**Test de Usabilidad**

Los **Test de Usabilidad** son métodos de evaluación centrados en comprobar la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con un producto, sistema o interfaz. El objetivo principal de estos tests es identificar problemas de usabilidad para que se puedan mejorar los diseños y hacer que la experiencia del usuario (UX) sea más intuitiva y eficiente.

Durante un test de usabilidad, se observa a los usuarios mientras realizan tareas específicas con el producto. Estas observaciones ayudan a descubrir puntos débiles en el diseño y pueden incluir problemas de navegación, comprensión o interacción.

**Aspectos clave:**

* **Participantes:** Generalmente, los tests se realizan con usuarios representativos de los grupos objetivo.
* **Método:** Puede ser un test moderado (con un facilitador que guía) o no moderado (sin la presencia de un facilitador).
* **Objetivo:** Detectar fallos en la interacción, la interfaz o el proceso y sugerir mejoras.

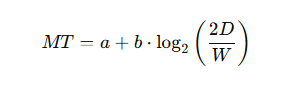
**Ley de Fitts**

La **Ley de Fitts** es una fórmula psicológica que describe la relación entre el tiempo necesario para alcanzar un objetivo y la distancia a dicho objetivo, junto con el tamaño del objetivo. Fue formulada por Paul Fitts en 1954 y es crucial en el diseño de interfaces y dispositivos de interacción.

La ley establece que el **tiempo necesario para mover un puntero a un objetivo** (como un cursor en la pantalla) depende de dos factores:

1. **Distancia (D):** Cuán lejos está el objetivo desde la posición actual.
2. **Tamaño (W):** Qué tan grande es el objetivo.

La fórmula matemática es:



donde:

* **MT** es el tiempo de movimiento.
* **D** es la distancia al objetivo.
* **W** es el ancho del objetivo.
* **a** y **b** son constantes que dependen del contexto.

**Implicaciones para el diseño:**

* **Objetivos grandes y cercanos:** Reducen el tiempo de interacción.
* **Objetivos pequeños y lejanos:** Aumentan el tiempo necesario para alcanzarlos.

En el diseño de interfaces, la Ley de Fitts ayuda a optimizar la disposición de botones, enlaces o controles para que los usuarios puedan acceder a ellos rápidamente y con menos esfuerzo, mejorando la usabilidad.