

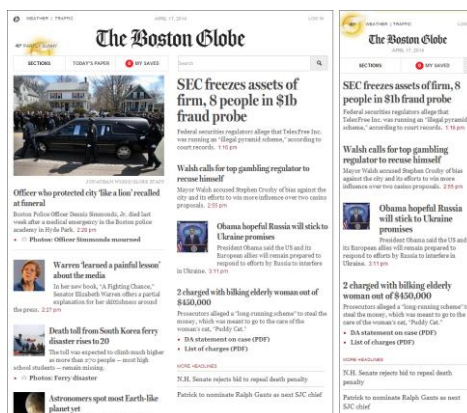
Tema 4. Usabilidad. Experiencia de Usuario Material Extra

30258- Diseño Centrado en el Usuario.
Diseño para la Multimedia

Dra. Sandra Baldassarri

Algunas consideraciones prácticas

Responsive Web Design and User Experience



Algunas consideraciones prácticas

[Responsive Web Design and User Experience](#)

Esta técnica permite crear cambios dinámicos en la apariencia de un sitio web, dependiendo del tamaño y la orientación del dispositivo que se use para la visualización.

Para que un diseño adaptativo tenga éxito, el resultado final tiene que ser usable en todos los tamaños y resoluciones de pantallas.

Algunas consideraciones prácticas

[Responsive Web Design and User Experience](#)

Para diseños adaptativos se recomienda realizar tests de usabilidad sobre diferentes plataformas. Hay que:

- **Priorizar los contenidos:** decidir qué contenidos deben siempre estar visibles (qué espera el usuario).
- **Considerar el rendimiento:** RWD tiene el mismo código en todos los dispositivos...

Tenerlo en cuenta aún cuando no se esté trabajando para teléfonos móviles ([RWD en WordPress](#))

Calidad del producto software: Normativa

El último estándar de calidad del software ISO/IEC 25000 - *Software product Quality Requirements and Evaluation* (SQuaRE) reemplaza y unifica a los anteriores ISO/IEC 9126 y 14598.



Calidad del producto software: Normativa

Dentro de la calidad del software un modelo para la **calidad de un producto** y la **calidad en uso (ISO/IEC 25010)**, es decir, la calidad de un producto debido a su proceso de interacción con los usuarios al realizar tareas concretas en contextos de uso determinados y que es sinónimo de la evaluación de la experiencia interactiva.



Calidad del producto software: Normativa

ISO/IEC 25010: Systems and Software engineering-Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)- System and software quality models.

- El modelo de **calidad del producto** se compone de 8 características de calidad:



Calidad del producto software: Normativa

ISO/IEC 25010: Systems and Software engineering-Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)- System and software quality models.

- El modelo de **calidad en uso** está basado en los siguientes factores: efectividad, eficiencia, satisfacción, cobertura del contexto y libertad de riesgos.

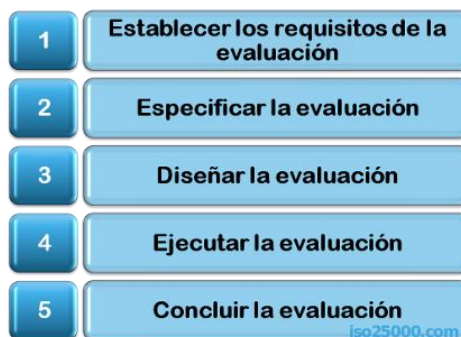
Calidad del producto software: Normativa

ISO/IEC 25010: Systems and Software engineering-Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuARE)- System and software quality models.

- **Efectividad:** grado en el que los *usuarios* finalizan las tareas con precisión y completitud;
- **Eficiencia:** recursos empleados en relación con la precisión y la completitud con la que los usuarios consiguen sus objetivos.
- **Satisfacción:** grado en el que las necesidades de los usuarios son satisfechas al ser usado el producto o sistema en el contexto de uso especificado (utilidad, confianza, placer, confort).
- **Cobertura del contexto:** grado en el que el producto puede ser usado con efectividad, eficiencia y satisfacción en todos los contextos de uso especificados y en aquellos contextos que van más allá de los inicialmente establecidos.
- **Libertad de riesgos:** grado en el que el producto o sistema mitiga los riesgos potenciales al estatus económico, la vida humana, la salud o el entorno.

Calidad del producto software: Normativa

- ISO/IEC 25040 define el proceso para llevar a cabo la **evaluación del producto software**. Dicho proceso de evaluación consta de un total de cinco actividades.



Calidad del producto software: Ejemplo

Evaluación de la calidad interactiva en toolkits de desarrollo de aplicaciones tangibles

Rosa Gil¹
rgil@diei.udl.cat

Javier Marco²
javi.marco@unizar.es

José Luis González³
jose Luisgs@ugr.es

Eva Cerezo²
ecerezo@unizar.es

Sandra Baldassarri²
sandra@unizar.es

1. Griho - Universitat de Lleida
2. GIGA Affective Lab - Universidad de Zaragoza
3. Grupo GEDES - Universidad de Granada



Extra: ¿Qué es el *crowdsourcing**?

- El *crowdsourcing* es un tipo de actividad en línea participativa en la que una persona, institución, organización sin ánimo de lucro, o empresa, propone a un grupo de individuos, mediante una convocatoria abierta y flexible, la realización libre y voluntaria de una tarea. La realización de la tarea, de complejidad y modularidad variable, y en la que la multitud debe participar aportando su trabajo, dinero, conocimiento, y/o experiencia, siempre implica un beneficio mutuo.

(Estellés y González -2012)

*externalización abierta de tareas



Crowdsourcing y estudios con usuarios

- En tercer lugar, la diversidad de naturaleza desconocida de la base de usuarios de Mechanical Turk es a la vez una ventaja y un problema:
 - lo encontrado tiene el potencial de poder ser generalizado a una población variada más fácilmente que en las muestras tradicionales muy limitadas en cuanto a diversidad geográfica.
 - la falta de información demográfica, el desconocimiento de su experiencia, y el contacto tan limitado del experimentador con los usuarios suponen una gran limitación.



Algunas consideraciones prácticas

- [Cursos de UX](#)

NN/g Nielsen Norman Group
Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting

HOME REPORTS **TRAINING** CONSULTING ARTICLES ABOUT NN/g

Full-day training course

UX Basic Training

Be an effective UX professional. Know the lingo and sell the process

Focusing on user experience (UX) can differentiate a company from its competitors. In one day, we give you a thorough overview of the user experience field and its many components. You will learn the importance of a user-centered design process and the benefit of incorporating UX activities at every stage of a project.

This course is ideal for people who are beginning to work in user experience or have some knowledge of the field. It clarifies what UX professionals do, and need to do, to create good, usable designs.

"All of us newbies in the UX field, the UX Basic training course had both breadth and depth of the specialty making it a great place for me to start!"

Nicole Lapierre
Chief UX Consulting

Topics covered

- Business value of UX design
- Learn tips for promoting UX as a competitive advantage
- Key Performance Indicators (KPIs) and usability metrics
- Return on Investment (ROI)
- Learn to sell UX as a competitive advantage
- Foundation of user experience
- Defining key terms and understanding the relationships among them, such as: user experience (UX), usability, utility, usefulness, user centered design (UCD), human factors, human-computer interaction (HCI), user interface (UI), graphical user interface (GUI), natural user interfaces (NUI), eye-tracking, gaze and heat maps, cross-channel design, responsive web design, emotional design, information architecture (IA), visual/graphic

Offered in:

- London June 21, 2014
- San Francisco June 21, 2014
- Dallas July 21, 2014
- New York City August 23, 2014
- Toronto September 21, 2014

In-House Training Options

Browse other courses by category:

- Agile
- Applications
- Content Strategy
- Credibility & Persuasion
- E-commerce
- Email
- Human Computer Interaction
- Information Architecture
- Interaction Design
- Interventions
- Management
- Mobile & Tablet
- Navigation
- Prototyping
- Research Methods
- Search

Referencias – Usabilidad – UX

- Lecturas recomendadas:
 - “Improving the user experience!”
<http://www.usability.gov/>
 - “Crowdsourcing user studies with Mechanical Turk”- Aniket Kittur, Ed H. Chi, and Bongwon Suh. 2008. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '08)*, 453-456.