



Asignatura: Metodologías para el Desarrollo de
Proyectos

Maestro: Diego May

Investigación

Alumno: Josue Aron Avila Rodríguez

7° Cuatrimestre

Grupo B

Investigación:

En el diseño y desarrollo de interfaces de usuario (UI), las evaluaciones formativa y sumativa son fundamentales para asegurar que los productos sean funcionales, intuitivos y satisfactorios para los usuarios. La evaluación formativa se utiliza durante las etapas de desarrollo para identificar problemas de usabilidad y realizar mejoras iterativas. Por su parte, la evaluación sumativa se aplica al final del proyecto, con el objetivo de medir la efectividad, la calidad y la satisfacción de los usuarios con el producto final.

Un ejemplo de evaluación formativa puede ser la realización de pruebas de usabilidad en el prototipo de una tienda en línea. En este proceso, un grupo de usuarios interactúa con el prototipo para identificar problemas en la navegación o elementos confusos. Con base en esta retroalimentación, el equipo de diseño realiza ajustes progresivos que optimizan la interfaz antes de su lanzamiento. En contraste, una evaluación sumativa podría consistir en el análisis de métricas de uso y encuestas de satisfacción una vez lanzada la tienda en línea. Estos datos permiten determinar si el diseño logra sus objetivos, como mejorar las tasas de conversión o la experiencia general del usuario.

La evaluación formativa es un proceso continuo y flexible que se enfoca en perfeccionar el diseño mientras este aún está en desarrollo. Algunos de sus métodos incluyen las pruebas de usabilidad, que consisten en observar cómo los usuarios interactúan con el prototipo para identificar dificultades; la evaluación heurística, donde expertos revisan el diseño basándose en principios de usabilidad; y el prototipado rápido, que permite obtener retroalimentación inmediata para realizar ajustes. Por otro lado, la evaluación sumativa se lleva a cabo una vez que el producto ha sido completado, centrándose en medir la efectividad del diseño y su impacto en los usuarios. Entre sus métodos destacan las encuestas de satisfacción, que recogen las opiniones de los usuarios sobre la experiencia general; el análisis de errores, que identifica problemas frecuentes; y las pruebas de eficiencia, que miden el tiempo y esfuerzo necesarios para completar tareas en la interfaz.

Las diferencias clave entre ambas evaluaciones se encuentran en el momento y propósito de su aplicación. La evaluación formativa se realiza durante el desarrollo, enfocándose en la mejora iterativa del diseño, mientras que la sumativa tiene lugar al final, con el objetivo de validar el producto final. Además, la evaluación formativa suele involucrar a expertos en usabilidad y usuarios tempranos, mientras que la sumativa se centra en los usuarios finales y en su experiencia general con el producto.

Por ejemplo, en una evaluación formativa para una app bancaria móvil, el equipo de diseño podría organizar pruebas de usabilidad con un grupo de usuarios. Estos usuarios interactuarían con el prototipo y proporcionarían retroalimentación sobre problemas de navegación o claridad en las instrucciones. Basándose en esta información, el equipo realizaría ajustes continuos, como mejorar la visibilidad de botones o simplificar procesos. En una evaluación sumativa de esta misma app, se podrían enviar encuestas a los usuarios después del lanzamiento para medir su satisfacción. Además, se analizarían métricas de uso

para identificar patrones, como errores frecuentes o tiempos prolongados para completar tareas específicas, con el fin de planificar mejoras futuras.

Referencias

Arciniega, F. (n.d.). Evaluación formativa (experiencia de usuario). Recuperado de <https://fernandoarciniega.com/evaluacion-formativa-experiencia-de-usuario/>

Albornoz, C., Berón, M. M., & Montejano, G. (n.d.). Métodos y técnicas de evaluación de interfaz gráfica de usuario. Universidad Nacional de San Luis. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/77129/Documento_completo.pdf?sequence=1

Sánchez, P. (2019). Diseño de interfaces de usuario: Principios, prototipos y heurísticas para evaluación. Recuperado de https://agcollege.edu.mx/literaturas/Diseno_de_Interfaces_de_Usuario_Principios_Prototipo.pdf

Robles, R. G. (n.d.). Técnicas de evaluación de interfaces de usuario. Recuperado de <https://www.slideserve.com/bat/t-cnicas-de-evaluaci-n-de-interfaces-de-usuario>

Castillo, A. (2017). Tópicos selectos de métodos de evaluación de interfaces de usuario. CINVESTAV. Recuperado de http://alpha1000.cs.cinvestav.mx/PNP/CursosPrograma/TSMétodos_de_Evaluación_de_Interfaces_de_Usuario.pdf