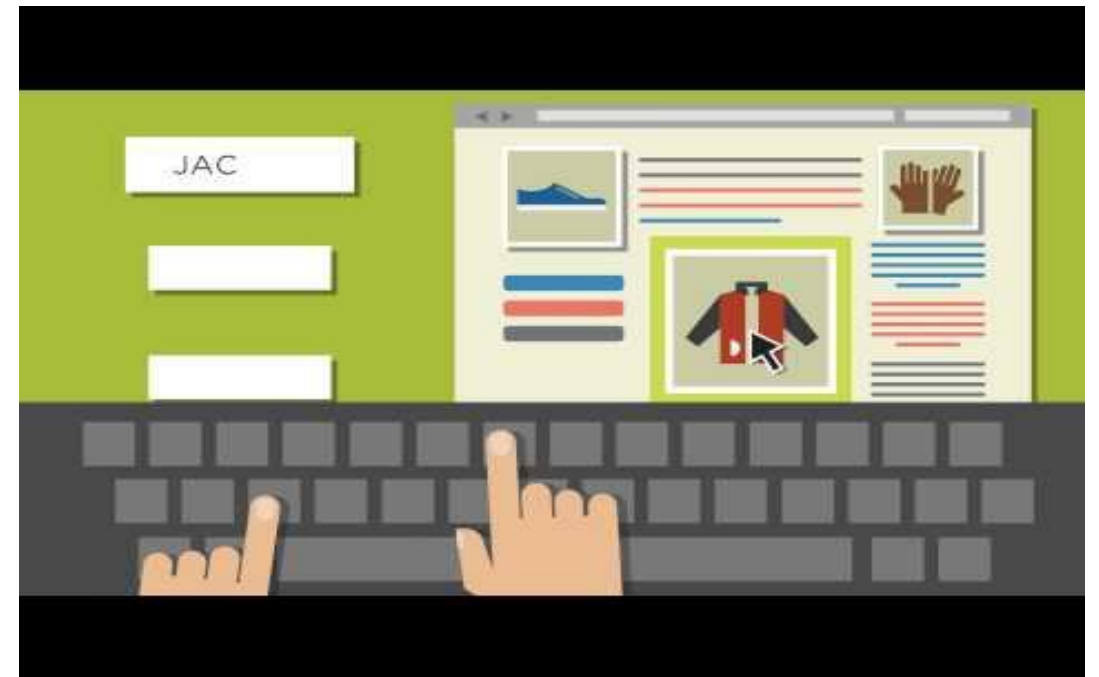
PARTICIPANTES

- Serán previamente seleccionados en etapas previas del proyecto.
- Deben tener un perfil representativo de los usuarios finales del sitio web.
- Deben organizar y agrupar una serie de tarjetas en grupos. Existen dos formas:
 - **Card sorting cerrado:** Previamente determinados y rotulados.
 - **Card sorting abierto:** Libremente.
- Cada tarjeta lleva un nombre que representa información o contenidos que estarán en el sitio web.
- En el caso del card sorting abierto, el usuario una vez finalizada la prueba deberá rotular o etiquetar aquellos grupos que haya creado.



CONCLUSIÓN

- De este modo, gracias a las agrupaciones y a las sugerencias e inquietudes realizadas por los participantes durante la prueba, se obtienen modelos de agrupación que muestran tendencias de organización de información de contenidos para un sitio web.
- Resumiendo, podemos decir que la técnica de card sorting tiene como objetivo final facilitar el acceso y la navegación a través de la ingente cantidad de información que puede albergar un sitio web.



<https://www.youtube.com/watch?v=PgX6qIlfB2Y>



EVALUACIÓN HEURÍSTICA

USABILIDAD



ÍNDICE

- Definición
- Principios Heurísticos
- Ventajas
- Desventajas

¿QUÉ ES LA EVALUACIÓN HEURÍSTICA?

- Es una variante de la inspección de usabilidad donde los especialistas en usabilidad juzgan si cada elemento de la interfaz de usuario sigue los principios de usabilidad establecidos.
- Este método forma parte del que se conoce como "discount usability engineering" o "ingeniería de la usabilidad rebajada".
- Es una de las formas más baratas y rápidas de encontrar errores de usabilidad en cualquier sistema que interactúe con un usuario

PRINCIPIOS HEURÍSTICOS (PARTE I)

Publicados por Molich y Nielsen en 1990

- **Visibilidad del estado del sistema:** ¿El usuario sabe qué está haciendo el sistema?
- **Similitud entre el sistema y el mundo real:** Comprueba si el sitio se expresa de una manera comprensible para el usuario
- **Control y libertad del usuario:** Mide si el usuario puede volver atrás y deshacer (o rehacer) acciones.
- **Consistencia y cumplimiento de estándares:** Comprueba si se cumplen los estándares que se usan para sitios web y aplicaciones online (Ejemplo: W3C para html y css)
- **Prevención de errores:** Mide la preparación del sistema para prevenir y gestionar errores, como la validación de los formularios, instrucciones al usuario, ayuda en pantalla, etc.

PRINCIPIOS HEURÍSTICOS (PARTE2)

- **Preferencia al reconocimiento que a la memorización:** Es relativo a elementos como la navegación por el sistema y ejecución de procesos, de modo que el usuario tenga visible la información o el acceso a esta en vez de tener que memorizarla.
- **Flexibilidad y eficiencia de uso:** Revisa si se ofrecen diferentes caminos para realizar un proceso o acceder a una información, y opciones adicionales para usuarios expertos.
- **Estética y diseño minimalista:** Es necesario que los elementos en pantalla tengan motivo para estar presentes
- **Ayuda ante errores:** ¿El usuario puede resolver problemas en el sistema?
- **Ayuda y documentación:** Se verifica que el sistema ofrezca ayuda relevante al contexto del usuario



Posteriormente D.Pierotti añadió los siguientes

- **Habilidades:** El sistema debería anticipar las habilidades y conocimientos del usuario para ofrecer información adaptada al usuario.
- **Interacción con el usuario placentera y respetuosa:** Las interacciones de los usuarios con el sistema deben favorecer la calidad de su vida.
- **Privacidad:** El sistema debe ayudar a proteger la privacidad del usuario.

VENTAJAS

- Rapidez
- Económico
- No es necesario ser un experto para realizarlo, aunque es recomendable por ser mas efectivo
- Detecta aproximadamente el 42% de los problemas graves de diseño y el 32% de los problemas menores, dependiendo del número de evaluadores



DESVENTAJAS



- Es posible llegar a falsos errores, que realmente no sean problemas de usabilidad
- Es también recomendable que sea llevado a cabo por más de un evaluador
 - El número óptimo de evaluadores oscila entre tres y cinco
- Buena técnica para localizar errores, pero no da las soluciones.