



Pruebas de Usabilidad: Planificación y Desarrollo

Juan Manuel Carraro

Una definición...

- ❑ Usabilidad como **disciplina** aplicada al diseño de Interfaces:
 - ❑ **Mide la calidad de la experiencia** que una persona tiene cuando interactúa con un sitio Web, Intranet, aplicación móvil, software o cualquier otra interfaz.

En una prueba de usabilidad

- Un producto es evaluado por determinadas personas.
- Se mide la experiencia de uso.

Requiere de...

- Un usuario
- Una interfaz o producto
- Tareas concretas para realizar con el producto
- Contexto

Una prueba de usabilidad NO es...

- Un focus group
- Una encuesta
- Una entrevista
- Una sesión de psicoanálisis

Sirve para saber si:

- A los usuarios les gusta usar un producto.
- Un producto presenta problemas de usabilidad.
- Un nuevo producto es más eficiente que el anterior.
- Un determinado producto es más usable que el de la competencia.
- El rediseño de un producto generará beneficios (ROI).

Beneficios

- Reducción en los costos de producción.
- Reducción de los costos de mantenimiento y apoyo.
- Reducción de los costos de uso.
- Mejora en la calidad del producto.

Planificar la prueba

- 1) Definir el objetivo de la prueba.
- 2) Identificar los perfiles de usuarios.
- 3) Identificar las tareas críticas para cada perfil.
- 4) Construir escenarios.
- 5) Elaborar el guión de la prueba.
- 6) Reclutar los usuarios.
- 7) Resolver las cuestiones logísticas.

Medición de resultados

- Variables cuantitativas:
 - Eficacia
 - Eficiencia
- Variable Cualitativa:
 - Satisfacción

Medición de resultados

- Indicadores cuantitativos:
 - Tareas exitosas
 - Errores
 - Páginas vistas
 - Clics
 - Tiempo

Identificación de problemas de usabilidad



Un problema de usabilidad es...

- Cualquier cosa que impide la realización de una tarea.
- Cualquier cosa que saca al usuario de su curso.
- Cualquier cosa que genera cierto grado de confusión.
- Cualquier cosa que produce un error.
- No ver algo que debería ser visto.
- Asumir que algo es correcto cuando no lo es.
- Asumir que una tarea está completa cuando no lo está.
- Realizar la acción incorrecta.
- Mal interpretar cierta información.
- No entender la navegación.

“Measuring the User Experience” Tullis - Albert

- Presentación:
 1. Contexto del proyecto
 2. Objetivos
 3. Metodología empleada
 4. Resultado obtenidos
 5. Recomendaciones

Sí, pero...



Juan Manuel Carraro
carrarojm@comunicacion.com
Twitter: @carrarojm



Muchas Gracias

Pruebas de usabilidad: Planificación y Desarrollo.
Juan Manuel Carraro