

ECTS 2022/2023 Eye Tracker 4C

- Interacción Persona - Ordenador
- Ela, Nanguan, Jose Luis Obiang
- Link del diseño:
https://joseluisobiangelananguan418796.invisionapp.com/freehand/Eye-Tracking-w8UdCBYCF?dsid_h=57f7f3d4a04b309d74e73b342608b47efc8967b73be3ad16d23b474146b6c01b&uid_h=2075af1b8d471c361ca51e337b02ac0ad124257de4027f7c5a7a448003ad47cc



Enunciado

- La tarea ECTS evaluará la accesibilidad motórica, para ello, se pide evaluar la accesibilidad web para personas con dificultad de movilidad. Tarea a realizar por grupos, con la ayuda del dispositivo Tobii Eye Tracker 4C, que se trata de una herramienta de evaluación objetiva de usabilidad. “Cuando exploramos visualmente una escena, los ojos no se mueven suavemente, sino mediante saltos o movimientos rápidos (30-120ms) llamados 'sacadas' (Jacob; 1995). Durante estos movimientos la visión queda prácticamente suprimida, es decir, dejamos de ver aunque no seamos conscientes de ello. Este fenómeno es fácilmente comprobable: Una experiencia que permite comprobar el fenómeno de supresión sacádica consiste en ponerse delante de un espejo y tratar de observar el movimiento de nuestros propios ojos: casi con toda seguridad lo único que podremos percibir será una imagen estática de nuestros ojos y nunca el movimiento, porque cada vez que éste se realiza se interrumpe la recogida de información.
<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/eye-tracking.htm>”

Enunciado

- Se pide: Realizar el recorrido (navegar) por dos páginas webs a elegir por los integrantes del grupo. Se harán grupos de 4 personas (4 personas por cada dispositivo). La primera acción será instalar el dispositivo cada uno en su portátil, ordenador, Para la segunda acción, cada alumno del grupo deberá presentar, a cada uno del resto de compañeros del grupo, dos páginas web. Deberá recoger las “reacciones” de éstos ante dichas páginas web (a) La manera de mirar una escena o imagen, b) Las áreas en las que se fija la atención, c) La duración, d) El orden de la exploración visual y e) Conclusiones). Se debe entregar una evaluación de la accesibilidad que proporciona las páginas visitadas. Los posibles modos para la opción a) serían: a.1) Si desde el principio realiza una vista global de la página (recorrido global de la página) ó a.2) Si desde el principio realiza una vista detallada de la página, se va parando en los detalles de la página (recorrido puntual de la página)
- Los posibles modos para la opción b) serían:

Área1	Área2
Área3	Área4
Área5	Área6
Área7	Área8

Para la opción **c)**, hay que tener en cuenta que el **tiempo máximo** que va a dedicar cada alumno a una página va a ser de **3 minutos**. Haremos hincapié al tiempo (en segundos) que dedica cada alumno a explorar las secciones indicadas en el opción b).

Para la opción **d)**, teniendo en cuenta que durante 3 minutos se pueden producir varios recorridos, escogeremos el recorrido que se produce el mayor número de veces y/o al que se le dedica el mayor número de tiempo y/o cualquier otro parámetro que consideréis significativo (el recorrido se hace en referencia a las secciones indicadas en el apartado b)).

Para la opción **e)** se tendrán que especificar una serie de conclusiones en la que se indiquen si creéis o no que se cumplen las expectativas con las que se han intentado diseñar la página.

Anexo:

El conjunto de referencias que permiten monitorizar y registrar la manera de mirar una escena o imagen, las áreas en las que se fija la atención, la duración y el orden de la exploración visual, se denomina eye-tracking.

Se puede consultar la información del <https://gaming.tobii.com/tobii-eye-tracker-4c/>.

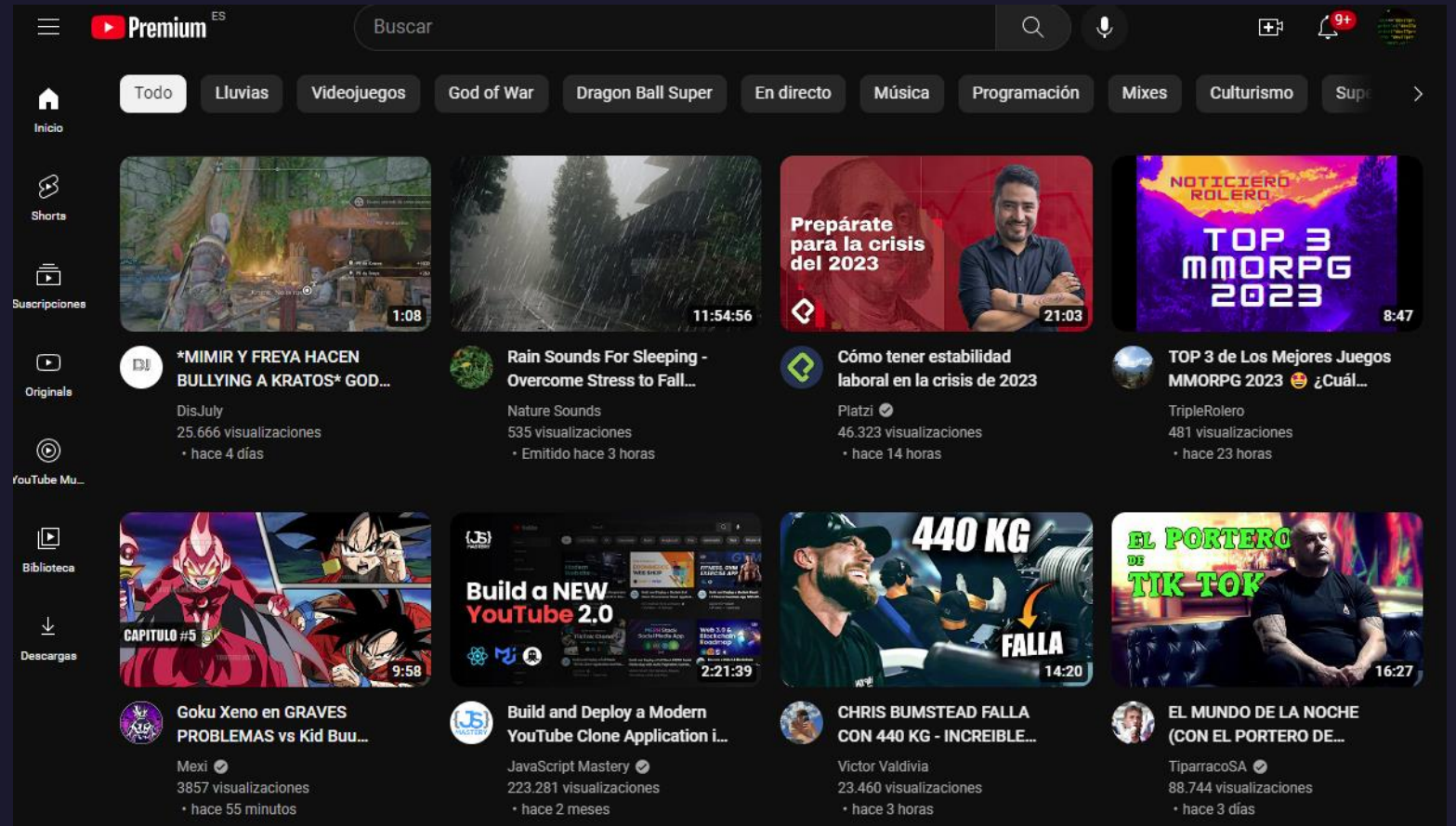
Partes

- a) Tipo de recorrido
- b) Las áreas en las que se fija la atención.
- c) La duración
- d) El orden de exploración visual
- e) Conclusiones

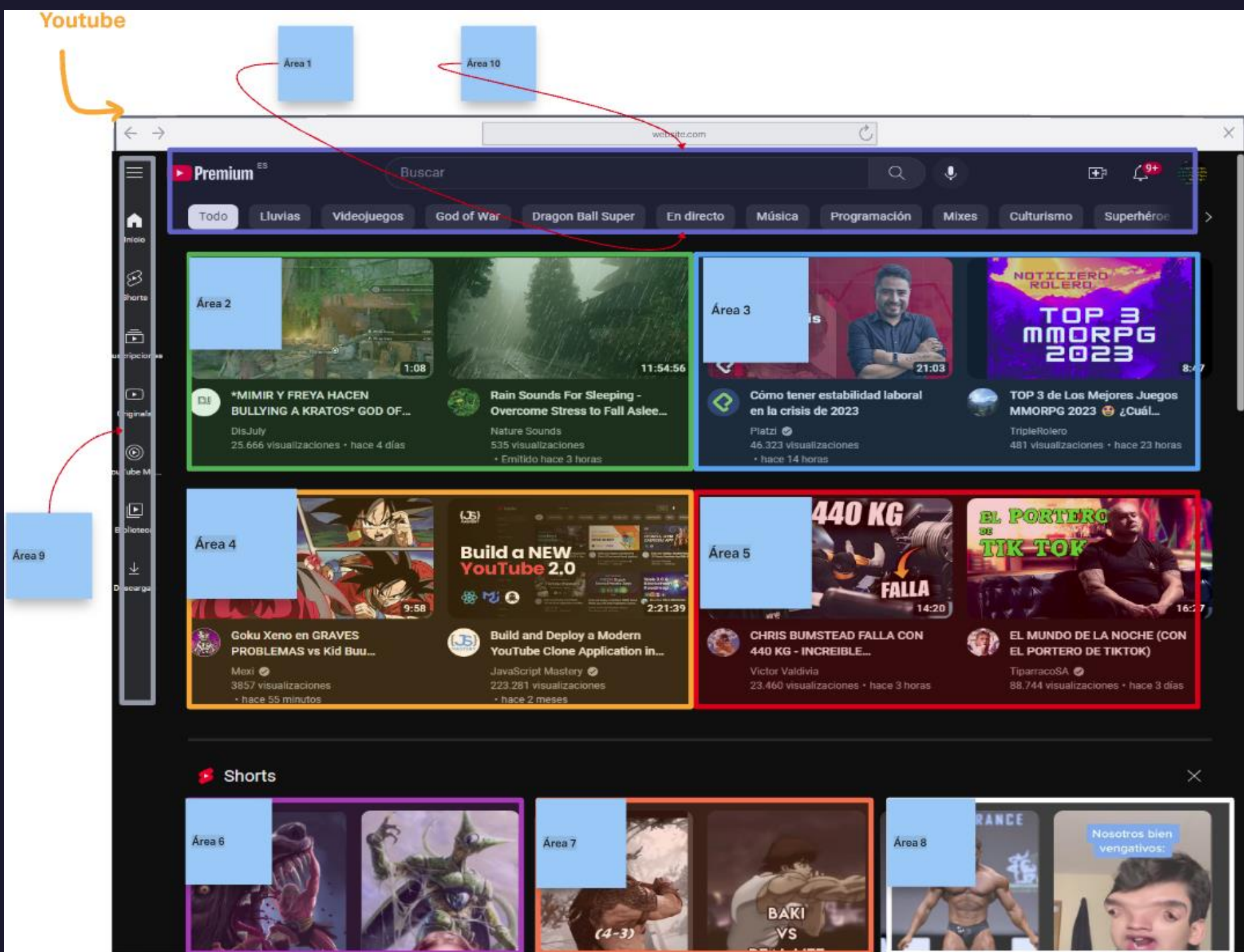


a) Tipo de recorrido

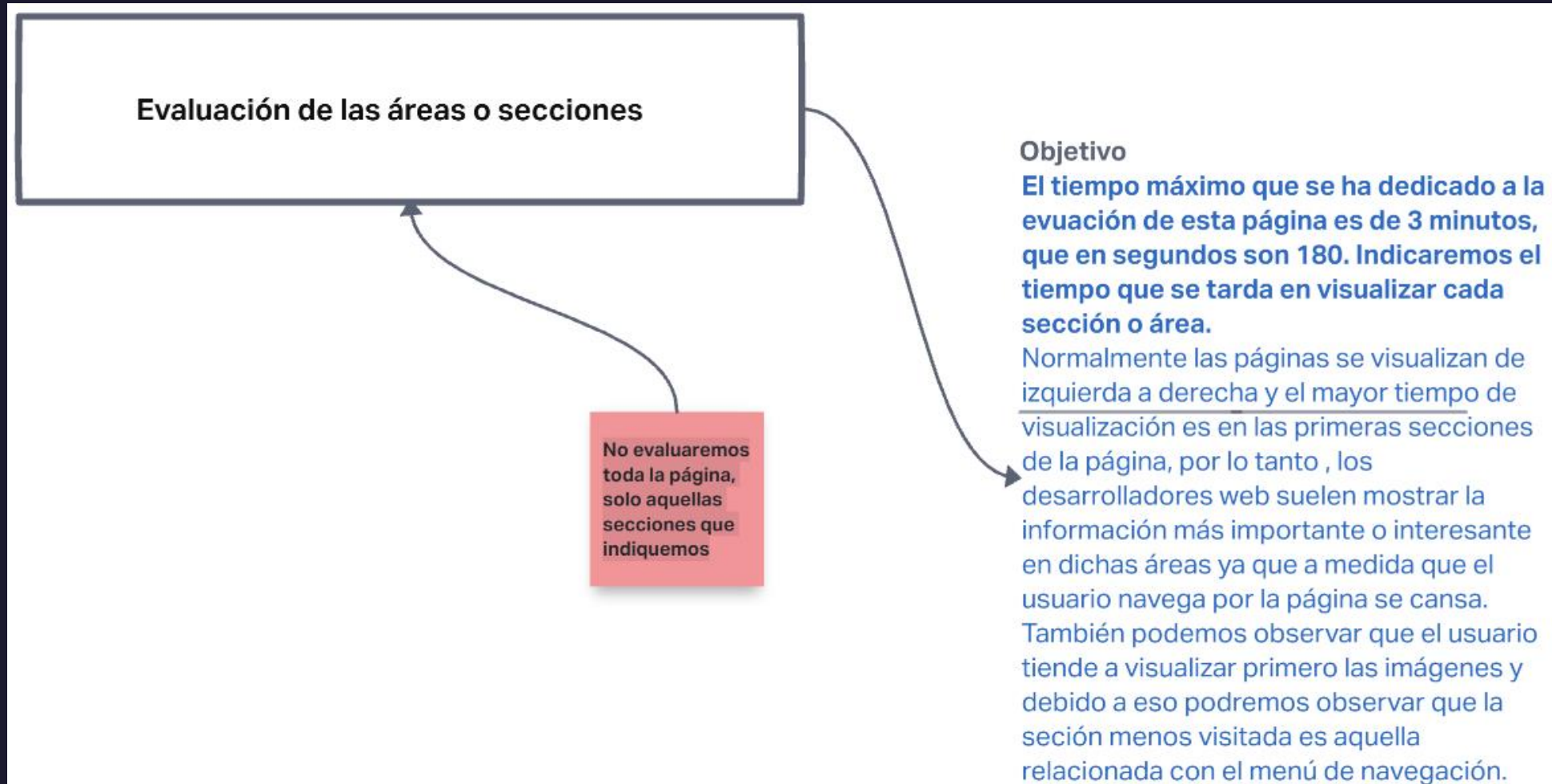
youtube.com es la página a monitorear, la manera de visualización de las distintas partes de dicha página será detallada y no global.

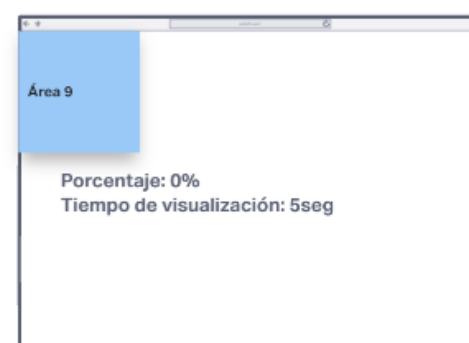
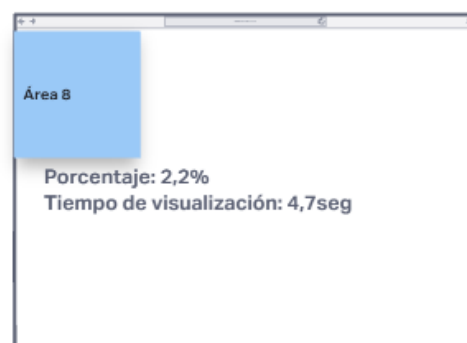
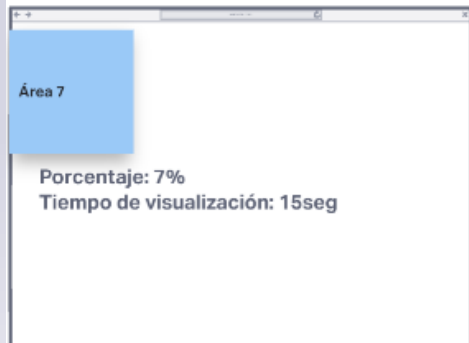
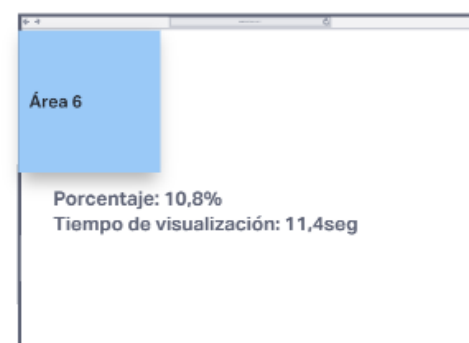
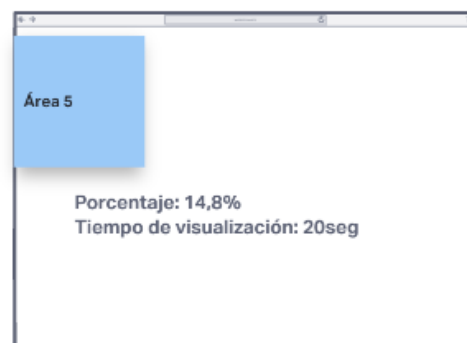
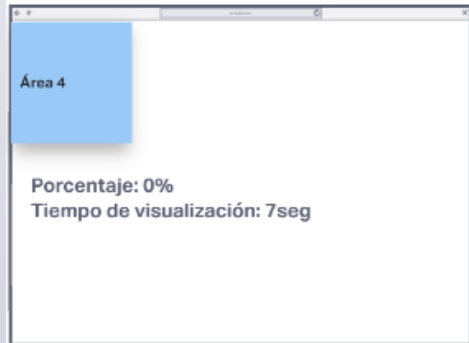
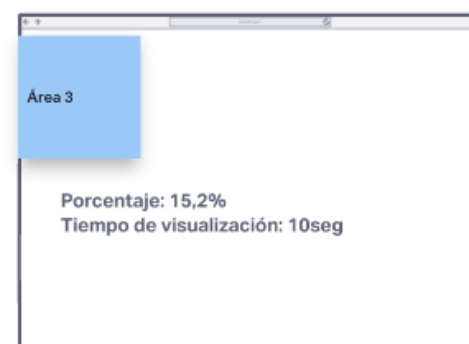
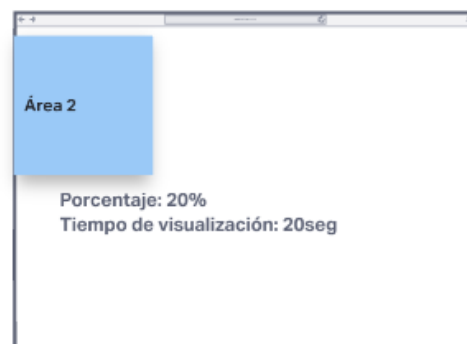
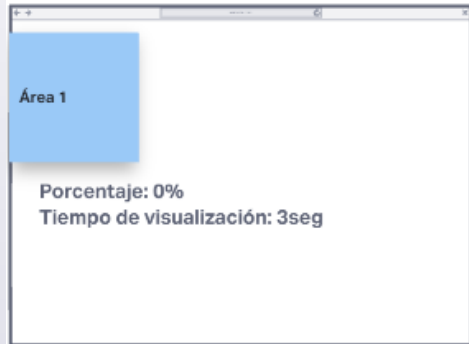
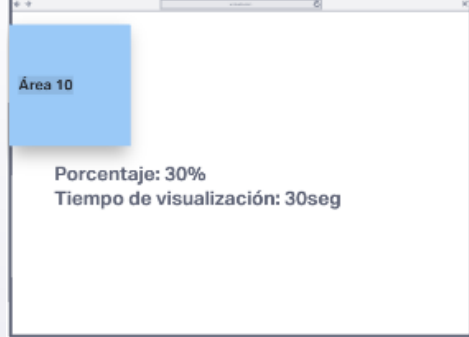


b) Las Áreas

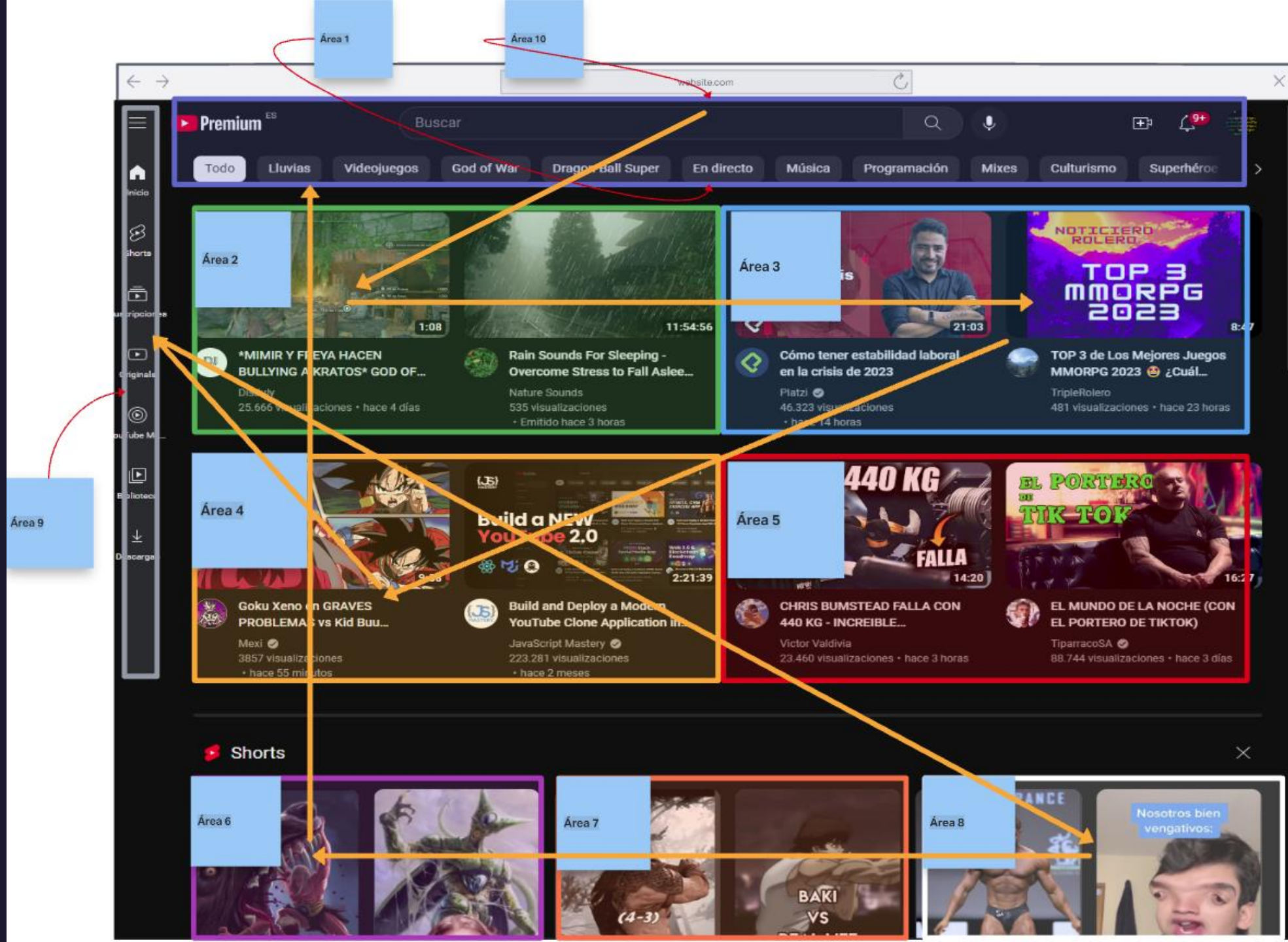


c) La duración

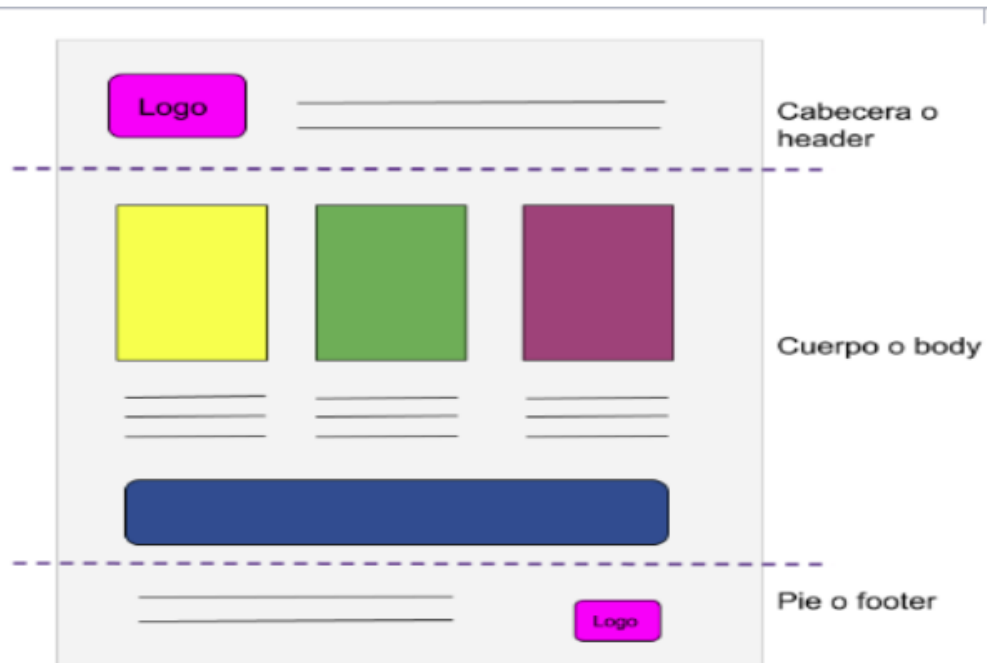




d) El orden de exploración visual



Conclusión



Por lo que he comprobado:

Los usuarios cuando acceden a una página web es para satisfacer sus necesidades, y la estrategia que usa para satisfacer estas necesidades son, la búsqueda, navegación y ayuda. En una página como youtube lo más probable es que lo primero que busque el usuario sea la barra de búsqueda(Área 10) porque en la mayoría de los casos el usuario antes de acceder a la página ya sabe qué video quiere ver, para ello busca el contenido desde la barra de búsqueda.

En cuanto a la navegación es lógico que en Youtube el usuario se fije más en los logos de los videos que en la cabecera donde se ubica el menú de navegación(Área 1) y el aside izquierdo(Área 9)-->NO llaman mucho la atención como deberían. Si se trata de videos que busca el usuario deberían llamar más atención mostrándolos al principio. Parece que las zonas finales de la página (Área 6, Área 7 y Área 8) producen ya cansancio al usuario siendo más probable que dichas áreas no sean visitadas o visualizadas de forma rápida a diferencia de las primeras que son Área 2, Área 3, Área 4 y Área 5.

De esta manera sería más interesante que se pusieran los elementos más importantes y llamativos al principio y los menos interesantes al final aumentando así la experiencia de usuario o comodidad y la accesibilidad, lo cual ahorra mucho tiempo de búsqueda o navegación en la página.