

## Práctica 3b

### Diseño Conceptual. Sesiones de prueba

#### 1. Temporización

Comienzo de la práctica	Duración
Junto con la práctica 3	

#### 2. Descripción inicial del problema a abordar

Cuando se están realizando las interacciones del procesos de desarrollo se van a generar una serie de productos (ideas, conceptos, diseños, prototipos, demos, productos, ...) que tiene que ser evaluados desde el punto de vista de la usabilidad.

Al final de cada una de las interacciones podemos incluir una o varias **sesiones de prueba** para ir comprobando la usabilidad de estos productos.

En el caso de los prototipos que se están diseñando y generando en la practica 3, podemos realizar dos tipos de evaluaciones:

1. **Evaluación sin usuarios.** En una primera fase deberíamos evaluar que hemos seguido las guías y criterios existentes de usabilidad para obtener una primera versión de los productos, ya refinados desde el punto de vista de la usabilidad.

Para realizar esta primera evaluación podemos aplicar una técnica de “**evaluación heurística**” donde revisaremos de forma **experta** los aspectos que consideramos que pueden producir problema de usabilidad en nuestros productos. Podemos hacer una primera **evaluación general del producto** y completarla con una **lista de chequeo**. Para esta segunda actividad vamos a usar la lista “*EvaluacionHeuristicaMoviles.pdf*” que es especifica para aplicaciones móviles y en la lista de chequeo “*MobileHeuristicEvaluationCkecklist.pdf*”. Nos podemos centrar en los aspectos que nos dice esta guía, aunque también sería importante pensar elementos de chequeo específicos para nuestro proyecto.

Los resultados de esta evaluación se pueden recopilar en un **informe de evaluación heurística**, donde se describirán los problemas más

importantes encontrados y las soluciones que se proponen por parte del equipo de evaluación y de desarrollo.

2. **Evaluación con usuarios.** Cuando ya hemos realizado una evaluación heurística de nuestros prototipos o sistemas y hemos eliminado errores básicos de usabilidad, podemos pasar a analizar y evaluar con usuarios reales.

Los objetivos de estas pruebas son 3:

- Identificar errores que inconscientemente hemos cometido.
- Probar ideas y verificar si funcionan realmente en contextos de uso determinados y con usuarios reales.
- Obtener más ideas en base a los comentarios y al análisis de los resultados de las evaluaciones.

Para la realización de las sesiones de evaluación con usuarios partiremos del siguiente equipo:

- 1 facilitador: Miembro del equipo de desarrollo que se va a encargar de liderar y controlar el test.
- 1 observador. Miembro del equipo encargado de observar e ir analizando las acciones realizadas por los usuario.
- 5 usuarios/colaboradores: Número mínimo de usuarios usados para evaluar nuestros productos.

Como técnica de evaluación vamos a usar la técnica de “**evaluación por recorridos cognitivos**”. El objetivo de esta prueba es evaluar el factor cognitivo (la experiencia y el conocimiento adquirido) de los usuarios para comprobar si la interfaz es adecuada para el mismo.

Para aplicar la técnica vamos a realizar las siguientes actividades:

- a) Definir la información necesaria para realizar las sesiones de evaluación. Podemos usar el documento “*RecorridoCognitivo\_Observador.docx*” y rellenar el apartado 1 que incluye la información sobre la prueba (usuarios, productos a usar y tareas a realizar por los usuarios).
- b) El facilitador le propondrá el escenario definido para la sesión de evaluación.
- c) El facilitador le propone las tareas y acciones a realizar y el usuario las realiza con el producto probado. Para facilitar la realización de las tareas le proporcionamos a los usuarios el documento “*RecorridoCognitivo\_Usuario.pptx*” con la descripción detallada de tareas y actividades a realizar y sobre ese documento le indicamos que nos comente lo que va observando. El observador, también, puede ir

tomando notas sobre las observaciones realizada y completar el apartado 2 del documento del observador.

- d) Realizar el informe de evaluación con los resultados más importantes y las posibles propuestas de solución. Con esta actividad se rellenaría el apartado 3 del documento del observador.

La revisión debe ser minuciosa para todas las tareas que se le proponen a cada uno de los usuarios. Para facilitar el proceso de observación de cada acción que consideremos importante, podemos responder a las siguientes preguntas:

- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo a la experiencia y al conocimiento del usuario?
- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
- Una vez encontrada la acción en la interfaz, ¿asociarán estos usuarios la acción correcta al efecto que se alcanzará?
- Una vez realizada la acción, ¿entenderán los usuarios la realimentación del sistema?. Tanto si la acción se ha realizado con éxito como en el caso contrario.

En algunos casos puede ser interesante dejar a los usuarios un tiempo inicial con el producto para que se familiaricen con su funcionamiento.

En el caso de aplicar las técnicas de prueba sobre un producto no operativo, podemos aplicar técnicas de prototipado de “**magos de OZ**” para ayudar a los usuarios a comprender la forma de interactuar con los sistemas que se están desarrollando.

Los resultados de las pruebas de evaluación realizadas en cada una de las interacciones se deben usar como información importante para el comienzo de la siguiente interacción.

### **3. Actividades a realizar**

Para cada una de las iteraciones que se planifiquen y una vez tengamos los productos (Bocetos, prototipos, demos, desarrollos ...) terminados:

1. realizar las sesiones de evaluación tanto sin usuarios como con usuarios.
2. Realizar los informes de evaluación pertinentes.
3. Tener en cuenta los resultados obtenidos y las propuestas realizadas en el comienzo de la siguiente iteración.

## ***5. Entrega de los documentos generados***

<b>Documentación a aportar (Tipo de entrega)</b>	<b>Fecha de entrega</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Informes de evaluación de usabilidad de cada una de las interacciones.</b></li></ul>	Junto con la práctica 3

\* Se concretará en swad la fecha exacta para cada grupo

Los documentos se entregarán usando una actividad que se activará en swad.