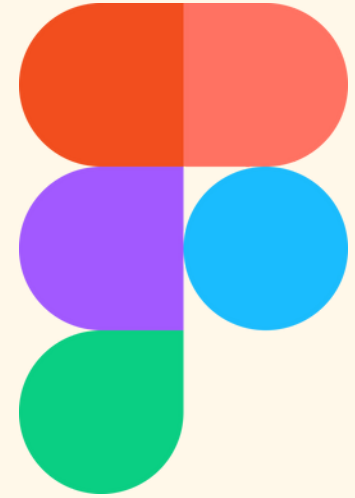




STEAM RADAR V2

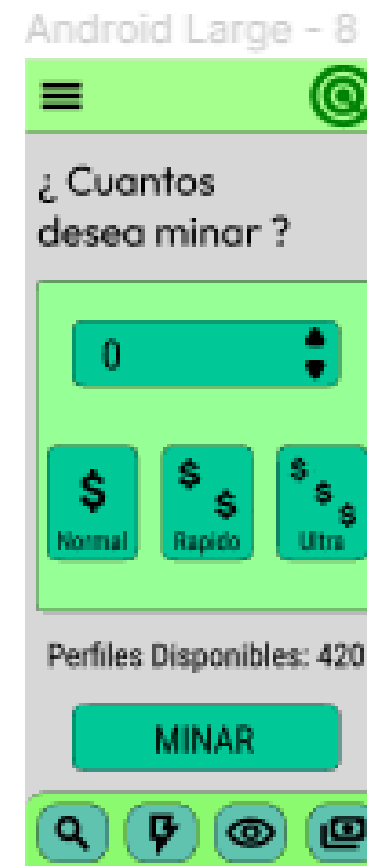
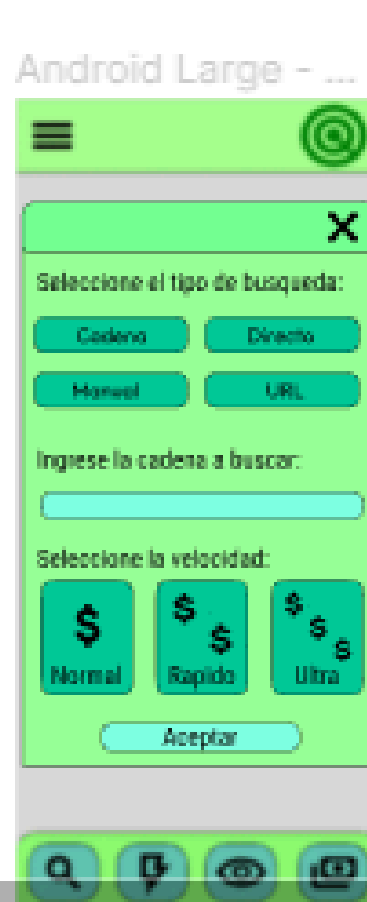
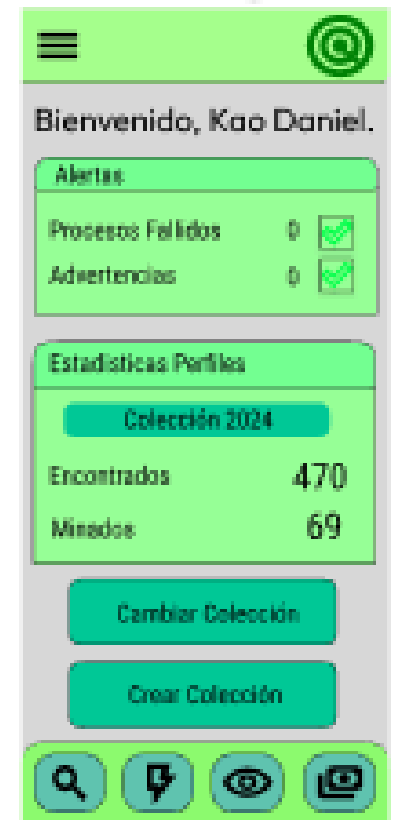
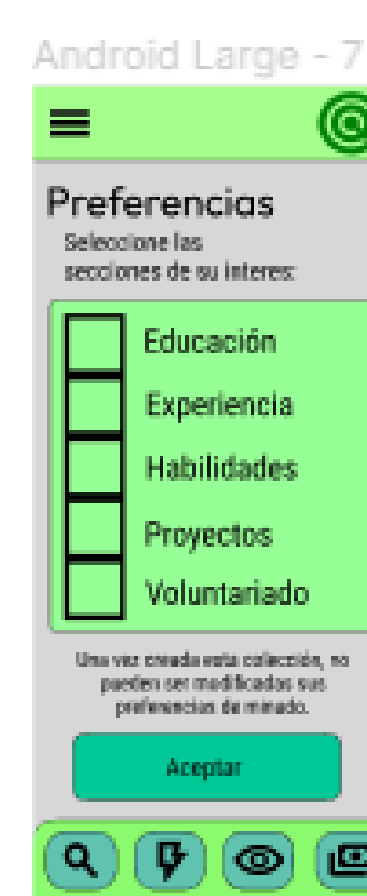
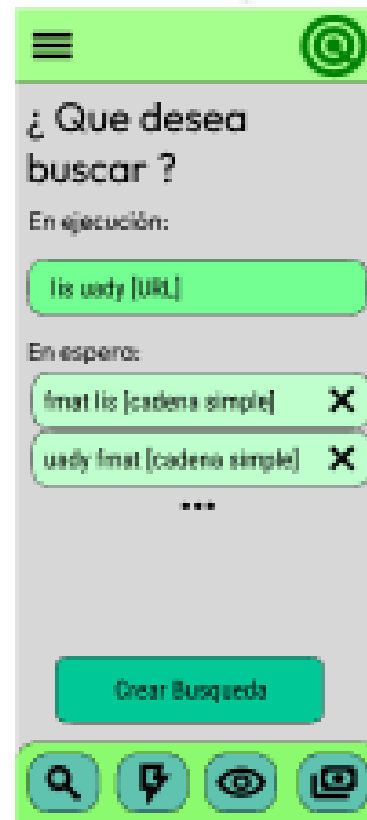
CONTEXTO



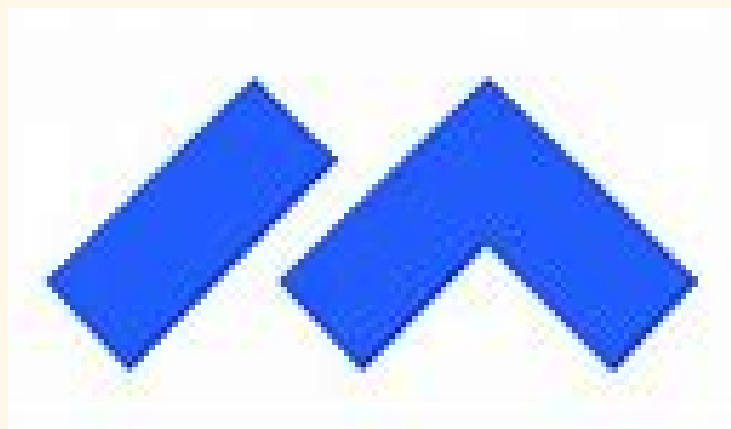


FIGMA

Vistazo rápido para quienes no lo conocen



MAZE



Vistazo rápido para
quienes no lo conocen

Clips

STARTER

Record



Dirígete a la sección "Búsqueda",...
Prototype Test • 1 Path



Bajo tu criterio, ¿Consideras qu...
Yes/No



Dirígete al apartado de Facturac...
Prototype Test • 1 Path



Realiza un minado de usuarios
Prototype Test • 1 Path



En el apartado "Búsqueda" ¿Que ...
Multiple Choice



Dirígete al menú



Thank you!
Thank You Screen



Yes/No

Required ☒

Question*

Bajo tu criterio, ¿Consideras que la velocid...

Add notes

Type extra details here. This is optional.

Image

Show an image while asking this question



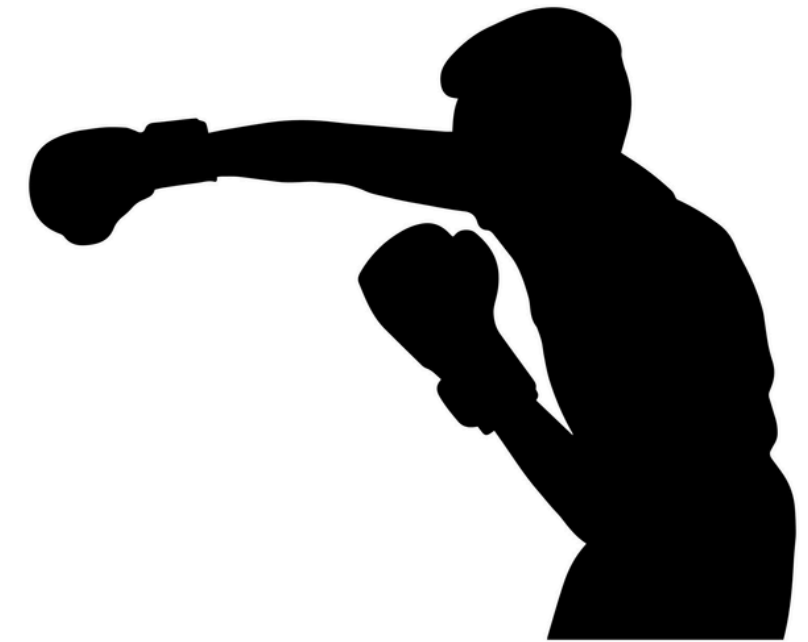
Type

Icons

Emotions

PRUEBAS DE USABILIDAD

Ronda 1



PRUEBAS DE USABILIDAD



Ronda 2



¿CÓMO VERIFICO LA USABILIDAD?

(Es altamente subjetivo)

USABILIDAD

DEFINICIÓN

McCall define la usabilidad como el esfuerzo requerido para aprender, operar, ingresar entradas e interpretar la salida de un programa. Trata de responder a la pregunta "¿Puedo ejecutarlo?". Asimismo, consta de varios aspectos:

- **Operabilidad:** atributos que determinan la facilidad de operación del software.
- **Aprendizaje:** atributos que facilitan la familiarización inicial del usuario con el software y la transición del modo actual de operación.

MÉTRICAS

Tiempo requerido para completar una tarea

Tiempo que le toma al usuario en aprender el sistema en un nivel considerable

Número y porcentaje de tareas realizadas incorrectamente

Tasa de errores

Número de clicks incorrectos

¿CÓMO MIDE MAZE LA USABILIDAD?



Maze obtiene una puntuación de 0 a 100 por cada vista, misión y desafío.

- Screen Usability Score (SCUS)
- Mission Usability Score (MIUS)
- Maze Usability Score (MAUS)

La manera que se pueden interpretar los resultados es:

- Alto: 81 - 100
- Medio: 51 - 80
- Bajo: 0 - 50





CONCLUSIÓN

FIN



Y NO OLVIDEN QUE LOS ESTAMOS OBSERVANDO