

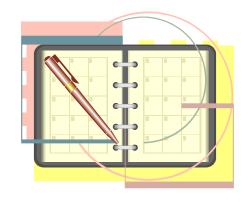


# **Usability Testing**



# Agenda

- Usabilidad
- Heurísticas de Jakob Nielsen
- Accesibilidad



Este material fue preparado con base en las filminas del prof. Fulvio Lizano para este curso.

## Usabilidad

- Es una característica que mide qué tan intuitiva y fácil de usar es una aplicación para el usuario común.
- La usabilidad es un atributo relacionado con la facilidad de uso:
  - Rapidez con que se puede aprender a utilizar
  - Eficiencia al utilizarlo
  - Cuán memorable es
  - Cuál es su grado de propensión al error
  - Cuánto le gusta a los usuarios
- Si una característica no se puede utilizar, es como si no existiera.

### Pruebas de Usabilidad

- Tipo de pruebas no-funcional que pretende determinar la facilidad con que los usuarios pueden "usar" un determinado producto de software.
- Pruebas de usabilidad de interfaz gráfica:
  - Involucran aspectos de claridad y elegancia en el diseño e implementación de la interacción del usuario con un programa o un sitio web.
- Pruebas de accesibilidad:
  - Involucran aspectos de accesibilidad universal a las personas, independientemente de sus limitaciones físicas, psicológicas o técnicas.

## Pruebas de Interfaz Gráfica

- Se pueden realizar:
  - Utilizando heurísticas de usabilidad (con listas de chequeo)
  - Usando sesiones de trabajo con grupos de usuarios para desarrollar determinadas tareas y poder luego recolectar datos sobre la experiencia de los usuarios al utilizar el programa.

## Heurística

 En algunas ciencias, es la manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos, como por tanteo, reglas empíricas, etc.

(Fuente: Diccionario de Real Académia Española de la Lengua)

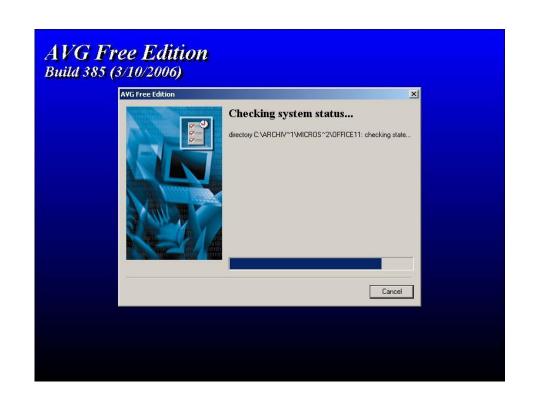
# Heurísticas de Usabilidad de Nielsen

- La visibilidad del estado de la página.
- 2. Utilizar el lenguaje de los usuarios.
- 3. El control y libertad del usuario.
- 4. La consistencia y cumplimiento de estándares .
- 5. La prevención de errores.
- 6. Minimizar la carga de la memoria del usuario.
- 7. La flexibilidad y eficiencia de uso.
- 8. La estética y diseño minimalista.
- 9. La ayuda ante errores.
- 10. La ayuda y documentación.

#### 1. Visibilidad del estado del sistema.

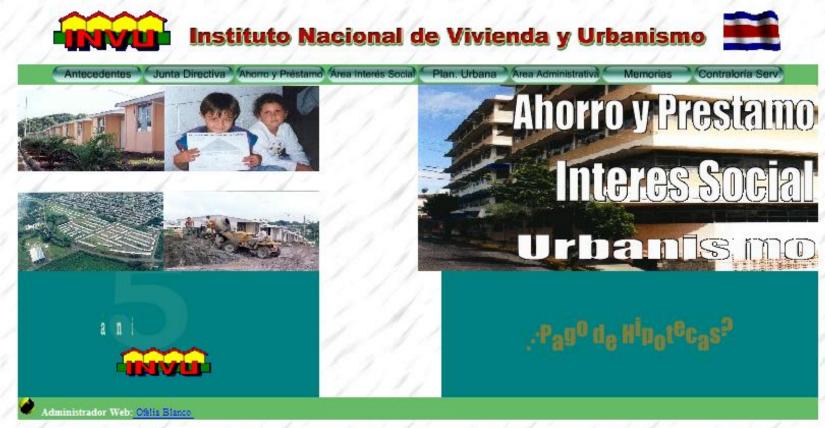
El sistema debe siempre mantener a los usuarios informados del estado del sistema, con una retroalimentación apropiada y en un tiempo razonable.







## ¡¿Dónde estoy?!



### 2. Utilizar el lenguaje de los usuarios.

El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios, con las palabras, las frases y los conceptos familiares, en lugar de que los términos estén orientados al sistema. Utilizar convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.



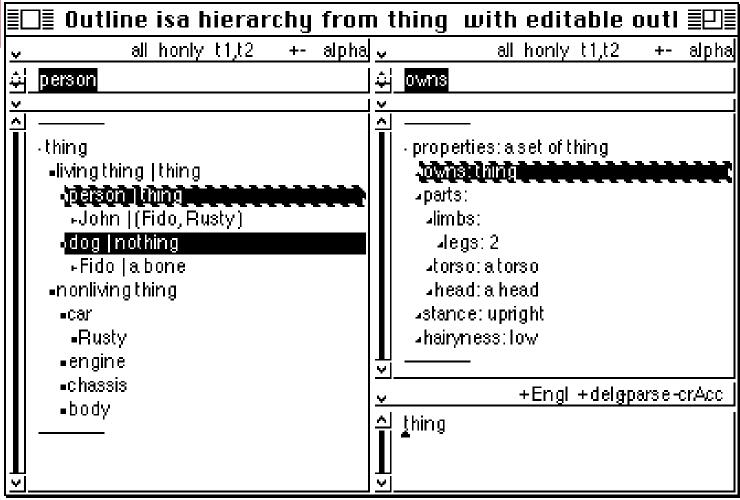
Aplicación 1°: Reemplazo de Términos



Reemplazo de término "Legislación Nacional" por "Leyes Chilenas".







### 3. Control y libertad para el usuario.

Los usuarios eligen a veces funciones del sistema por error y necesitan a menudo una salida de emergencia claramente marcada, esto es, salir del estado indeseado sin tener que pasar por un diálogo extendido.

Es importante disponer de deshacer y rehacer.



Aplicación: Control de usuario

No se han eliminado barras ni opciones del browser. La excepción la constituye las ventanas pop-up.





Salvo el control de la ventana, ¡¿Cómo manejo esto?! ¡¿Solo puedo accesar estas consultas?!



### 4. Consistencia y estándares.

Los usuarios no deben tener que preguntarse si las diversas palabras, situaciones, o acciones significan la misma cosa.

En general siga las normas y convenciones de la plataforma sobre la que está implementando el sistema.



#### Aplicación:

- Para ver detalle detalles o temas relacionados: se explica con texto descriptivo



temas anteriores por materia (>)



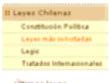
- Para volver atrás (zona baja, derecha de cada página)



- Logo envía a raíz del sitio

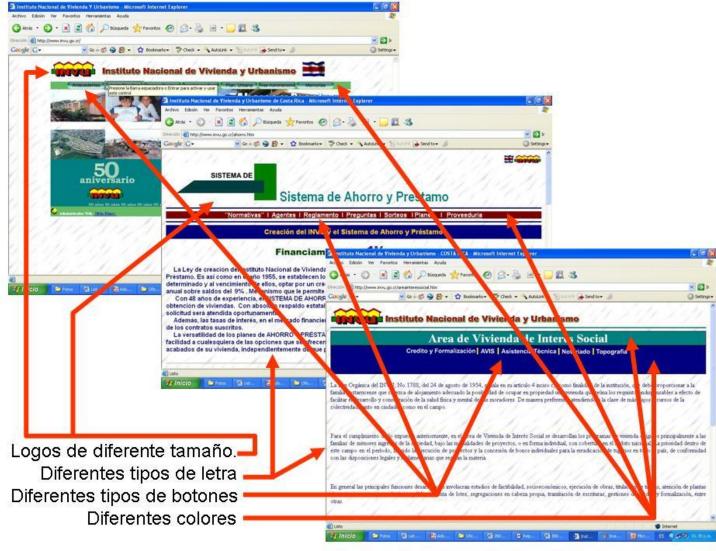


- Menú ubicado a la izquierda, zona superior



- II Ültimas leyes publicadas
- # Proyector de Ley
- # Historia de la Ley
- II Congreso Nacional





#### 5. Prevención de errores.

Más importante que generar buenos mensajes de error es prevenir la aparición de errores.

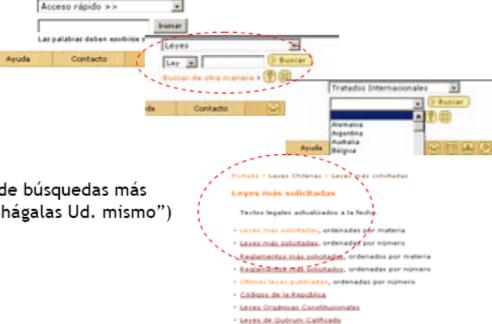
Elimine situaciones propensas a errores o verifíquelas y preséntele al usuario una confirmación antes de que ejecute la acción.



#### Aplicación:

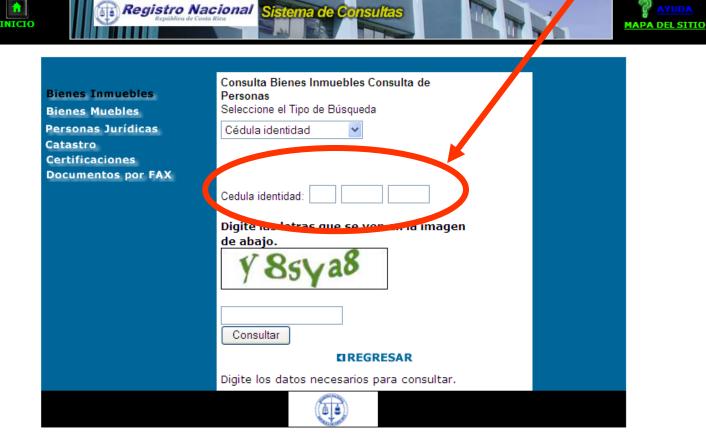
 El Buscador superior, minimiza el ingreso de datos y presenta esquemas de búsqueda de acuerdo al tipo de información

- Formulación de listados basados en resultados de búsquedas más realizadas (por sobre las opciones de búsqueda "hágalas Ud. mismo")





¡¿Cuál formato uso?! ¡¿#-###-###?! O ¡¿##-###-###?!



# 6. Minimizar la carga de la memoria del usuario.

El usuario no debería tener que recordar la información de una parte de un diálogo (ventana) a la otra. Minimice la carga de memoria del usuario haciendo visibles los objetos, acciones, y opciones visibles.

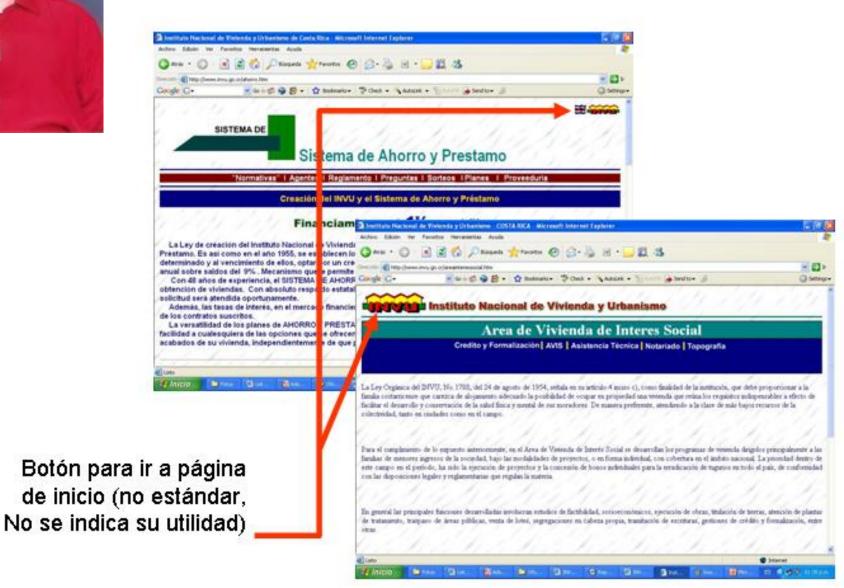


#### Aplicación:

- -Los datos de uso, glosario de términos utilizados y preguntas frecuentes realizadas, se encuentra disponible en el menú horizontal superior. Este menú se encuentra siempre disponible.
- Uso de analogías de navegación, tales como el menú del "Explorador de Windows" (caso del menú de navegación izquierdo)







### 7. Flexibilidad y eficiencia de uso.

Las instrucciones para el uso del sistema deben ser visibles o fácilmente accesibles siempre que se necesiten.

Los aceleradores mejoran la interacción para el usuario experto.

Es importante que el sistema permita personalizar acciones frecuentes.



#### Aplicación:

- Uso de Breadcrumbs como mecanismo para llegar rápidamente a un área ya visitada dentro del sitio.



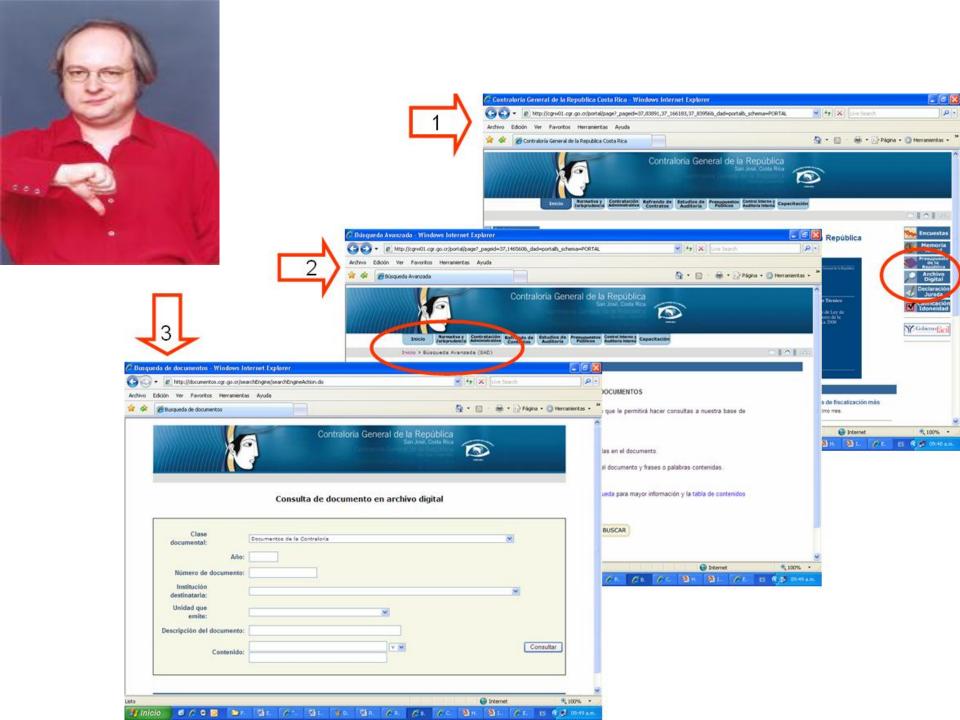
- Uso del buscador superior, como atajo para encontrar documentos o páginas



 Posibilidad de dejar como página de inicio y/o dejar como Favorito (zona baja de la portada)

> Déjenos como su Página de Inicio II <u>Agréguenos a sus Favoritos</u> Condiciones de servicio y exención de responsabilidad

Los breadcrumbs o 'migas de pan' es un elemento muy utilizado para que el usuario no se pierda, indicándole dónde está y la relación jerárquica de ese nodo con el resto de la estructura



# 8. Los diálogos estéticos y el diseño minimalista.

No deben contener la información que sea inaplicable o se necesite raramente. Cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades relevantes de la información y disminuye su visibilidad relativa.



#### Aplicación:

 Estilo editorial que privilegia el lenguaje claro, breve y conciso.

- Disposición de información relevante en forma inmediata al título y descripción (bajada) de la hoja
- "Aireado" y limpieza en la disposición de información relevante







THE SECRETARY OF THE PROPERTY OF THE SECRETARY OF THE SEC

# 9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.

Los mensajes de error se deben expresar en un lenguaje claro, se debe indicar exactamente el problema, y deben ser constructivos.



#### Aplicación:

 Indicación de tipo de error en envío de datos por formulario





Subroutine dst SerialNumberToPart

java.lang.NullPointerException

Call trace:

ACF GetObjectApplicationConfiguration("MAXTOR NFFP", "List", "BarCodeToPart") getTopProperty({parts={ default={}}, 6E000L0={ROUTE=MAXTOR NFFP FZEUS, MAX REWORK COUNT=1, INITIAL STEP=020, ASSEMBLE ROUTE=MAXTOR NFFP FZEUS, DEFECT CODES=MAX DefectCodes, RMA INITIAL STEP=020, TEST\_CODES=MAX\_TestCodes, ASSEMBLE\_INITIAL\_STEP=020, OEM=MAX, PART\_ID=6E000L0, CUSTOMER=MAX, RMA ROUTE=MAXTOR NFFP FZEUS, PRODUCT LINE=MAX, ACCESSORY REQD=false, REPAIR CODES=MAX RepairCodes}}, equipment={}, application={PART\_CONVERSION=true, RPT\_HRCY\_STATION\_DIVISION=DIVISION, UNIT\_ROUTE=MAXTOR\_NFFP, RESERVE\_UNITS=false, DEFAULT\_PART\_TYPE=RETURNABLE, BARTENDER\_EXE=C:\Program Files\Seagull\BarTender 7.00\Enterprise\bartend.exe, VERSION=Version 1.0, MIG AFR REASON=B2DMIG TO AFR, BARTENDER TEXTFILE PATH=C:\Temp. LABELMATRIX\_EXE=c:\program files\\mw32\\mwprint.exe, PN\_CONVERSION\_SUBROUTINE=sir\_GetPartMaxtor\_Quantum, UNIQUE SN=TRUE, RPT HRCY PART CUSTOMER=CUSTOMER, COPYRIGHT=Copyright 2000, Datasweep, Inc., HOLD CODES=MAXTOR HoldCodes, QUOTE APPROVAL=No, MIG FGI REASON=B2DMIG TO FGI, RPT SOL TYPE=ms sql, LABEL SOFTWARE=BARTENDER, RPT HRCY PART PRODUCT LINE=PRODUCT LINE, OUARANTINE CODES=OuarantineCodes, TAB\_LIST=MAXTOR\_NFFP\_GROUPS, RELEASE\_CODES=ReleaseCodes, SERIAL\_NUMBER\_CONVERSION=slr\_SerialNumberNoConversion\_MAX, PROPERTY NAMES=COPYRIGHT, DISPLAY NAME, HOLD CODES, QUARANTINE CODES, RELEASE CODES, RPT SQL TYPE, VERSION, VE RSION HISTORY, NCR ACTION CODES, NCR SOLUTION CODES, NCR CLASSIFICATIONS, NCR FAILURES, CAR ACTION CODES, CA R CATEGORIES, CAR SOLUTIONS, CAR STATES, CAR CAUSES, MULTIPLE PARTS, CAR TYPES, PART PREFIX=MAX MAX, PART TYPE LIST=PartTypeList, WAREHOUSES=AFR Warehouse, FGI Warehouse, MULTIPLE PARTS=FALSE, RPT HRCY STATION LINE=LINE, RPT HRCY STATION FACTORY=FACTORY, DISPLAY NAME=Application Template, RPT\_HRCY\_STATION\_REGION=REGION}, lists={DCS\_Properties\_SCRIPT\_WRITER=[Ljava.lang.Object;@fc8}, carriers={}, workCenters={}, users={}, locations={}, stations={Max\_SCRIPT\_WRITER={SITE=Chihuahua, DIVISION=SGS, LINE=MAXTOR\_NFFP, OPERATION=MAXTOR\_SCRIPT\_WRITER}, \_default={FACTORY=Factory, DIVISION=Division, PROPERTY NAMES=OPERATION, REGION, FACTORY, DIVISION, LINE, LINE=MAXTOR NFFP, REGION=Region}, workInstructions={}, operations={MAXTOR\_SCRIPT\_WRITER={USER3\_BUTTON\_TEXT=Label, USER1\_SUBROUTINE=slr\_DisplayGenealogyReport, DC\_VALIDATION=true, RMA\_PROCESSING=true, DCS\_NAME=dst\_RMA\_SerialNumber, EMBEDDED\_FORM=slr\_ef\_DCS\_Collect\_Maxtor, USER2\_BUTTON\_TEXT=View, DC\_VALIDATION\_SUB=NONE, DCS\_NAME\_TEST=sir\_TestDetail\_VMI\_FGA, ACC\_CHECKLIST =Repair, STATUS\_UPDATE\_LIST=NONE, LABEL\_DATAPATH=c:\temp\, BUTTONS=Complete,MPI,User1,User2,User3,Release, USER2\_SUBROUTINE=slr\_subroutine3, CONSUMPTION\_OVRRIDE =No, DCS\_PROPERTY\_LIST=DCS\_Properties\_SCRIPT\_WRITER, Count\_Rework=true, USER1\_BUTTON\_TEXT=Unit History, UNIT\_STATUS\_FORM=dst\_ef\_SingleUnitStatusV3, SGS\_ACCOUNT=100000877, CAPTURE\_DATA=Yes, DC\_VALIDATION\_UNIT\_BASED\_DC=true, FORM\_TITLE=SCRIPT WRITER, USER3\_SUBROUTINE=slr\_Maxtor\_Print\_Label\_AllFieldsSingleUnit, LABEL\_TEMPLATE=SerialNumber, RD\_MASK=N,3,11,NONE,N}, default={RMA\_PROCESSING=false, DCS\_NAME=dst\_RMA\_SerialNumber, DO\_FINISH=false, SINGLE\_UNIT=false, DO CLOSE=false, DO SHIP=false, CHECK CONSUMPTION=false, PROPERTY\_NAMES=USER4\_BUTTON\_TEXT,USER4\_SUBROUTINE,FORM\_TITLE,BUTTONS,EMBEDDED\_FORM,COMPLETION\_FORM.SIN GLE UNIT, DO FINISH, DO SHIP, DO CLOSE, RMA PROCESSING, STATUS BAR, CHECK CONSUMPTION, USER1 SUBROUTINE, USER2 S UBROUTINE, USER3 SUBROUTINE, USER1 BUTTON TEXT, USER2 BUTTON TEXT, USER3 BUTTON TEXT, BEFORE START UNIT, AFTER \_START\_UNIT,BEFORE\_COMPLETE\_UNIT,AFTER\_COMPLETE\_UNIT,BEFORE\_UNCONSUME\_PART , AFTER UNCONSUME PART, BEFORE FIND UNIT, BEFORE CONSUME PART, AFTER CONSUME PART, ALLOW UNPLANNED, UNIT STA TUS\_FORM , STATUS\_BAR=true}}, forms={}, BOMs={}, routes={MAXTOR\_NFFP\_FZEUS={HOLD\_REASONS=, FINISH TERMINAL REASONS=VMI, PACK TERMINAL REASONS=REWORK, GOOD REASONS=PASS, FAIL, END, Pass to SORT, Pass to PSP, Pass to RECEIVE, Pass to Warehouse, Pass to VOID, Pass to ASIS, Pass to RLCHOLD, Pass to MRB, Pass to NSG, Pass to SOCS, Pass to MAAT, Pass to QUICK TEST, Pass to PITU, Pass to Close, Fail to PACKOUT, END, Pass to CLOSE, ASORT, BPSP, CSOCS, DWarehouse, EPACKOUT, FVOID, GNSG, HMRB, IRLCHOLD, JSCRAP, KMAAT, LQUICK T,MCLEANING,NPITU,OMKE LOAD,PSCRIPT W,QMIT SATA,RFDS,SVIPER ST,THIT CHAMBER,UMKE VERIFY,VMKE CONFIG,WQUA FGA,XEND,YST,ZMIT VERIFY,1CULP,1CULPF,2MAX FGA,4ASIU,5MIXMATCH,3CLOSE, WORK\_AREA=Chihuahua}}, lines={}, resourceRoutes={}}, "lists", "BarCodeToPart") dst\_GetList("BarCodeToPart")

OK

X

at line 285

### 10. Ayuda y documentación.

Aunque es mejor si el sistema se puede usar sin documentación, puede ser necesario disponer de ayuda y documentación.

Ésta tiene que ser fácil de buscar, centrada en las tareas del usuario, tener información de las etapas a realizar y que no sea muy extensa.



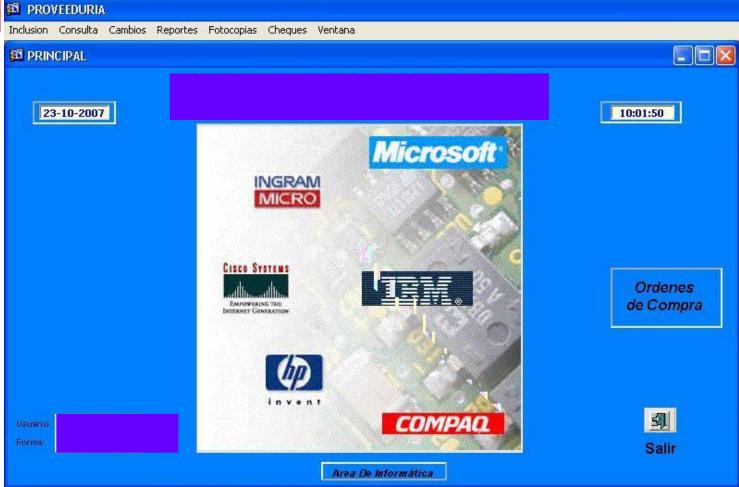
#### Aplicación:

 Los datos de uso, glosario de términos utilizados y preguntas frecuentes realizadas, se encuentra disponible en el menú horizontal superior. Este menú se encuentra siempre disponible.





# ¡¿Ayuda en línea?!



# Pruebas con Equipos de Trabajo

### Objetivos:

- Identificar los problemas de usabilidad.
- Recoger datos cuantitativos sobre el desempeño de los participantes (por ejemplo, el tiempo en la tarea, las tasas de error)
- Determinar la satisfacción del participante con el producto.

# Pruebas con Equipos de Trabajo (2)

### Interesa:

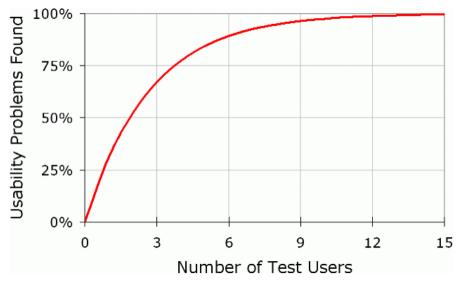
- Verificar si los participantes son capaces de completar las tareas de rutina y cuanto tiempo les toma esto.
- Encontrar información sobre los participantes sobre si están satisfechos está con su sitio web.
- Identificar los cambios necesarios para mejorar el rendimiento del usuario.

# Pruebas con Equipos de Trabajo (3)

- Rendimiento vs métricas subjetivas.
  - ▶ Se mide ambos: el rendimiento y métricas subjetiva.
  - ▶ Medidas de rendimiento incluyen:
    - □el éxito
    - □el tiempo
    - Perrores
  - Métricas subjetivas incluyen:
    - □Auto-calificación del usuario sobre la satisfacción.
    - □Auto-calificación del usuario sobre el confort.

# Pruebas con Equipos de Trabajo (4)

- El tamaño de los equipos de prueba.
- Nielsen: No más de 5 usuarios.



 (Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.: "A mathematical model of the finding of usability problems," *Proceedings of ACM INTERCHI'93 Conference* (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213)

## Accesibilidad

- Limitaciones visuales:
  - ceguera
  - baja visión
  - daltonismo

- Capacidades motoras:
  - Dificultad para usar el teclado, mouse o para hacer movimientos de motora fina.

# Accesibilidad (2)

- Limitaciones auditivas:
  - Pérdida o disminución de la capacidad de audición.

- Capacidades cognitivas:
  - Dislexia
  - Problemas con la lectura
  - Pérdida de la memoria

## Pruebas de Accesibilidad

- Todas las funciones deben poder realizarse a través del teclado (sin usar el ratón).
- Información visible bajo configuraciones de despliegue poco comunes, como alto contraste.
- Aplicación debe poder der utilizada sin ver la pantalla, usando sólo el audio. Existen herramientas de lectura de pantalla (screen readers).

## Gracias