

# Ejercicios usabilidad

## Sumario

1. Mini ejercicios.....	2
2. Mapa Mental.....	2
2.1. Definición de items.....	2
2.2. Card-sorting abierto.....	2
2.3. Card-sorting cerrado.....	2
3. Análisis de tareas.....	2
4. Prototipado.....	3
5. Evaluación heurística.....	3
5.1. Revisión de items.....	3
5.2. Informe final.....	3

## 1. Mini ejercicios

Hacer con el profesor los mini ejercicios de usabilidad propuestos por Verónica Traynor (@verotraynor) desde el siguiente enlace: <http://es.slideshare.net/veronicatraynor/8-ejercicios-de-usabilidad>

## 2. Mapa Mental

### 2.1. Definición de items

Se divide la clase en grupos de 4 y se reparte un paquete de post-its a cada grupo.

A continuación se pide a cada uno de los grupos que piensen en elementos hardware, y que pongan un elemento en cada post-it.

Pasados unos minutos, uno a uno, los grupos van diciendo en voz alta los distintos elementos hardware y el profesor los va anotando en la pizarra.

Los grupos deberán ir anotando en post-it los elementos que no hayan anotado previamente pero que aparezcan en otro grupo, de tal forma que al final todos los grupos deberían tener más o menos el mismo número de post-its con los mismos elementos.

### 2.2. Card-sorting abierto

Ahora lo que se pide es que cada uno de los grupos agrupe sus post-its en distintas categorías teniendo que elegir un nombre a cada una de las categorías.

Pasados unos minutos, uno a uno, los grupos van diciendo en voz alta los distintos elementos hardware y el profesor los va anotando en la pizarra.

### 2.3. Card-sorting cerrado

Entonces el profesor elige 3 categorías (para hacerlo más difícil), en donde una de ellas es “Otros” (las otras 2 podrían ser “Ordenadores” y “Periféricos”)

Ahora lo que se pide es que cada uno de los grupos agrupe sus post-its en las 3 categorías anteriores.

Pasados unos minutos, el profesor se pasa por cada uno de los grupos comentando las diferencias y las similitudes encontradas en los distintos grupos.

### 3. Análisis de tareas

Se trata de realizar en grupos de 2 personas el análisis de tareas de un Sistema Web para la búsqueda y compra de billetes de avión.

El sistema funcionará de la siguiente manera:

- Permitirá elegir el origen y el destino del vuelo, así como la fecha de salida y el número de personas que viajarán.
- Una vez elegidas las opciones anteriores, se mostrará una lista de vuelos que cumplan los criterios elegidos. En la lista se mostrarán vuelos de diferentes compañías y se indicará, para cada uno de los vuelos, la hora de salida, la hora de llegada, el precio y la compañía que lo opera. El usuario seleccionará entonces el vuelo que le interese.
- Posteriormente se introducirán los datos personales del cliente (nombre, apellidos, e-mail, teléfono, dirección, etc.).
- Por último, se procederá a la compra mediante la introducción de los datos bancarios, siendo necesaria la confirmación final tras la introducción de los mismos.

No es necesario tener en cuenta la opción de “ida y vuelta”, es decir, basta con analizar y diseñar pensando que sólo se pueden reservar vuelos simples (sólo ida).

Para realizar el análisis de tareas de sistema anteriormente descrito se utilizará el ConcurTaskTrees Environment, disponible desde <http://giove.cnuce.cnr.it/ctte.html>. Es obligatorio que se pueda ejecutar el Task Model Simulator del programa, sin errores.

### 4. Prototipado

Se trata de realizar en grupos de 2 personas un prototipo del Sistema Web analizado anteriormente.

La herramienta utilizada para el prototipado será Pencil (<https://github.com/prikhi/pencil>) que en realidad es un fork del original (<http://pencil.evolus.vn/>) puesto que esta última ha sido abandonada por sus desarrolladores originales desde 2015, y el fork soluciona algunos problemas e incorporar algunas mejoras.

Se podrán utilizar tanto colecciones (Font-Awesome-Icons, Android-Lollipop-Pencil-Stencils, Bootstrap-Pencil-Stencils, Material-Icons-for-Pencil, etc), como plantillas de exportación (Pencil-Material-Design-Template, TabNav, JQUERY, DefaultHTML, GUIPrototypingSmall)

## 5. Evaluación heurística

### 5.1. Revisión de items

Se trata de realizar en grupos de 2 personas la evaluación heurística del sitio web

<http://www.roverp6cars.com/>

Para realizar dicha evaluación heurística se utilizará la plantilla ‘evaluacion-heuristica-revision-items-plantilla.xls’.

En dicha plantilla aparecen varias pestañas, entre las cuales, la primera son las instrucciones sobre cómo rellenar la plantilla. Los items que aparecen en dicho archivo están basadas en la ISO 9241-151 (Ergonomics of human-system interaction - Guidance on World Wide Web user interfaces).

Una vez rellena esta plantilla, se pueden observar los resultados en la pestaña “Resultados”. Esto será muy útil a la hora de realizar el informe final que se explica en el siguiente apartado.

### 5.2. Informe final

Una vez rellena la plantilla anterior, los alumnos en grupos de 4 personas, debatirán sobre los resultados obtenidos. Al final de este proceso se obtendrá un informe final en el que se incluirán los errores encontrados, así como una orientación de cómo resolverlos. En resumen, se harán las recomendaciones que se crean necesarias para mejorar la usabilidad de la página web. Todo esto deberá estar dividido en apartados según las heurísticas de Nielsen.

Para realizar dicho informe se utilizará la plantilla ‘evaluacion-heuristica-informe-final-plantilla.odt’. El informe NO debe contener las puntuaciones que se obtuvieron en el apartado anterior, sino que debe ser legible y fácilmente comprensible por un usuario que no tenga necesariamente conocimientos sobre usabilidad.