

## Práctica 3b

### Diseño Conceptual. Sesiones de prueba

#### 1. Temporización

Comienzo de la práctica	Duración
Junto con la práctica 3	

#### 2. Descripción inicial del problema a abordar

Durante el proceso de diseño y desarrollo de la aplicación, se van a generar una serie de productos (ideas, conceptos, bocetos, prototipos, demos, productos, ...) que deberían ser evaluados desde el punto de vista de la usabilidad. Al final de cada una de las iteraciones podemos incluir una o varias **sesiones de prueba** para ir evaluando la usabilidad de estos productos.

En el caso de los prototipos que se están diseñando y generando en la práctica 3, podemos realizar dos tipos de evaluaciones:

1. **Evaluación sin usuarios.** En una primera fase deberíamos evaluar que hemos seguido las guías y criterios existentes de usabilidad para obtener una primera versión de los productos, ya refinados desde el punto de vista de la usabilidad y de una manera poco costosa.

Para realizar esta primera evaluación podemos aplicar una técnica de “**Evaluación Heurística**” donde revisaremos de forma **experta** los aspectos que consideramos que pueden producir problema de usabilidad en nuestros productos. Para esta actividad vamos a usar la lista “*EvaluaciónHeurísticaTGranollers.pdf*” que ya se usó en una de las actividades del tema 1. Nos podemos centrar en los aspectos que nos dice esta guía, aunque también sería importante pensar y usar elementos de chequeo específicos para nuestro proyecto.

Los resultados de esta evaluación se pueden recopilar en un **informe de evaluación heurística**, donde se describirán los problemas más importantes encontrados y las soluciones que se proponen por parte del equipo de evaluación y de desarrollo.

2. **Evaluación con usuarios.** Cuando ya hemos realizado una evaluación heurística de nuestros prototipos o sistemas y hemos eliminado errores básicos de usabilidad, podemos pasar a analizar y evaluar con usuarios reales.

Los objetivos de estas pruebas son 3:

- Identificar errores que inconscientemente hemos cometido.
- Probar ideas y verificar si funcionan realmente en contextos de uso determinados y con usuarios reales.
- Obtener más ideas en base a los comentarios y al análisis de los resultados de las evaluaciones.

Para la realización de las sesiones de evaluación con usuarios partiremos del siguiente equipo:

- 1 facilitador: Miembro del equipo de desarrollo que se va a encargar de liderar y controlar el test.
- 1 observador. Miembro del equipo encargado de observar e ir analizando las acciones realizadas por los usuarios.
- 3 usuarios/colaboradores: Número mínimo de usuarios usados para evaluar nuestros productos.

Como técnica de evaluación vamos a usar la técnica de “**Evaluación por Recorridos Cognitivos**” - con usuarios, presentada en el tema 3. El objetivo de esta prueba es evaluar el factor cognitivo (la experiencia y el conocimiento adquirido) de los usuarios para comprobar si la interfaz es adecuada para el mismo.

Para aplicar la técnica vamos a realizar las siguientes actividades:

- a) Definir la información necesaria para realizar las sesiones de evaluación. Podemos usar el documento “**RecorridoCognitivo\_Observador.docx**” y rellenar el apartado 1 que incluye la información sobre la prueba (usuarios, productos a usar y tareas a realizar por los usuarios).
- b) El facilitador le propondrá el escenario definido para la sesión de evaluación.
- c) El facilitador le propone las tareas y acciones a realizar y el usuario las realiza con el producto probado. Para facilitar la realización de las tareas le proporcionamos a los usuarios el documento “**RecorridoCognitivo\_Usuario.pptx**” con la descripción detallada de tareas y actividades a realizar y sobre ese documento le indicamos que nos comente lo que va observando. El observador, también, puede ir tomando notas sobre las observaciones realizada y completar el apartado 2 del documento del observador.

- d) Realizar el **informe de evaluación** con los resultados más importantes y las posibles propuestas de solución. Con esta actividad se rellenaría el apartado 3 del documento del observador.

La revisión debe ser minuciosa para todas las tareas que se le proponen a cada uno de los usuarios. Para facilitar el proceso de observación de cada acción que consideremos importante, podemos responder a las siguientes preguntas:

- ¿Son adecuadas las acciones disponibles de acuerdo con la experiencia y al conocimiento del usuario?
- ¿Percibirán los usuarios que está disponible la acción correcta?
- Una vez encontrada la acción en la interfaz, ¿asociarán estos usuarios la acción correcta al efecto que se alcanzará?
- Una vez realizada la acción, ¿entenderán los usuarios la realimentación del sistema?, tanto si la acción se ha realizado con éxito como en el caso contrario.

En algunos casos puede ser interesante dejar a los usuarios un tiempo inicial con el producto para que se familiaricen con su funcionamiento.

En el caso de aplicar las técnicas de prueba sobre un producto no operativo, podemos aplicar técnicas de prototipado de “**mago de OZ**” para ayudar a los usuarios a comprender la forma de interactuar con los sistemas que se están desarrollando.

Los resultados de las pruebas de evaluación realizadas en cada una de las iteraciones se deben usar como información importante para el comienzo de la siguiente iteración.

### 3. Actividades a realizar

Para facilitar la aplicación de las técnicas de evaluación dentro de las prácticas de la asignatura, se propone realizar lo siguiente:

- **En la primera entrega.** Usando el prototipo de justinmind generado en la primera entrega con los bocetos en papel, realizaremos la *Evaluación Heurística* y generaremos un informe de evaluación. El resultado de la evaluación se tendrá en cuenta para el diseño de la segunda entrega. Este informe formará parte de la documentación a entregar asociada a la primera entrega del proyecto. **(\*\*\*\* esta parte no la tenemos que realizar los miembros del grupo de prácticas, en clase se asignarán revisores, de otros grupos, para nuestra práctica \*\*\*\*).** Una vez realizadas las revisiones, el grupo de prácticas recibirá las revisiones y deberá tenerlas en cuenta para la segunda entrega.
- **En la segunda entrega.** Usando el prototipo final que se desarrolle en la práctica 3, realizaremos la evaluación con usuarios aplicando la técnica de los **Recorridos Cognitivos**. El informe generado por la evaluación formará parte de la documentación a entregar asociada a la segunda entrega del proyecto.

### 4. Entrega de los documentos generados

Documentación a aportar (Tipo de entrega)	Fecha de entrega
• <b>Informes de evaluación de usabilidad de cada una de las entregas (ver punto 4).</b>	Junto con la práctica 3

\* Se concretará en swad la fecha exacta para cada grupo

Los documentos se entregarán usando una actividad que se activará en swad.