

Hito 4: Evaluación Heurística

4.1 Introducción hito 4

La última etapa de nuestro desarrollo de diseño implica la evaluación heurística. Hemos recorrido un largo camino hasta llegar a este punto. Se han sucedido reuniones de equipo, entrevistas, análisis, diseños, abundantes descartes y continuas sorpresas. Sin lugar a dudas, la retroalimentación de nuestros evaluadores según el modelo Nielsen nos ha permitido afianzar ciertas suposiciones y considerar alternativas nuevas. También hemos determinado carencias en cada una de las anteriores fases que han limitado nuestro marco de trabajo. Pese a ello, creemos viable crear un prototipo definitivo, ya que, sin ser el objetivo último de la asignatura de Desarrollo de Sistemas Interactivos (DSI), creemos que será muy estimulante comprobar las reacciones naturales de nuestros usuarios y determinar qué tan acertado fue nuestro esquema de trabajo.

Para la ejecución de esta etapa prepararemos nuestro guion de trabajo, incluyendo el reparto de tareas, la planificación y priorización de las mismas. Toda la información relacionada al hito 4 se encuentra contenida en el directorio EvalHeuristica pero en este documento haremos un breve resumen teniendo en cuenta que los detalles se encuentran en el directorio anteriormente mencionado.

4.2 Alcance del hito

Tras ejecutar y completar la fase de evaluación heurística, el equipo habrá generado los siguientes artefactos que permitan dar por completo el proceso de desarrollo de nuestra interfaz.

- Plan de evaluación.
- Análisis de datos.
- Informe final.
- Cada uno de estos artefactos serán debidamente explicados a lo largo del presente documento.

4.3 Plan de evaluación heurística

- **Campo de la aplicación:** aplicación que sirve de apoyo para la interacción de los estudiantes de la universidad Complutense con el uso de los servicios de la biblioteca Zambrano.
- **Objetivos de los usuarios:** completar los pasos requeridos por la aplicación para conseguir dichos objetivos de los usuarios.
- **Características de las personas:** ninguna en especial.
- **Escenario con el modo de uso:**
- **Todos los expertos evalúan el sistema completo.**

4.4 Evaluación e Informe de severidad (Individual)

1. Deben evaluar en solitario sin contacto con los demás, y tomándose su tiempo.
2. Pueden solicitar al grupo evaluado la ayuda de un “experimentador”, que tomará notas y aclarará dudas del contexto de la aplicación y ayudará ante posibles fallos.
3. Realizarán un primer recorrido para familiarizarse con la aplicación.
4. Realizarán un segundo recorrido durante el cual tomarán notas y evaluarán los elementos de la interfaz comparando con las heurísticas.

Se ha definido el análisis de problemas de los **10 principios de diseño de Nielsen**, para evaluar el grado de severidad del problema, se ha definido la siguiente escala de valoración:

- 1- Poco severo.
- 2- Moderadamente severo.
- 3- Indiferente.
- 4- Altamente severo.

4.5 Plantilla de evaluación inicial

Para facilitar el trabajo del equipo evaluador adjuntamos una plantilla del “Informe de evaluación individual”. Como equipo evaluado, tenemos previsión de recibir seis informes cumplimentados de manera objetiva como resultado de un análisis personal de cada miembro del grupo 3.

Con el fin de facilitar el trabajo al equipo evaluador hemos proporcionado una plantilla lista para rellenar, donde se reflejan los problemas encontrados de acuerdo a los 10 principios de diseño de Nielsen. Si el equipo evaluador lo considera necesario, puede duplicar cualquiera de los principios tantas veces como considere necesario.

4.6 Calidad de las evaluaciones

Las evaluaciones recibidas han sido tan productivas como se esperaba. Nos han ayudado a confirmar problemas que intuíamos poder tener, así como descubrir otros completamente nuevos.

Si bien es cierto que al no disponer de una explicación completa sobre qué es la aplicación y el contexto de uso de algunas características es difícil entender la aplicación al completo, su conjunto aporta puntos de vista muy diversos sobre distintas funcionalidades. Algunos de ellos a favor y otros en contra, pero que no debemos clasificar como outliers, sino una cuestión de preferencias en el uso. Debemos esforzarnos por mejorar las funcionalidades para satisfacer ambos tipos de usuario.

4.7 Brainstorming de soluciones

A partir de los problemas detectados en el apartado anterior, el equipo se puso a pensar cómo solucionar dichos problemas.

Algunas de estas ideas no son soluciones directas a un problema específico, si no replanteamientos de algunas mecánicas que subyacen en dichos problemas. Otras en cambio, son justificaciones de por qué algunos diseños deben mantenerse.

4.8 Propuestas de cambios

De la anterior lluvia de ideas, aplicaremos en la medida de lo posible y por mencionar algunas; teniendo en cuenta que se encuentran con mayor detalle y alcance en el directorio requerido por el profesor:

- Necesidad de la existencia de campos obligatorios en los distintos formularios.
- Acceso completo y salida del tutorial.
- Retoques en la interfaz, aumentando el tamaño de algunos iconos.
- Estandarización de la interfaz (desplazamientos entre pestañas, marcadores, etc.).

4.9 Observaciones

En resumen, puede considerarse que la mayoría de errores encontrados en las evaluaciones no provienen de fallos graves estructurales o de concepto, sino de una falta de completitud del prototipo.

Esta situación es fácilmente corregible mediante nuevas iteraciones que vayan refinando el producto final, hasta dejarlo listo.

Así pues, podemos ser positivos en que el enfoque tomado ha sido el acertado, y que con un poco más de tiempo y recursos la aplicación sería muy buena en general.