



UNIVERSIDAD DE GRANADA



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicaciones

Máster universitario en Ingeniería Informática

DESSI – TAREA 2

Crear un listado de preguntas que puedan ser usadas para comprobar los atributos de usabilidad propuestos por Nielsen

Control de versiones

Versión	Realizado	Revisado	Descripción	Fecha
V1.0	Álvaro	Álvaro	Primera versión	20/10/2020

ÍNDICE

1	Resumen	4
2	TAREA 2.....	5

1 RESUMEN

Para esta actividad se solicita concretamente crear un listado de preguntas que puedan ser usadas para comprobar los atributos de usabilidad propuestos por Nielsen (Transp 51 del Tema 1). Proponer dos o tres preguntas por cada atributo.

Por ejemplo (pensando en swad.ugr.es):

¿Recuerda el usuario los pasos necesarios para enviar un mensaje al profesor de una asignatura concreta?

En concreto, para esta actividad se va a utilizar la web “*Netflix.com*”.

2 TAREA 2

1. **Facilidad de aprendizaje: El sistema debe ser fácil de aprender, de tal manera que el usuario pueda empezar a trabajar con él lo más rápido posible.**
 - a. ¿Se puede buscar la película/serie deseada rápidamente?
 - b. ¿Es capaz el usuario de configurar su cuenta sin realizar muchos pasos?
 - c. ¿Ayuda el sistema al usuario en sus primeras visitas?
2. **Facilidad para recordar: El sistema deberá ser fácil de recordar incluso después de algún periodo sin uso.**
 - a. ¿Recuerda el usuario como continuar con su última serie/película vista?
 - b. ¿Es complicado volver a buscar una nueva serie o película?
 - c. ¿Permite retomar el sistema lo último visto por el usuario rápidamente?
3. **Satisfacción: El sistema debe ser agradable de usar. Buena impresión subjetiva del usuario respecto al sistema.**
 - a. ¿Mantiene el sistema un diseño actual y moderno?
 - b. ¿Colabora el diseño en una usabilidad fácil e intuitiva?
 - c. ¿El diseño se adapta a la multitud de posibles dispositivos disponibles?
4. **Eficiencia de uso: Una vez aprendido a manejar el sistema, se debe poder alcanzar niveles de productividad altos por parte de los usuarios.**
 - a. ¿Debe realizar el usuario muchos clics para comenzar a ver algo?
 - b. ¿Parametriza el sistema la cuenta del usuario en función de sus gustos?
Ejemplo: recomendaciones
 - c. ¿Puede el usuario continuar rápidamente con su última acción tras volver al sistema tras haberlo abandonado?
5. **Errores:**
 - a. ¿Notifica de los errores el sistema al usuario?
 - b. ¿Se ofrecen alternativas ante los errores que aparecen?
 - c. ¿Permite el sistema volver a un estado anterior fácilmente?