



Desarrollo de Interfaces WEB (DAWN 2024-2025)

UT1-Usabilidad

1.- Realiza un Análisis de Usabilidad basándote en las siguientes premisas:

Objetivos:

- Visibilidad del estado del sistema
- Relación entre el sistema y el mundo real
- Control y libertad del usuario
- Estándares y consistencia
- Prevenir errores de usuario
- Reconocimiento en vez de recuerdo
- Flexibilidad y eficiencia en el uso
- Diseño minimalista y estético (Justificación)
- Ayuda y documentación
- Retroalimentación y confirmación

1. Decide qué parte del proyecto quieres probar

¿Tienes alguna interacción o flujo de trabajo en particular?

¿qué harán primero los usuarios, cuando lleguen a la página?

Reúne tus ideas sobre las ventajas, desventajas y áreas de mejora.

2. Elige las tareas de tu estudio

Define los objetivos más comunes, como hacer una compra, por ejemplo.

3. Establece un estándar para el éxito de cada tarea

Una vez que decidas qué probar y cómo probarlo, asegúrate de establecer criterios claros para determinar el éxito de cada tarea.

Registra cuáles son los pasos que deben dar tus usuarios y establece un umbral de éxito o fracaso para cada tarea, y determinar si la experiencia de usuario es lo suficientemente intuitiva o no.

4. Redacta un plan de estudio y un guion

Debes incluir el propósito del estudio. Debes seguir el mismo guion en cada sesión de usuario, a fin de ser coherente, imparcial y con un enfoque científico.

5. Delega las funciones

Durante el estudio de usabilidad, debe mantenerse neutral, no ceder ante la presión social y hacer que otros participantes se sientan cómodos.

Tomar notas durante el estudio también es igual de importante. Si no hay datos registrados, no puedes extraer ninguna información que pruebe o refute tu hipótesis.

6. Encuentra a tus participantes

La mayoría de los expertos en usabilidad sugieren que solo debes evaluar a 5 participantes durante cada estudio, cuidando que su perfil coincida con tu base de usuarios real.

7. Realiza el estudio

Durante el estudio, debes pedir a los participantes que completen una tarea a la vez, sin ayuda u orientación. Si el participante te pregunta cómo hacer algo, no digas nada, ya que es importante registrar cuánto tiempo les lleva a los usuarios descubrir tu interfaz.

Pedirles a los participantes que «piensen en voz alta» es una táctica efectiva. De este modo sabrás lo que pasa por la cabeza de un usuario cuando interactúa con tu producto o sitio web.

8. Analiza tus datos

Cuando analices tus datos, asegúrate de prestar atención tanto al rendimiento de los usuarios como a sus sentimientos sobre el producto.

9. Informa tus hallazgos

Determina los pasos a seguir para perfeccionar el diseño del proyecto y las mejoras que esperas ver durante la próxima ronda de pruebas.

Cómo hacer preguntas en un test de usabilidad

Adaptar las preguntas a los aspectos que deseas conocer

Métricas de usabilidad

1. Eficacia

La eficacia mide la facilidad que los usuarios tienen al visitar tu sitio web. Entre los aspectos más importantes a tener en cuenta están:

- Porcentaje de tareas realizadas con éxito en un primer intento.
- Cantidad de errores por unidad de tiempo.
- Cantidad de solicitudes de asistencia.
- Porcentaje de usuarios que pueden navegar por tu sitio sin necesidad de una previa orientación (de forma intuitiva).

2. Eficiencia

La eficiencia mide todo lo relacionado con la exactitud. Esto puede referirse al nivel de esfuerzo que un usuario debe emplear para navegar por tu sitio web. Algunas claves a medir son las siguientes:

- Tiempo para ejecutar instrucciones.
- Tiempo empleado en el primer intento.
- Tiempo para realizar alguna labor dentro del sitio.
- Cantidad de clics, toques o teclas utilizadas dentro del sitio para lograr una actividad.
- Tiempo dedicado a la corrección de errores.

3. Satisfacción

Consiste en saber cuáles son sus pensamientos después de su navegación. De esto depende su índice de aceptación o rechazo. Algunos puntos importantes a considerar en esta métrica son:

- Porcentaje de clientes satisfechos.
- Porcentaje de clientes que recomendarían el sitio.
- Porcentaje de clientes que califican al sitio como accesible.

2.- Investiga y documenta la funcionalidades de las aplicaciones

- UserTesting
- Optimal Workshop
- Crazy Egg
- UserZoom