

# Taller de Usabilidad de Interfaces de Software

Programa Asignatura CC61E

10 UD

Prof.: Dr. Jaime Sánchez I.

## 1. Requisitos

CC52e

## 2. Semestre

2006/I

## 3. Objetivos

A través del desarrollo de la asignatura se pretende que el aprendiz:

- 3.1. Comprenda el concepto de usabilidad, sus extensiones, alcances y aplicaciones en la evaluación de la interacción humano-computador.
- 3.2. Conozca en qué consiste la evaluación de la usabilidad de los diseños de interfaces orientados a usuarios, y por qué, cuándo y cómo se realiza esta evaluación.
- 3.3. Analice la relación entre diseño, desarrollo y evaluación de la usabilidad de las interfaces
- 3.4. Analice los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para evaluar la usabilidad del diseño de la interacción humano-computador
- 3.5. Evalúe comparativamente los distintos enfoques y métodos de evaluación de la usabilidad de la interacción humano-computador

## 4. Programa

### 4.1. Usabilidad

- Concepto
- Utilización, utilidad, usabilidad
- Atributos: facilidad de aprendizaje, eficiencia, facilidad de recuerdo, errores y grado de satisfacción
- Categorías de usuarios

- Diferencias individuales de los usuarios
- Ciclo de vida de la Usabilidad

#### 4.2. Métodos de Usabilidad

- Testeo, experimentación
  - Metas y planes
  - Obtención de testers y testadores
  - Aspectos éticos en el testeo con seres humanos
  - Tareas de un test
  - Etapas de un test
  - Medición de logro/desempeño
  - Laboratorios de usabilidad
- Observación
- Protocolos verbales/pensamiento en voz alta
- Cuestionarios y entrevistas
- Evaluación heurística
- Focus groups
- Logging
- Feedback usuario
- Cognitive walkthrough
- Otros

#### 4.3. Otros Métodos de Evaluación de Interfaces

- Evaluación interpretativa
  - Contextual
  - Cooperativa y participativa
  - Etnografía
- Evaluación predictiva
  - Métodos de inspección
  - Simulaciones de uso
  - Análisis de expertos
  - Modelamiento

### 5. Metodología

1. Clases expositivas
2. Taller
3. Lectura, presentación y discusión de papers
4. Proyectos colaborativos.

## 6. Evaluación

Control de Lecturas:

25% (4 lecturas y control)

Presentación de un Proyecto de Usabilidad:

35% (Presentación individual de un método de usabilidad: teoría, instrumentos, forma de aplicación, etc. )

Proyecto Final de Usabilidad:

40 % (Aplicación de un método de usabilidad a un software/Web comercial con usuarios reales, resultados, análisis)

## 7. Bibliografía

### A. Libros

- Baecker, R.M. & Buxton, W. (1995). *Readings in human-computer interaction: a multidisciplinary approach*. California: Editorial Morgan Kaufmann, 950 p., ISBN: 1-558-60246-1
- Badre, A. (2002). *Shaping Web Usability*. New York: Addison Wesley. 336 p., ISBN: 0-201-72993-8
- Bias, R., Mayhew, D. (2005). *Cost-Justifying Usability, Second Edition: An Update for the Internet Age*. New York: Morgan Kaufmann Publishers, 2 edition, 640 p., ISBN: 0-120-95811-2
- Brinck, T., Gergle, D. & Wood, S. (2002). *Usability for the Web: Designing Web sites that work*. New York: Morgan Kaufmann Publishers, 432 p., ISBN: 1-558-60658-0
- Cato, J. (2001). *User-centered Web Design*. New York: Addison-Wesley, 320 p., ISBN: 0-201-39860-5
- Courage, C. & Baxter, K. (2004). *Understanding your users, A practical guide to user requirements*. New York: Morgan Kaufmann Publishers, 704 p., ISBN: 1-558-60935-0
- Dekker, S. (2004). *Ten Questions About Human Error: A New View of Human Factors and System Safety*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 219 p., ISBN: 0-805-84745-6
- Dumas, J. & Redish, J.(1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Intellect, Ltd (UK); Revised edition, 416 p., ISBN: 1-841-50020-8
- Hix, D. & Hartson, R.(1993). *Developing user interfaces: ensuring usability through product & process*. New York: Wiley and Sons, 416 p., ISBN: 0-471-57813-4
- Helen G. (1996). *The good usability handbook*. McGraw-Hill Companies, 97p., ISBN: 0-077-090233-
- Jordan, P.(1999). *An introduction to usability*. CRC (February 1999), 136 p., ISBN: 0-748-40762-6
- Kuniavsky, M. (2003). *Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research*. New York: Morgan Kaufmann Publishers, 576 p., ISBN: 1-558-60923-7
- Lindgaard, G.(1994). *Usability testing and system evaluation : A Guide for Designing Useful Computing Systems*. New York: Chapman & Hall Computing, 416 p., ISBN: 0-412-46100-5
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. New York: Morgan Kaufmann Publishers; 1st edition, 362 p., ISBN: 0-125-18406-9
- Nielsen, J. (1999). *Designing web usability: The practice of simplicity*. New York: New Riders Publishing, 432 p., ISBN: 1-562-05810-X
- Preece, J. (2000). *Online Communities: Designing Usability and Supporting Sociability*. John Wiley & Sons, 464 p., ISBN: 0-471-80599-8
- Preece, J. (1993). *A guide to usability: human factors in computing*. New York: Addison-Wesley, 144p., ISBN: 0-201-62768-X
- Rosson, M. & Carroll, J. (2001). *Usability engineering: scenario-based development of human-computer interaction*. New York: Morgan Kaufmann Publishers, 448 p., ISBN: 1-558-60712-9

- Schaffer, E. (2004). *Institutionalization of Usability: A Step-by-Step Guide*. New York: Addison-Wesley Professional, 304 p., ISBN: 0-321-17934-X
- Shneiderman, B., Plaisant, C. (2004). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. New York: Addison Wesley, 652 p., ISBN: 0-321-19786-0
- Spool, J., et al. (1997). *Web site usability : A designer's guide*. User Interface Engineering Publishers, ISBN: 0-966-06410-0
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M. & Minocha, S. (2005). *User interface design and evaluation*. San Francisco, CA: Morgan Kaufman Publishers, 704 p., ISBN: 0-120-88436-4
- Winograd, T. (1996). *Bringing Design to Software*. New York: Addison-Wesley Professional, 352 p., ISBN: 0-201-85491-0

## **8.Aspectos Administrativos**

- El curso es un Taller, por lo que existirán diversas sesiones prácticas, así como sesiones de trabajo individual, grupal y con el curso completo.
- Al menos una de las sesiones semanales se utilizará para realizar trabajo práctico del curso.
- Las lecturas son obligatorias, se discuten en clases y en la clase siguiente se evalúan.
- Las presentaciones del Proyecto de Usabilidad y del Proyecto Final con los resultados son realizadas con el apoyo de algún software de presentación.
- Es de responsabilidad del alumno probar su presentación el día anterior a la clase.