



EVALUACIÓN SUMATIVA DE INTERFACES

EVALUACIÓN DE ACCESIBILIDAD

Descripción

La evaluación sumativa se realiza al final del desarrollo de una interfaz para comprobar si cumple sus objetivos y si es fácil de usar para los usuarios. Por su parte, la evaluación de accesibilidad busca asegurarse de que cualquier persona, sin importar sus capacidades físicas o sensoriales, pueda usar la interfaz sin problemas. Ambas evaluaciones son muy importantes para crear diseños funcionales, útiles e inclusivos.

Nancy Elizabeth Lopez Ponce
Patricia Callejas Hernández

EVALUACIÓN SUMATIVA DE INTERFACES

Cuando se diseña una interfaz no basta con lanzarla y ya, es indispensable asegurarse de que realmente cumpla con su objetivo y funcione bien para los usuarios. Es aquí donde entra la evaluación sumativa, que se hace al final del proceso de diseño o cuando la interfaz ya está en uso. Su propósito principal es medir si la interfaz es fácil de usar, si permite que los usuarios logren sus tareas de manera efectiva y si están satisfechos con su experiencia.

Técnicas para la evaluación sumativa

1. Pruebas de usabilidad finales:

Se invitan a personas reales, representando a los usuarios que utilizarán la interfaz, para que realicen tareas específicas. Aquí se observa cuánto tiempo tardan en realizarlas, cuántos errores cometen y qué tan cómodos se sienten usándola.

2. Estudios de campo:

Consiste en ver cómo usan la interfaz en su lugar real de trabajo o en su día a día. Esto ayuda a identificar problemas que quizá en un laboratorio o en pruebas controladas no se detectan.

3. Cuestionarios de satisfacción:

Después de usar la interfaz, se aplican encuestas o cuestionarios donde los usuarios expresan si les gustó, si les fue fácil de manejar y si cumplió con lo que esperaban.

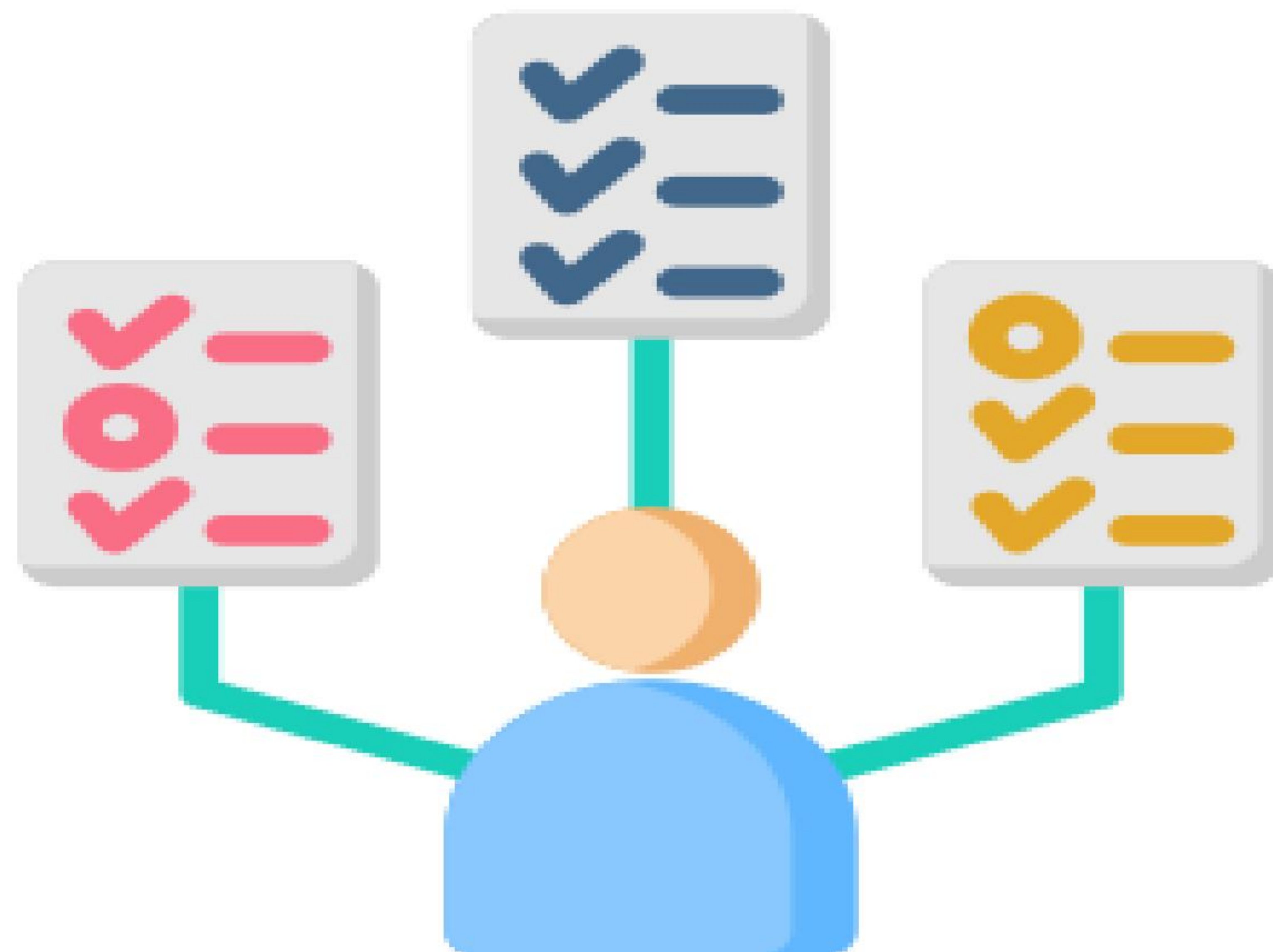
4. Entrevistas post-uso:

Son entrevistas más profundas donde los usuarios cuentan su experiencia, lo que les gustó, lo que no y qué creen que se podría mejorar.

Elementos que forman parte de un experimento de usuario

Para que un experimento con usuarios sea completo y dé resultados útiles, debe incluir:

- **Objetivo claro:** saber qué se quiere comprobar o evaluar.
- **Hipótesis:** una suposición sobre el uso de la interfaz que se quiere confirmar.
- **Perfil de los usuarios:** conocer a quién se va a invitar, su edad, conocimientos y experiencia.
- **Tareas específicas:** qué actividades realizarán durante la prueba.
- **Métricas a evaluar:** decidir qué se va a medir, como tiempo, errores, satisfacción, etc.
- **Herramientas para recolectar datos:** puede ser grabación de pantalla, anotaciones, cuestionarios o entrevistas.
- **Análisis de resultados:** interpretar lo que se obtuvo para proponer mejoras.



EVALUACIÓN DE ACCESIBILIDAD

Algo muy importante es asegurarse de que cualquier persona pueda usar la interfaz sin problema, incluyendo aquellas con discapacidad. La evaluación de accesibilidad busca precisamente comprobar que la interfaz sea inclusiva y cumpla con normas como WCAG.

Técnicas de evaluación de accesibilidad

1. Listas de verificación:

Revisar con checklists si la interfaz cumple con los requisitos básicos de accesibilidad.

2. Pruebas automáticas:

Usar herramientas digitales que detectan errores como bajo contraste de colores, imágenes sin descripción o encabezados mal estructurados.

3. Pruebas con personas con discapacidad:

Nada mejor que las personas con discapacidad usen la interfaz y den su opinión sobre barreras o dificultades reales.

4. Pruebas con lectores de pantalla:

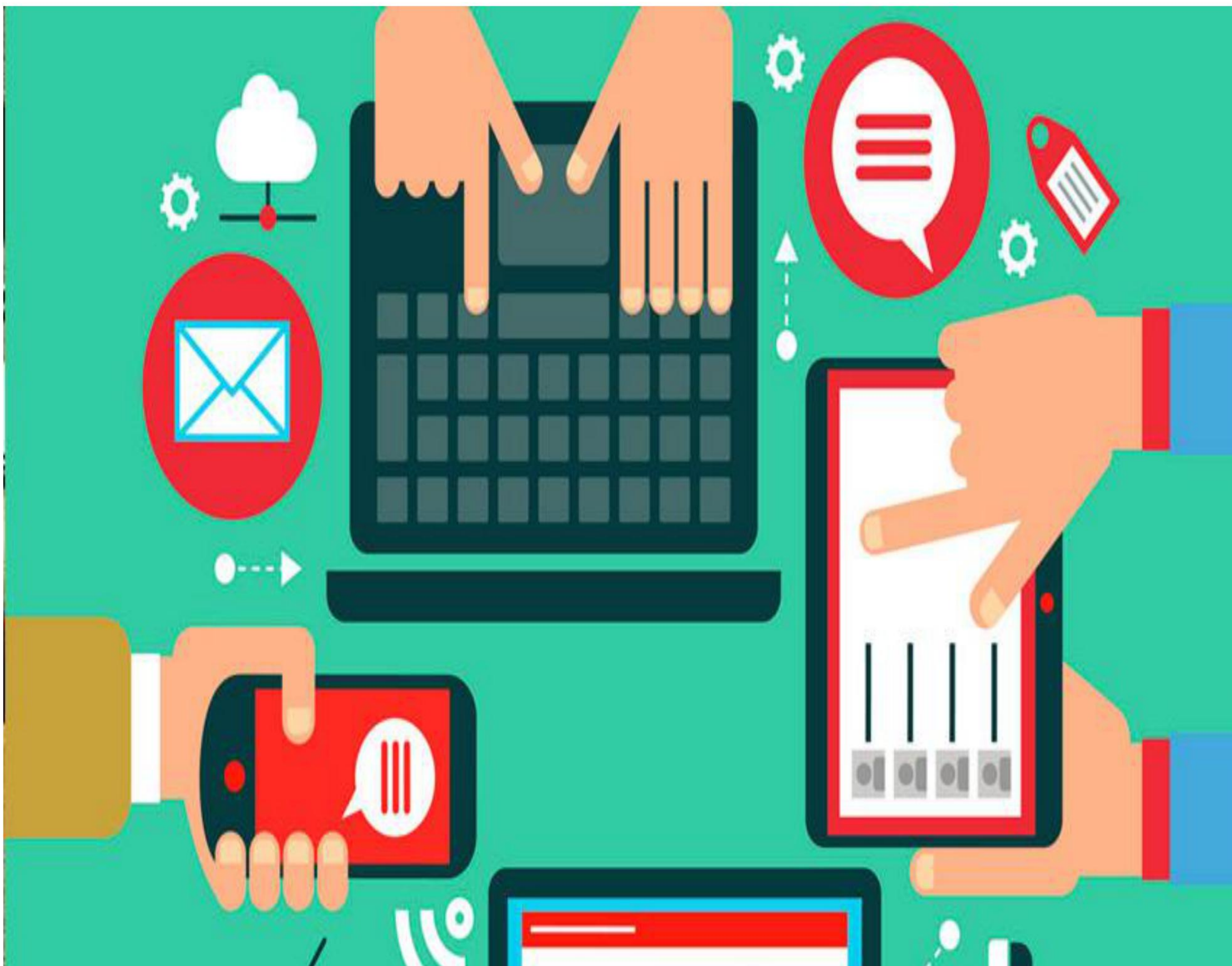
Verificar si la interfaz es navegable con lectores de pantalla, como los que usan las personas ciegas o con baja visión.

Herramientas de evaluación de accesibilidad

Algunas herramientas útiles para revisar accesibilidad son:

- **WAVE:** para analizar sitios web y señalar errores de accesibilidad.
- **Axe:** extensión que revisa accesibilidad conforme a WCAG.
- **NVDA o JAWS:** lectores de pantalla para computadoras Windows.
- **Color Contrast Analyzer:** comprueba si los colores son legibles para personas con baja visión.

- **VoiceOver y TalkBack:** lectores de pantalla integrados en iPhone y Android.



CONCLUSIÓN

Para mí, tanto la evaluación sumativa como la accesibilidad son fundamentales si queremos crear interfaces que no solo funcionen, sino que también sean amigables y accesibles para todos. A veces pensamos que diseñar es solo que se vea bonito, pero en realidad es más importante que se adapte a las personas, que les facilite la vida y que ninguna persona quede excluida por su condición física o sensorial.