

Experimentos como un método para entender a los usuarios

- El experimento nos permitió evaluar cuál técnica fue más eficiente en ayudarle a los participantes a encontrar gestos nuevos que fueran fáciles de recordar.
- Pero las observaciones que hicimos durante el experimento también nos ayudaron a entender más sobre qué necesitan los usuarios para crear gestos nuevos y cómo piensan
- Entonces, los experimentos no sólo sirven para comparar alternativas de diseño, también pueden ayudar a entender mejor a los usuarios por fuera de métricas específicas

Cuasi-experimentos

- Se definen tareas y se controlan algunas variables, pero sin el objetivo de encontrar una relación causa-efecto entre los diseños a evaluar y métricas de uso.
- Los datos son mayormente cualitativos (e.g., observaciones, o entrevistas después de completar el estudio), y si hay datos cuantitativos son **reportados** (cuestionarios estilo NASA-TLX o con preguntas propias)
- Sirven para entender en detalle y de manera estructurada cómo los usuarios entienden y usan el sistema, encontrar errores inesperados o ventajas inesperadas
- A partir de las observaciones hechas en un cuasi-experimento, se pueden proponer hipótesis para validar en un experimento.