



EVALUACIÓN EN INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

Introducción

La evaluación de usabilidad se ha determinado como la actividad que comprende un conjunto de métodos que analizan la calidad uso de un sistema interactivo, en diferentes etapas del ciclo de vida del desarrollo. Este proceso puede ser llevado a cabo por personas con diferentes habilidades y conocimiento, involucrando usuarios potenciales y actuales, expertos en usabilidad, diseñadores de sistemas. Es necesario realizar la evaluación de usabilidad, para validar que el producto final cumple con los requerimientos y es usable.

Objetivos de la evaluación de usabilidad

Evaluar el alcance y la accesibilidad de la funcionalidad de los sistemas.

Evaluar la funcionalidad del sistema, debe estar orientada a identificar que las funcionalidades cumplan con los requerimientos del usuario.

Evaluar la experiencia del usuario en su interacción con el sistema.

Identificar problemas específicos del sistema. El objetivo final de la evaluación es identificar problemas específicos en el diseño.

PROCESO DE EVALUACIÓN

Fases generales de la evaluación. Los métodos de evaluación de usabilidad siguen un mismo proceso, en donde es necesaria la preparación de la prueba a realizar, el entorno de la prueba, definición de los perfiles de usuarios, selección de los usuarios representativos, diseño de la prueba, entre otros aspectos. Las actividades que componen el proceso de los diferentes métodos de evaluación de usabilidad, se han agrupado en dos etapas: planeación y ejecución.

Documentación requerida. La documentación requerida para llevar a cabo los diferentes métodos de evaluación de usabilidad depende en gran medida del método. Cuando los métodos requieren la participación directa de usuarios, se recomienda considerar para su uso los documentos que se listan a continuación:

- a) Documentos para fase de planeación.

CONTRATO DE CONFIDENCIALIDAD

DENOMINADO COMO "EL CONTRATO" QUE CELEBRA POR UNA PARTE EL C. _____, DENOMINADO EN LO SUCESIVO COMO "LA PARTE EMISORA", Y POR LA OTRA PARTE EL C. _____, EN LO SUCESIVO LLAMADO COMO "LA PARTE RECEPTORA"; AL TENOR DE LAS SIGUIENTES DECLARACIONES Y CLAUSULAS:

DECLARACIONES

I. EL C. _____ denominado en lo adelante como "LA PARTE EMISORA", manifiesta que representa a una sociedad mercantil debidamente constituida, como consta en la escritura pública _____, otorgada ante el Notario _____ y con RFC _____ La misma está situada en _____ # _____, colonia _____, de la ciudad _____, del Estado _____.

II.- EL C. _____ denominado en lo adelante como "LA PARTE RECEPTORA", manifiesta ser mayor de edad, con domicilio en la calle _____ número _____, colonia _____, del municipio de _____, Estado de _____, identificándose con _____, número de folio _____.

III.- Que AMBAS PARTES han decidido transmitirse mutuamente información confidencial, propiedad de LA PARTE EMISORA, relacionada con las tecnologías,

DESCRIPCIÓN DE MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE USABILIDAD

RECORRIDO COGNITIVO

Este método de inspección está enfocado en evaluar la facilidad de aprendizaje de un diseño de interfaz, básicamente por exploración y está motivado por la observación, puesto que muchos usuarios prefieren aprender a utilizar un software a base de explorar sus posibilidades (T. Granollers y Lorés, 2006). El recorrido cognitivo está basado en la teoría de aprendizaje por

exploración (Spencer, 2000), en que los usuarios infieren los pasos que deben seguir para realizar ciertas tareas del sistema. De esta forma, los usuarios no se apoyan de documentos de ayuda o manuales de uso al momento de enfrentarse a sistemas nuevos, sino que aprenden explorando el sistema. Para el desarrollo de este método los evaluadores deben tener en cuenta detalladamente el modelo mental de los usuarios. Así, estudian el comportamiento del usuario para inferir las acciones típicas que tomará con el sistema (Otaiza, 2008).

Pasos generales.

PASO 1: Definición de los datos necesarios para el recorrido. La preparación del recorrido cognitivo tiene como objetivo principal determinar las tareas comunes de los usuarios y la secuencia de pasos que realizarán para completarlas con éxito.

PASO 2: Recorrer las acciones. Los evaluadores realizan cada una de las tareas determinadas anteriormente siguiendo los pasos especificados y utilizando el prototipo detallado. En este proceso, el evaluador utilizará la información del factor cognitivo (experiencia y conocimiento adquirido) de los usuarios para

comprobar si la interfaz es adecuada para el mismo. Esta revisión ha de ser minuciosa para todas las acciones especificadas para la consecución de la tarea.

PASO 3: Documentar los resultados. El evaluador anotará para cada acción las respuestas del sistema y sus anotaciones. Con la información recolectada, los evaluadores deben estudiar si el diseño de la interfaz del sistema es correcto. Los evaluadores deben centrar su atención en las tareas que no pudieron realizar o que realizaron con dificultades, ya que estas son las que entregan información sobre los problemas de usabilidad existentes. Los aspectos negativos de la evaluación deben estar detallados y relacionados con un grado de severidad que permita distinguir aquellos errores más perjudiciales de los que no lo son tanto. Las tareas que se realizaron con éxito corresponden a aciertos en el prototipo, por lo que se presta mayor atención a las tareas que presentan problemas de usabilidad.