

Estimados estudiantes de los grupos 2362 y 2401 de INGS de Prácticas,

Lo primero de todo quería **mandaros un fuerte abrazo a todos y desear que vosotros y los vuestros estéis lo mejor posible en estos tiempos duros que nos ha tocado vivir**. Esto es lo realmente importante del mensaje, **lo demás que os voy a comentar es totalmente secundario**.

Os voy a comentar los siguientes pasos en la práctica 2, insisto, totalmente secundario.

### ASPECTOS GENERALES

Como es obvio y siguiendo el mandato que tenemos a todos los niveles, **no vamos a tener una clase en la que os podré explicar en persona la práctica 2, de Usabilidad** (o User eXperience, UX). Por fortuna, la documentación que hay es muy extensa y bastante autoexplicativa. Seguro que a algunos de vosotros hasta le alivia que no os cuente “batallitas” de mi vida respecto al impresionante mundo del UX. Espero que pase todo lo que tenemos encima cuanto antes y os pueda contar alguna batalla.

Vamos a **maximizar el soporte por medios telemáticos**. Para ello el **canal preferente será el correo electrónico**. Os pediré que tratéis de recopilar dudas por grupos en lo posible y me mandéis las dudas, trataré de llevarlas al día. Habéis de saber los que no me conocéis de otras asignaturas que tengo un montón de hijos, 6 para ser más exacto, varios de ellos pequeños, y por responsabilidad y solidaridad, aunque afortunadamente no tenemos ninguno ningún síntoma, nos hemos confinado en una casita que tenemos que está a bastantes kilómetros del ser humano más cercano. Esto es un problema para la conectividad más “online” (Skype, llamadas, etc...) además se está viendo desde ayer una drástica pérdida de servicio en el operador que sirve por aquí datos (entiendo que estamos todos igual todo el rato y las celdas de conexión están saturadas). Por ello os agradeceré un montón que en lo posible uséis esta vía, los que la habéis usado en la práctica anterior habréis comprobado que soy ágil en contestar. Si con esto no fuera suficiente en algún momento, trataríamos de montar una llamada subiendo yo a algún cerro por aquí o algo de eso.

Ya se comentó que **la propuesta de entrega es mantener la fecha** prevista, el día 1 y 2 de Abril. Creo que por cantidad de trabajo es perfectamente factible, pero desde ya os digo **que nadie se preocupe nada si necesita algunos días más para entregar la práctica**, me lo dice y no tendrá ninguna penalidad. **Lo que os pido encarecidamente es que esto no os suponga ningún tipo de agobio**. De igual manera si puedo os corregiré la P1 que seguro que tenéis bastante bien la mayoría porque la hemos seguido de cerca, pero espero que comprendáis que a lo mejor tardo más en corregirla.

### PRIMERA PARTE DE LA PRÁCTICA: THINKING ALOUD

No voy a reproducir el enunciado que os invito a leer detenidamente. La primera de las partes en la actualidad se sigue haciendo muchísimo. Se trata de **escuchar a otro usuario, inexperto, cómo ejecuta un determinado caso y comenta lo que hace en voz alta, en la herramienta** de la que evaluaremos la usabilidad, en este caso los supermercados del corte inglés y Carrefour, y anotar lo que hace (de hecho lo que hacéis en primer momento es grabar la experiencia de uso) y luego anotar los puntos principales donde experimente problemas (por ejemplo, en los puntos que diga “No sé por dónde buscar esto...”, “tardo mucho en encontrar lo otro...”, “se ve demasiado pequeño esto...”). Al ejecutarlo con varios usuarios se identifican puntos comunes a

mejorar. Como tampoco somos demasiados, se trata de que los grupos **os dividáis en parejas** (si sois 5 pues un trío y una pareja) y ejecutéis la mitad de los casos como **usuario** (el que tiene que ejecutar el caso y decir en voz alta lo que va haciendo) y la otra mitad como **analistas de usabilidad** (anotando lo que hace el usuario). Recordad que **cuando seáis usuarios, no sois ingenieros expertos en informática**, es decir que un usuario “normal” no diría “se nota que el frame no está hecho con un javascript adecuado” o “no está bien preparado para el SQL injection” o cosas de esas. No somos a menudo buenos “usuarios” los informáticos así que tratad de poneros en la piel de un usuario “normal” para que el ejercicio salga lo mejor posible.

Obviamente esta parte la podéis hacer por Skype o similar compartiendo la pantalla para que veáis lo que está haciendo el usuario mientras registráis el caso.

El objetivo es que una vez registrado, **juntéis las dos grabaciones que tenéis de cada caso y detectéis puntos comunes o destacables en los que más problemas hubo.**

## **SEGUNDA PARTE: EVALUACIÓN HEURÍSTICA**

En este caso cada uno de los miembros trabajará **individualmente**. Evaluaréis como si fuerais expertos de usabilidad frente a las heurísticas de Nielsen. Estas heurísticas las desarrolló después Pierotti en una serie de preguntas más concretas que tendréis que **evaluar de 1 a 5**. Son unas cuantas. **No seáis demasiado extremos**. Es decir, si os da que es todo 1 o todo 5, será muy difícil que detectéis puntos a mejorar de la aplicación, que es de lo que se trata.

Cada uno de los estudiantes del grupo hace una hoja diferenciada. Si veis que alguna pregunta no aplica al problema, la descartáis, ya veis que nosotros hemos descartado unas cuantas.

Posteriormente **juntaréis las hojas y detectaréis puntos que la mayoría ha visto como mejorables**. Ojo al juntarlas. No sólo utilizéis medias, sino también casos extremos o también puntos en los que alguno hayáis puesto un “1” aunque el resto no, porque probablemente ese analista ha visto algo que debería ser mejorado.

## **TERCERA PARTE: LAS RECOMENDACIONES**

Lo último que tenéis que hacer es, una vez hemos identificado puntos claros de mejora en cada una de las técnicas, **juntar los resultados y emitir una serie de recomendaciones de mejora de uso de la aplicación**. Ese es el fin de la usabilidad, conseguir que las aplicaciones sean mejores para los que las usan, y por tanto que consigan mejor el objetivo para el que fueron diseñadas. Lo más concretas que sean las mejoras identificadas y lo mejor que las detalléis, tanto mejor se podrá dimensionar un proyecto o una serie de evolutivos de mejora de la aplicación que se aplicarían dentro de un mantenimiento futuro (lo cual veremos en la práctica 3)

Creo que esto es todo lo que debéis tener en cuenta. Por favor, hacedme llegar cualquier duda al respecto como hemos comentado y vamos a avanzar lo mejor posible, deseando que aprendáis, aunque me hubiera gustado acompañaros, esto es lo que toca ahora.

Abrazos a todos

Jorge