

EVALUAR LA USABILIDAD / UX EN EL FUTURO

Integrantes:

Frank Leny Ccapa Usca
Patrik Renee Quenta Nina
Alfred Marvin Casanova Vargaya
Yonathan Smith Ylacaña Cordova



INTERACCION HUMANO COMPUTADOR
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS

October 7, 2020



La Usabilidad es la medida de la calidad de la experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema.



La evaluación es una parte básica de un diseño de un sistema centrado en el usuario.

Permite conocer el grado de cumplimiento de las expectativas de los usuarios de un determinado sistema interactivo, así como si este se adapta a su contexto social, físico y organizativo.



Tareas

Frecuencia: Número de veces que un usuario realiza una tarea

Apertura: Grado en el que una tarea es modificable.

Usuario

Conocimiento: El conocimiento que el usuario aplica a la tarea, puede ser apropiado o inapropiado.

Motivación: Qué tan decidido está el usuario a completar la tarea.

Discreción: La capacidad de los usuarios de elegir no utilizar alguna parte de un sistema.



Sistema

La facilidad de aprendizaje: El esfuerzo requerido para comprender y operar un sistema desconocido.

Facilidad de uso: El esfuerzo que se requiere para operar un sistema una vez que ha sido comprendido y dominado por el usuario.

Coincidencia de tarea: La medida en que la información y las funciones que proporciona un sistema coinciden con las necesidades del usuario.



ATRIBUTOS

Eficacia

Se describe como el rendimiento de los sistemas es mejor que algún nivel requerido, en un porcentaje requerido del rango objetivo especificado de usuarios dentro de una parte requerida del rango de entornos de uso.

Capacidad de aprendizaje

Es la formación de los usuarios despues de un tiempo especifico desde la instalacion del sistema. Ademias, incluye el tiempo de reaprendizaje de los usuarios para los sistemas de capacitacion y soporte.



Flexibilidad

Son los cambios positivos o variaciones en el sistema a los existentes.

Actitud

Es la aceptación de los usuarios dentro de sus niveles de malestar, cansancio, frustración y esfuerzo personal.



Capacidad de aprendizaje: Son los cambios positivos o variaciones en el sistema a los existentes.

Eficiencia: Es la aceptación de los usuarios dentro de sus niveles de malestar, cansancio, frustración y esfuerzo personal.

Memorabilidad: Es más adecuado para usuarios intermitentes. El usuario puede volver al estado anterior del sistema sin comenzar desde el principio.



Errores: La tasa de error en cualquier sistema debería ser menor, si se produce algún error. El sistema debería poder recuperarse.

Satisfacción: Es la sensación placentera que obtiene el usuario durante o después de utilizar el sistema. Se puede observar como simpatía por el sistema y cumplimiento de la solicitud especificada.



Efectividad: Es la medida de desempeño de un sistema para completar una tarea u objetivo específico con éxito en el tiempo.

Eficiencia: Es la finalización exitosa de una tarea por parte de un sistema. Se relaciona con la precisión y la integridad del objetivo especificado.



Satisfaccion: Es la aceptabilidad de un sistema por parte del usuario, en un contexto de uso específico.



Comprensibilidad: La capacidad del producto de software para permitirle al usuario comprender si el software es adecuado y como se puede utilizar para tareas y condiciones de uso particulares.

Capacidad de aprendizaje: la capacidad del producto de software para permitir al usuario aprender su aplicacion.

Operatividad: La capacidad del producto de software para permitir al usuario operarlo y controlarlo.

Atractivo: La capacidad del producto de software para ser atractivo para el usuario.

Cumplimiento de usabilidad: La capacidad del producto de software para adherirse a estándares, convenciones, guias de estilo o regulaciones relacionadas con la usabilidad.



La experiencia de usuario (en ingles User Experience o UX), es la suma de todos aquellos puntos de contacto, elementos y atributos que intervienen en la interacción entre un usuario y un dispositivo, entorno, producto, etc. El resultado de esa interacción es una percepción sobre dicha experiencia de uso, y genera una respuesta que puede ser positiva, indiferente o negativa. Percepciones y respuestas de los usuarios que resultan del uso y/o uso anticipado de un sistema, producto o servicio.



El diseño de la experiencia del usuario como disciplina se ocupa de todos los elementos que juntos componen esa interfaz, incluyendo

- *diseño
- *diseño visual
- *texto
- *sonido de marca, y
- *Interacción

UX trabaja para coordinar estos elementos para permitir la mejor interacción posible por parte de los usuarios.

¿CÓMO SE MIDE O CÓMO SE EVALÚA LA USABILIDAD?



Metodos de evaluacio Clasificacion

Según la forma de realizacion y el tipo de participantes, la evaluacion de la usabilidad se clasifica de la siguiente forma:

- *Metodos por Inspeccion
- *Metodos por Indagacion
- *Metodos por Test E



Inspeccion

El termino inspeccion aplicado a la usabilidad aglutina un conjunto de métodos para evaluar la usabilidad en los que hay unos expertos conocidos como evaluadores que analizan y explican el grado de usabilidad de un sistema basándose en la inspeccion o examen de la interfaz del mismo.

Salvo excepciones, no intervienen usuarios de forma directa.

Existen varios metodos que se enmarcan en la clasificacion de evaluacion por inspeccion.

Los mas importantes son:

- *Heuristica
- *Recorridos cognitivos
- *Recorrido de usabilidad plural
- *Revision de Estandares



Indagacion

La informacion acerca de los gustos del usuario, desagradados, necesidades y la identificacion de requisitos son informaciones indispensables en una etapa temprana del proceso de desarrollo.

Por tanto, inicialmente, hay que descubrir y aprender, hay que generar ideas de diseño, y va a resultar de especial interes que las metodologias a aplicar en las primeras fase del desarrollo, pues proporcionan informacion acerca de la usabilidad de un producto que aun no se ha empezado a fabricar.



Estos métodos tratan de descubrir y aprender de los usuarios, sus opiniones, desagrados, gustos, necesidades.

Tipos

- *Observación de campo
- *Focus Groups • Entrevistas
- *Cuestionarios
- *Grabación del uso (Logging)



Test

Usuarios representativos trabajan en tareas utilizando el sistema (o el prototipo) Evaluadores analizan los resultados para ver como la interfaz de usuario da soporte a los usuarios con sus tareas.

Tipos

- *Thinking Aloud (Pensando en voz alta)
- *Interacción constructiva
- *Método del conductor
- *Test remoto



Repensar la Evaluación

Según Antoni Granollers la Evaluación de la Usabilidad debe verse desde otros puntos de vista. Como por ejemplo el tener en cuenta la funcionalidad distribuida entre muchos dispositivos con diferentes capacidades.

Inter-Usability(Inter-Usabilidad)

El nivel de experiencia del usuario en cada dispositivo es una dimension importante en la inter-usabilidad.



Según Antoni Granollers el mundo esta en constante cambio; y es por ello que se tiene que lograrse adaptarse a tiempo, a estos cambios.



Para evaluar la Usabilidad, se ha tomado en cuenta variables como: la tarea a realizar, el usuario a quien va dirigido y el sistema que se esta diseñando.

Segun la Tarea

- *¿Cuando empieza y termina una tarea?
- *¿Donde se realiza?
- *Es de Caracter Multitarea Permanente
- *Muchas tareas se producen de forma distribuida y Asincronica



Segun el Usuario

- *Si el contexto es multiusuario ¿Tiene sentido evaluar individualmente?
- *¿Como evaluamos colectivamente?
- *¿Quien es el usuario?

Segun el Sistema

- *¿Cual es el limite del Sistema?



Efectividad: Es la capacidad de un producto para conseguir los resultados esperados. Normalmente la evaluación de la efectividad es Si/No, es decir, se consigue el objetivo o no se consigue. Un producto que muestra efectividad es eficiente.

Eficiencia: Es el esfuerzo requerido por la persona (en tiempo, en número de clics, en número de pantallas que ha tenido que ver hasta encontrar lo que busca...) para lograr cumplir su objetivo. Un producto que muestra eficiencia es efectivo.

Satisfacción: Es la sensación que tiene el usuario mientras usa un producto o después de haberlo usado. No necesariamente es más satisfactorio un producto que ha sido efectivo y eficiente, a veces los usuarios no consiguen el objetivo que tenían, en cambio les gusta el producto. No sólo se valora la utilidad, en la satisfacción hay aspectos emocionales. Un producto que muestra satisfacción es satisfactorio.



Contexto: Segun Antoni Granollers es el entorno a donde va dirigido, el contexto es el mundo, cualquier espacio es el contexto, el contexto esta en constante cambio.



Las pruebas de usabilidad son una forma de ver que tan facil es usar algo probándolo con usuarios reales. A los usuarios se les pide que completen tareas, generalmente mientras son observados por un investigador, para ver dónde encuentran problemas y experimentan confusión. Si más personas encuentran problemas similares, se harán recomendaciones para superar estos problemas de usabilidad.

Las pruebas de usabilidad son un método que se utiliza para evaluar la facilidad de uso de un sitio web. Las pruebas se realizan con usuarios reales para medir qué tan "utilizable" o "intuitivo" es un sitio web y qué tan fácil es para los usuarios alcanzar sus objetivos. Las pruebas de usabilidad actualmente y a futuro van por el camino del "testeo remoto".



-El concepto ha cambiado por completo la industria 4.0 y el iot supone un nuevo paradigma por completamente distinto -Las bases son las conocidas (HCI) son sólidas, pero no podemos hacer lo mismo por siempre tenemos que replantear desde un nuevo contexto, replantear los conceptos de usabilidad y/o UX en un mundo multitarea. -Los “nuevos” diseñadores de UX tienen un mundo apasionante por descubrir y muchos retos por delante,El mercado a su vez se está llenando de pseudo profesionales lo que no ayuda.



GRACIAS.