

Diseño experimental

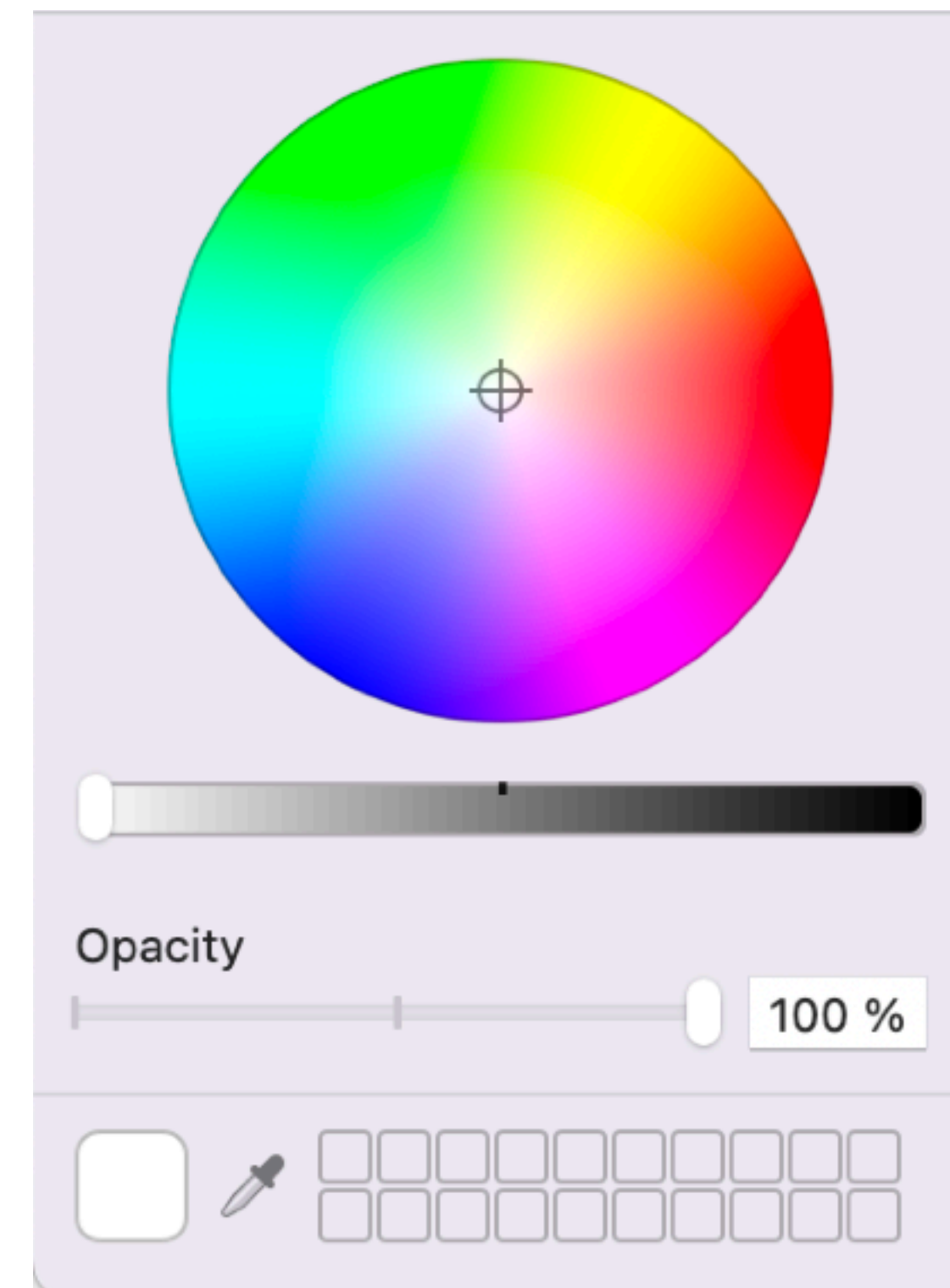
Experimental design

Queremos saber si el Color Picker A es **mejor** para seleccionar colores que el Color Picker B.

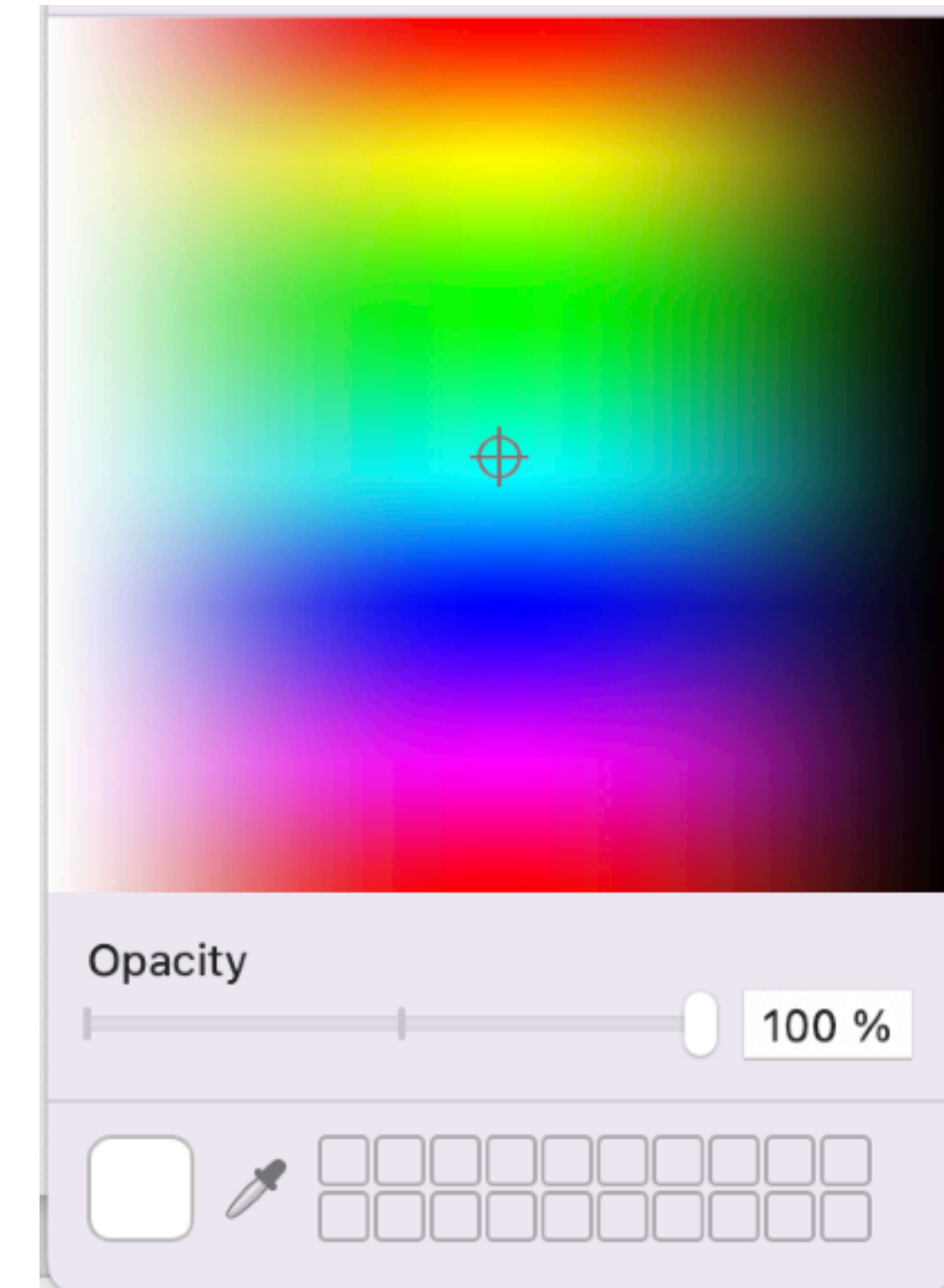
Hipótesis 1: El Color Picker A permite seleccionar colores con **más precisión** que el Color Picker B

Hipótesis 2: El Color Picker A permite seleccionar colores **más rápido** que el Color Picker B

Tarea: "Arrastra tu cursor para encontrar el color objetivo. Intentá hacerlo lo más rápido y preciso posible."



Color Picker A



Color Picker B

Diseño experimental

Experimental design

Trial: Cada una de las veces que un participante ejecuta la tarea.

Variable dependiente (DV): una métrica. Son variables que “dependen” del usuario.

Variable independiente (IV): aspectos del diseño o estudio que controla el investigador. Por ejemplo: la variable “Color Picker” varía entre A y B cada vez que el usuario repite la tarea.