

ANÁLISIS DE TAREAS

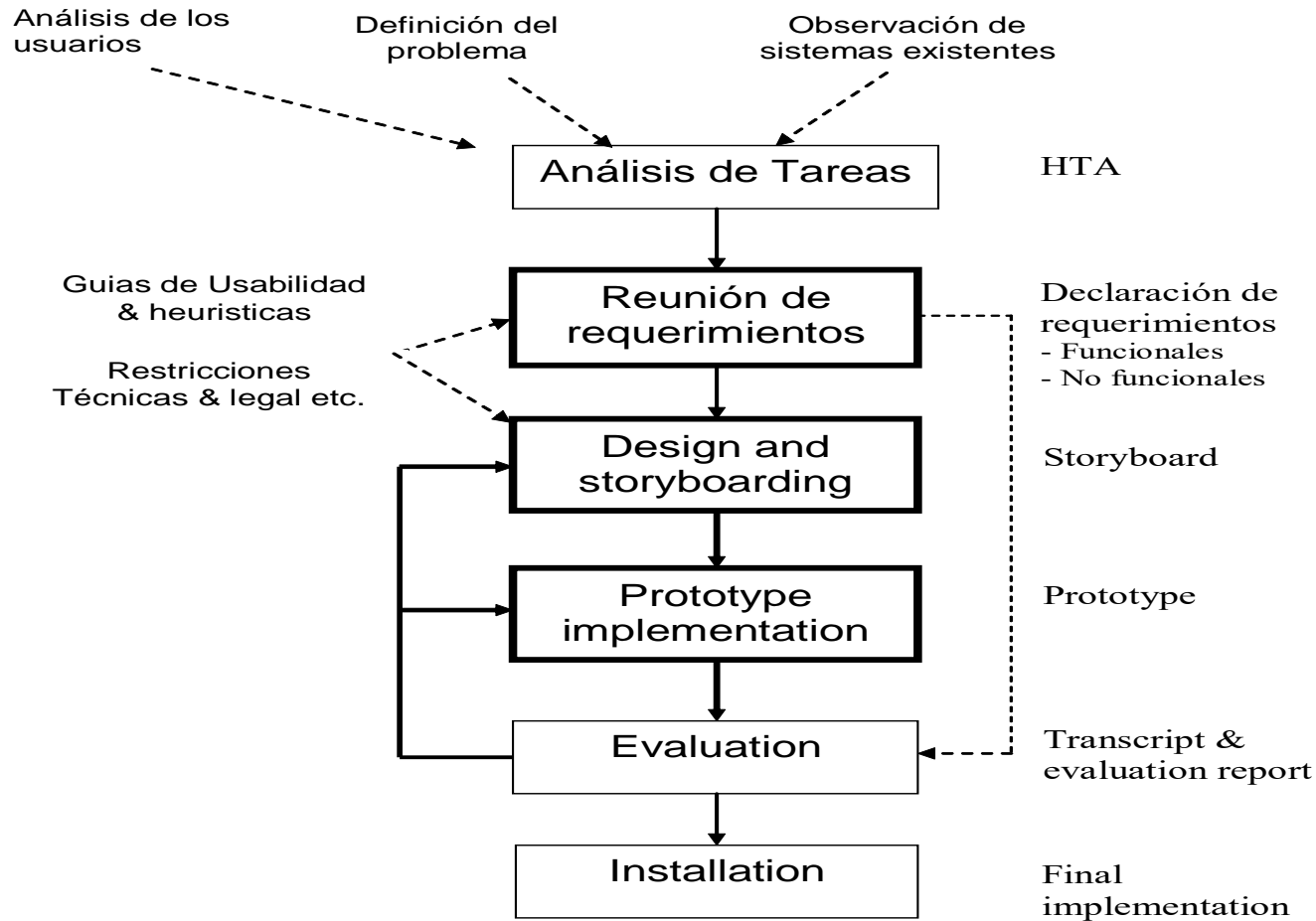
Temas

2

- Diseño centrado en el usuario
- Análisis del usuario.
- Análisis de tareas.
- Análisis de requerimientos.

Diseño de sistemas Centrados en el Usuario

3



4

Análisis de los usuarios

Conociendo a los usuarios

5

- Identificando las características de la población objetiva del usuario.
 - ▣ Edad, género, cultura, lenguaje.
 - ▣ Educación (alfabetismo).
 - ▣ Limitaciones físicas.
 - ▣ Experiencia con la computadora (escribir).
 - ▣ Motivación, actitud.
 - ▣ Experiencia de dominio.
 - ▣ Experiencia con la aplicación.
 - ▣ Ambiente de trabajo y otro contexto social.
 - ▣ Relaciones y patrones de comunicación.

Clases múltiples de usuario

6

- Muchas aplicaciones tienen varios tipos de usuario.
 - Por rol (estudiantes, profesores).
 - Por características (edad, motivación).
- Ejemplo: Cajero a Message System



THE 1984 OLYMPIC MESSAGE SYSTEM: A TEST OF BEHAVIORAL PRINCIPLES OF SYSTEM DESIGN. 1987 (Gould, Boies, Levy)

7

- Qué es Olympic Message System (OMS)?
 - Un sistema de mensajes de voz diseñado para las juegos olímpicos de 1984 en Los Angeles. Un caso de estudio en la metodología de un diseño de sistemas.
- Principios de Diseño?
 - Enfoque temprano en los usuarios y sus tareas
 - Medidas empíricas
 - Diseño interactivo

THE 1984 OLYMPIC MESSAGE SYSTEM: A TEST OF BEHAVIORAL PRINCIPLES OF SYSTEM DESIGN. 1987 (Gould, Boies, Levy)

8

- Atletas necesitan comunicarse:
 - Los atletas necesitan comunicarse con sus familiares y amigos.
 - Los atletas quieren hablar con otros atletas que están en distintas ciudades
- Problemas:
 - Es un evento grande
 - Gente de todo el mundo

THE 1984 OLYMPIC MESSAGE SYSTEM: A TEST OF BEHAVIORAL PRINCIPLES OF SYSTEM DESIGN. 1987 (Gould, Boies, Levy)

9

□ Solución



THE 1984 OLYMPIC MESSAGE SYSTEM: A TEST OF BEHAVIORAL PRINCIPLES OF SYSTEM DESIGN. 1987. (Gould, Boies, Levy)

10

- Desafíos:
 - 10000 atletas olímpicos
 - Cuando hay una llamada ellos deben estar ocupados o durmiendo.
 - 50 idiomas diferentes
 - No hay teléfonos celulares
 - Muchos sin experiencia con computadoras
 - Algunos sin experiencia con teléfonos con teclas
- Entrenamiento difícil

¿Cómo hacer el análisis del usuario?

11

- Técnicas:
 - Cuestionarios.
 - Entrevistas.
 - Observación
- Obstáculos:
 - Desarrolladores y usuarios están sistemáticamente aislados unos de otros :
 - Soporte técnico escuda a los desarrolladores de los usuarios.
 - Marketing escuda a los usuarios de los desarrolladores
 - Algunos usuarios son caros para hablar:
 - Doctores, ejecutivos.

Referencias

12

- Alan J, Dix . Janet Finlay, Rusell Beale, "Human Computer Interaction", Pearson Education, 3rd Edition, 2004, ISBN 81-297-0409-9. Ch. 5: Interactions design basics, Ch. 15: Task analysis
- Rogers, Sharpe, & Preece, in Interaction Design. Ch. 7 Indentifying needs and establishing requeriments,