Para los problemas reales de usabilidad presentados, realizar especificaciones de usabilidad (mínimo seis), según el formato de especificación dado en la actividad homónima de la fase de análisis del Proceso de Usabilidad de Windl

Las especificaciones de usabilidad surgen tras haber realizado un análisis de usuarios del sistema y un análisis de las tareas del sistema, dentro de la tarea de ANÁLISIS del proceso de usabilidad de Windl. La especificación de Usabilidad, se llevará a cabo mediante la consideración de unos atributos o subatributos de la usabilidad, de un medio de medición y del posterior análisis de resultados obtenidos de la medición. Para poder realizar este ejercicio por lo tanto se van a recordar los principales atributos de la usabilidad, indicando de estos que características se van a considerar para la espedificación de la usabilidad de los problemas de usabilidad que presenté como primer trabajo de la asignatura sobre Google, estos son:

Facilidad de Aprendizaje: este atributo mide la facilidad de aprender la funcionalidad del sistema. (Para usuarios noveles). Se va analizar dos características:

- a) <u>medición de la primera impresió</u>n de los usuarios en el uso del buscador, mediante un cuestionario. → PRIMERA IMPRESION
- b) medición del número de veces que consulta la ayuda para realizar una primera tarea, para esto se instalará un programa que cree un log del número de veces que se acceda a la página de ayuda de google.

 NIVEL DE AUTO-APRENDIZAJE

Eficiencia: este atributo la rapidez de uso del sistema, midiendolo por medio de número de transacciones.

Se van analizar dos características:

- a) <u>medición del tiempo empleado para realizar la tarea</u> mediante el control del tiempo en determinadas tareas de prueba indicadas; se impondrá una tarea compleja para ver la capacidad de uso del sistema. → RENDIMIENTO DE USO
- b) <u>medición</u> del numero de veces que <u>vuelve a entrar en la aplicación</u> para comenzar a realizar la tarea. CÁLCULO DE SITUACIONES CAOS (se contabilizarán las veces que entra y sale un usuario en una misma sesión para saber cuantas veces no ha sabido como salir o cómo reaccionar y su única posibilidad era volver a reiniciar la aplicación, volver entrar al buscador).

Recuerdo en el tiempo: este atributo mide el recuerdo en el tiempo sobre como dar uso a la aplicación. (Para usuarios intermitentes)

a) <u>medición de petición de la ayuda;</u> al tiempo de uso se preguntará la razón de uso de la ayuda, por olvido del uso de la herramienta o por razones de uso complejo de la herramienta. → NECESIDAD DE LA AYUDA POR OLVIDO

Tasa de Errores: este atributo mide el número de errores cometidos por el usuario mientras realiza una tarea.

Satisfacción: este atributo mide la impresión subjetiva que se obtiene del sistema.

Se van a analizar la siguiente característica:

a) <u>medición</u> mediante un pequeño cuestionario de puntuación, sobre si tiene un "<u>buen sabor de boca"</u>, si su herramienta le ha hecho el trabajo como quería, si ha sido <u>agradable</u> utilizarla. → IMPRESION DIARIA

En la página siguiente se muestra el cuadro realizado para realizar las medicciones solo quedaría realizarlas a varios usuarios y estudiar los resultados, así apuntando los resultados observados.

Jestery Chiese Jestes Chiese Jestery Chiese Chiese

ď.

క్తు