



MICROPRÁCTICA SOBRE EVALUACIÓN

Diseño de Sistemas Interactivos, Grupo 13



ÍNDICE

1. EXPERIMENTO CON USUARIOS	2
2. ANÁLISIS	4
2.1. CUANTITATIVO:	4
2.2. CUALITATIVO	5
3. CONCLUSIONES.....	6

1. EXPERIMENTO CON USUARIOS

Objetivos: El objetivo es que el usuario elabore una presentación en una aplicación destinada a ello y poder medir las destrezas de este usuario a la hora de realizar el experimento.

Participantes: Los participantes son estudiantes de tercer curso del Grado en Ingeniería Informática impartido en las Universidad Carlos III de Madrid. Serán involucrados cuatro usuarios.

Tareas: El usuario deberá realizar una presentación de cinco páginas, la primera una portada con título e imagen, y las otras cuatro páginas con un logo arriba en la izquierda, un título, cinco puntos con texto en la parte central y una numeración de la página abajo del todo.

Identificadores: Para evaluar la eficiencia del proceso vamos a tener en cuenta tres parámetros, el tiempo, el número de clicks totales, y el número de clicks que han sido error.

Guías experimentales:

Documento para usuarios: El experimento va a consistir en la realización de una presentación en una aplicación especializada para ello. Esta presentación consistirá en una portada, que incluirá imagen y título. Además de portada contará con cuatro páginas iguales, que contarán con un logo arriba a la izquierda, un título, numeración de la página abajo del todo y el centro contará con cinco puntos con texto en cada uno.

El objetivo será evaluar la eficiencia de cada usuario para realizar dicha presentación, midiendo el tiempo total, el número de clicks, y también se contabilizará el número clicks erróneos.

La dinámica será muy sencilla, un usuario realiza el experimento mientras un observador evalúa los datos.

En esta parte del documento se mencionarían los derechos de los usuarios.

El experimento no va a ser grabado.

Documento de guía para observadores:

Usuario:

Tiempo empleado:

Clicks totales:

Clicks fallidos:

Repetir para cada usuario

Cuestionarios:

SUS (System Usability Scale):

Creo que usaría este sistema frecuentemente	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

Encuentro este sistema innecesariamente complejo	1	2	3	4	5
Creo que el sistema es fácil de usar	1	2	3	4	5
Creo que necesitaría soporte técnico para usar este sistema	1	2	3	4	5
Las funciones de este sistema están bien integradas	1	2	3	4	5
Creo que el sistema es muy inconsistente	1	2	3	4	5
Imagino que la mayoría de la gente aprendería a usar este sistema en forma muy rápida	1	2	3	4	5
Encuentro que el sistema es muy difícil de usar	1	2	3	4	5
Me siento confiado al usar este sistema	1	2	3	4	5
Necesité aprender muchas cosas antes de ser capaz de usar este sistema	1	2	3	4	5

TAM:

Unidad Percibida:

1. Usar [] me ayudaría a hacer mis tareas más rápido
2. Usar [] mejoraría el desempeño de mi trabajo
3. Usar [] incrementaría mi productividad
4. Usar [] aumentaría la efectividad en mi trabajo
5. Usar [] me facilitaría la realización de mi trabajo
6. Encontraría [] útil en mi trabajo

Facilidad de Uso Percibida:

1. Aprender a utilizar [] sería fácil para mí
2. Mi interacción con [] sería clara y entendible
3. Encuentro [] flexible para interactuar con él
4. Sería fácil para mí llegar a ser un experto en el uso de []
5. Encuentro a [] fácil de utilizar

Actitud Hacia el Uso

1. El uso de [] en mi trabajo sería bueno
2. El uso de [] en mi trabajo sería beneficioso
3. El uso de [] en mi trabajo sería absurdo
4. El uso de [] en mi trabajo sería positivo
5. El uso de [] en mi trabajo sería placentero

Respuestas: 1 a 7

1=Extremadamente improbable

2=Bastante improbable

3=Ligeramente improbable

4=Nada

5=Ligeramente probable

6=Bastante probable

7=Extremadamente probable

2. ANÁLISIS

2.1. CUANTITATIVO:

	Tiempo	Clicks	Errores
Usuario 1	8 minutos 25 segundos	99	47
Usuario 2	1 minuto 43 segundos	38	5
Usuario 3	3 minutos 45 segundos	73	27
Usuario 4	2 minutos 5 segundos	63	16

Tiempo:

Promedio: 239,5 segundos → 4 minutos

Desviación estándar: 159,888 segundos → 1 minuto 40 segundos → 1,66 minutos

Clicks:

Promedio: 68,25 clicks

Desviación estándar: 43,715 clicks

Clicks fallados:

Promedio: 23,75 clicks fallidos

Desviación estándar: 15,514 clicks fallidos

2.2. CUALITATIVO

SUS (System Usability Scale):

Creo que usaría este sistema frecuentemente	3,2
Encuentro este sistema innecesariamente complejo	1,2
Creo que el sistema es fácil de usar	4,2
Creo que necesitaría soporte técnico para usar este sistema	1,6
Las funciones de este sistema están bien integradas	4
Creo que el sistema es muy inconsistente	1,6
Imagino que la mayoría de la gente aprendería a usar este sistema en forma muy rápida	4,2
Encuentro que el sistema es muy difícil de usar	1,6
Me siento confiado al usar este sistema	3,8
Necesité aprender muchas cosas antes de ser capaz de usar este sistema	1,4

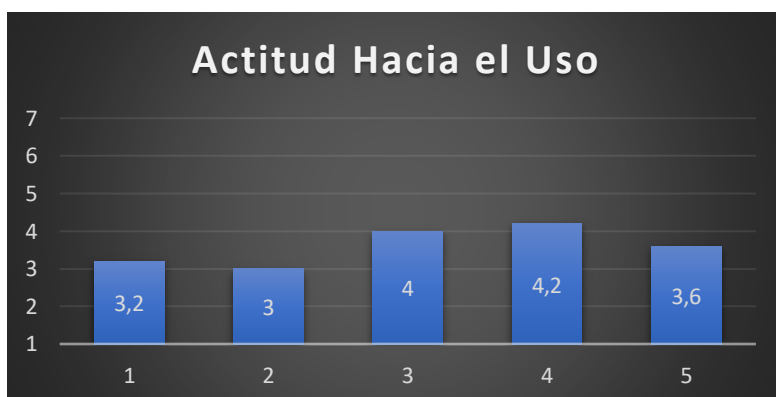
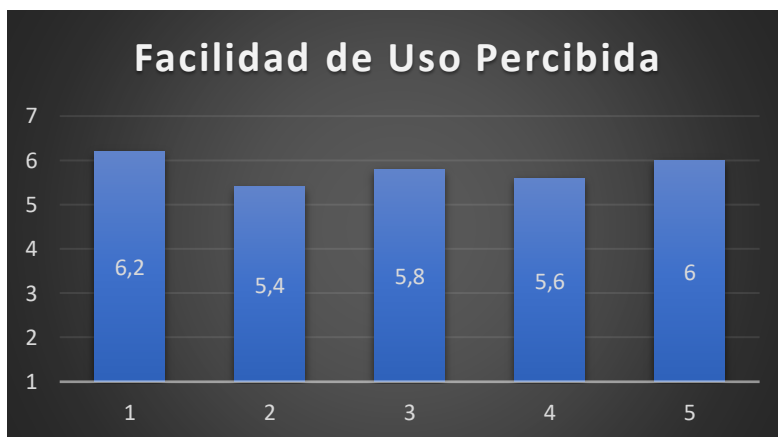
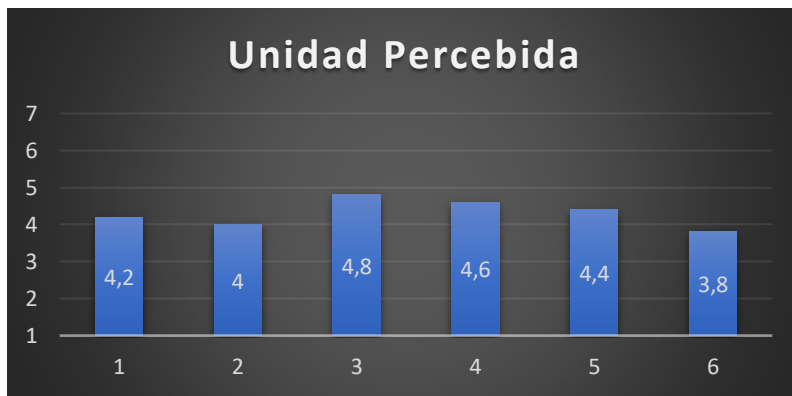
Traduciendo estos datos a un sistema en base cien con las ponderaciones correspondientes:

Puntuaciones → (2,2), (3,8), (3,2), (3,4), (3), (3,4), (3,2), (3,4), (2,8), (3,6)

El valor total que sale es 80, lo que sitúa a este escenario entre buen sistema y excelente.

Por lo general las respuestas a este formulario han expuesto que el sistema es muy usable para los usuarios, claro que los usuarios que han realizado el experimento son estudiantes de ingeniería informática y claro, sus competencias son más elevadas que las de un usuario estándar que pueda utilizar el sistema.

TAM:



Se puede apreciar que la sección que presenta mejores resultados es la segunda, Facilidad de Uso Percibida.

3. CONCLUSIONES

Comparando los resultados, tanto cualitativos como cuantitativos se pueden extraer algunas conclusiones:

Los tiempos y clicks empleados para la realización del sistema difieren bastante en función del usuario evaluado, ya que hay diferencias de más del 250% en tiempo y clicks. Eso provoca una desviación estándar bastante alta.

Los usuarios consideran este sistema como fácil de aprender y usar, y poco complejo.