



Proyecto “Interfaces 02”

Profesor

José Santiago Pérez Sotelo

PROYECTO 2do. TRIMESTRE – CURSO 2023-24

Contenido

Introducción.....	3
Objetivos.....	3
Metodología.....	3
Entregas.....	4
Bibliografía y enlaces web	5



Introducción

Con la idea de brindar al usuario un entorno de trabajo amigable, que sea intuitivo y fácil de comprender se realizan pruebas conocidas como “Pruebas de usabilidad” (PU).

En ellas se observa cómo el participante de dichas pruebas utiliza el sitio web o aplicación que se ha desarrollado, los problemas que encuentra para completar algunas tareas simples y otras más complejas, las posibles confusiones o errores que le pueden frustrar y tentar a dejar de usarlos, etc.

En general, y siguiendo buenas prácticas, cuanto antes se realicen las PU, es decir, en etapas tempranas del proyecto, más beneficiosas serán. Por el contrario, si se dejan para las etapas finales del desarrollo, los problemas encontrados podrían ser más graves y más costosos de resolver.

Objetivos

Aplicar los conocimientos y aprendizajes del 2do. Trimestre sobre usabilidad y pruebas de usabilidad relacionados con el diseño de interfaces.

Conseguir la detección de posibles problemas en las interfaces con las PU estudiadas, su planificación, elección de participantes, definición de las tareas a realizar y posterior puesta en común entre los observadores de esas pruebas.

Utilizar como producto a probar el resultado obtenido con el Proyecto “Interfaces 01” del 1er. Trimestre y aplicando lo visto en las distintas clases.

Metodología

El trabajo se realizará en grupo, al igual que con el proyecto del trimestre anterior.

- Se harán PU a las páginas web, comparadores, aplicaciones, etc. que se trabajaron en el 1er Trimestre.
- Cada integrante del grupo hará una PU a un usuario seleccionado y será el observador de esa prueba (duración aproximada: 10-15 minutos). Se puede repasar el proceso con la demo vista en clase ([enlace](#)).
- Definir una TAREA con su respectivo ESCENARIO para que el participante la realice. **La tarea debe tener su escenario, de lo contrario no se aceptará como PU** (ver PDF de clase).
- A medida que la prueba avance el observador irá apuntando todo lo que considere relevante.
- Antes de iniciar, limpiar la memoria caché e historial del navegador. Visualizar una web “neutra” sin mostrar aún la web, aplicación, etc. que se va a probar.
- Se le harán preguntas al participante sobre su perfil (sin pedir datos privados), por ejemplo, a qué se dedica, nivel de conocimiento informático, uso de web, email, redes sociales, tiempo que les dedica, etc., apuntando sus respuestas para la memoria.



- Posteriormente, ya se le puede mostrar el inicio de la web o aplicación (no debe interactuar aún, solo observarla), se le harán las preguntas que siguen (se le puede entregar un papel con las preguntas escritas):
 - *Utiliza 1 minuto para revisar lo que estás viendo en la pantalla. Por favor, dime lo que piensas mientras lo haces. ¿Para qué crees que es? ¿A quién crees que está orientado?*
 - *En 3 palabras describe lo que sientes al revisar la interfaz, explica brevemente cada palabra.*
 - *¿Qué es lo primero que harías en esta página o interfaz? Toma 1 minuto para hacerlo y describe la experiencia.*
- Se le pedirá al participante que “navegue” libremente por la web, aplicación, etc.
- Se le presentará la TAREA a realizar con el escenario propuesto, se observará cómo la lleva adelante y si tiene o no problemas para finalizarla.
- Se analizarán las interacciones del usuario con el producto y se tomará nota de todo lo que se considere relevante (momentos de confusión, no saber por dónde ir, dónde hacer *clic*, si no encuentra lo que está buscando, no puede completar la tarea, no se entiende algún detalle que muestre la interfaz, etc.)
- Sobre el final, un par de preguntas más:
 - *¿Existe algo de la web o aplicación que te haría desear volver a usarlo?*
 - *¿Y existe algo que te haría NO desear volver a usarlo?*
- Se grabará la pantalla mientras el participante está interactuando (se podría grabar la conversación pero solo para después obtener más datos para la puesta en común).
- Al finalizar se agradecerá al participante (y se le puede hacer un obsequio por su tiempo ☺).
- Se hará la puesta en común entre los integrantes del grupo, destacando los problemas, cuestiones encontradas, posibles cambios y modificaciones, etc., para la memoria.
- Cada integrante del grupo subirá el VÍDEO de la grabación de pantalla de su prueba (no es necesario subir la grabación de la conversación).
- El vídeo se subirá a YouTube y se enviará un enlace privado al profesor.
- Se entregará una MEMORIA donde se explicarán las pruebas realizadas por cada integrante, cómo se ha organizado, características de los participantes, qué tareas se han encomendado a cada participante, el feedback recibido por este, etc., más los detalles de la puesta en común, algunas capturas de pantalla de las interfaces mejorables, conclusiones propias sobre el trabajo, complicaciones o problemas encontrados, etc.

Entregas

- **Fecha de entrega: 04/03/2024**
- **Memoria: Proyecto "Interfaces 02"**
 1. Portada con nombre del proyecto y participantes
 2. Índice del documento



3. Introducción y objetivos del proyecto
4. Metodología de trabajo
5. Descripción de las PU realizadas:
 - a. Un tarea por integrante del grupo: característica del participante, definición de la tarea y del escenario que se ha dado al participante, los comentarios recibidos por este y notas referidas a los problemas encontrados.
 - b. Puesta en común por parte del equipo: notas, problemas y complicaciones encontrados en las PU, algunas capturas de pantalla de las interfaces mejorables, la lista de los posibles cambios menores (*tweaking*) o modificaciones que se podrían realizar, otros datos relevantes.
6. Conclusiones finales
7. Referencias bibliográficas, páginas web consultadas

Se pueden incluir los apartados y subapartados que se consideren necesarios (podrían mejorar la nota).

- **Vídeo individual**: cada integrante del grupo subirá el vídeo de la grabación de pantalla de su prueba (no es necesario subir la grabación de la conversación). El vídeo se subirá a Youtube y se enviará un enlace privado al profesor.

Bibliografía y enlaces web

- Krug, S. (2015). No me hagas pensar. Editorial Anaya Multimedia ([enlace](#))
- Krug, S. (2010). Haz fácil lo imposible. Editorial Anaya Multimedia ([enlace](#))
- Web de S. Krug: <https://sensible.com/>
- PU Demo: https://youtu.be/1UCDUOB_aS8
- PU vs Focus group: <https://www.youtube.com/watch?v=wo4S7mcS2N8>
- PU remotas: <https://www.usertesting.com/>
- WireframeSketcher: <https://wireframesketcher.com/>
- Renderforest: <https://www.renderforest.com/es/mockup-generator>
- Canva: https://www.canva.com/es_co/
- Miro: <https://miro.com/es/wireframe/>
- Moqups: <https://moqups.com/es/>