



Más allá del cuchillo de palo:

hacia una herramienta integrada
para un verdadero diseño
centrado en el usuario



Jorge Sánchez Sánchez

Línea I+D+i Usabilidad y Accesibilidad
Área Calidad del Software

Instituto Tecnológico de Informática (ITI)

Campus UPV
46022 Valencia

jordisan@iti.upv.es

Rosa M. Gil Iranzo

Dept. d'Informàtica i
Enginyeria Industrial

Universitat de Lleida

Campus Cappont
25001 Lleida

rgil@diei.udl.cat

Marta Oliva Solé

Dept. d'Informàtica i
Enginyeria Industrial

Universitat de Lleida

Campus Cappont
25001 Lleida

oliva@diei.udl.cat



ITI

INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA





CEDI 2010
VALENCIA

7-10 SEPTIEMBRE
*Nuevos retos científicos y tecnológicos
en Ingeniería Informática*



XI Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador

Más allá del cuchillo de palo...

Introducción y necesidad



ITI
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA



Sobre nosotros

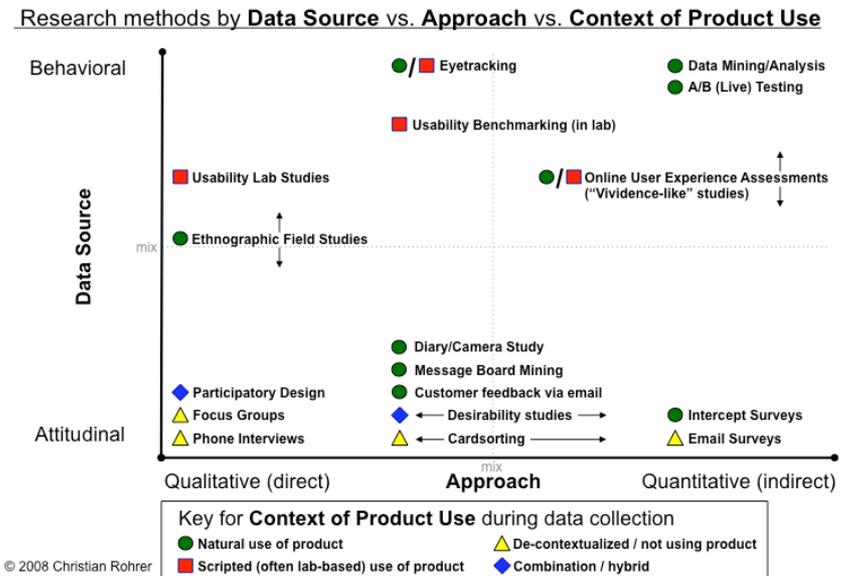
-  **ITI**
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA
 - Mixto universidad / asociación de la UPV (Valencia)
 - Diversos grupos de trabajo

- Línea Usabilidad y Accesibilidad
(dentro de Área de Calidad de Software)
 - Trabajo principalmente práctico con PYMEs
 - También investigación

- Este trabajo en colaboración con la **UdL**
 - Interesante: ámbito empresarial + ámbito académico

¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario (DCU)?

- “*Framework*, filosofía, buenas prácticas, ...”
- En la práctica, una **colección de técnicas**
 - Entrevistas
 - Prototipado
 - Evaluación heurística
 - Tests con usuarios
 - ...
- Usabilidad, UX, diseño interacción.



Definiciones de DCU: <http://www.userfocus.co.uk/resources/iso9241/iso13407.html> y http://en.wikipedia.org/wiki/User-centered_design

Gráfico de <http://www.useit.com/alertbox/user-research-methods.html>

La (dura) realidad

- En nuestra experiencia (sobre todo con PYME):
 - Proyectos pequeños / medianos (escritorio y web)
 - Evaluaciones externas; algún proyecto de colaboración
 - Situación en la empresa:
 - “Sus criaturas”: aplicaciones que empezaron siendo pequeñas y han crecido sin control
 - Pocos o nulos conocimientos y técnicas de usabilidad

¿Por dónde empezamos? ¿Con qué lo hacemos?

Usabilidad: ah, sí, nos interesa, pero ¿eso qué es exactamente?

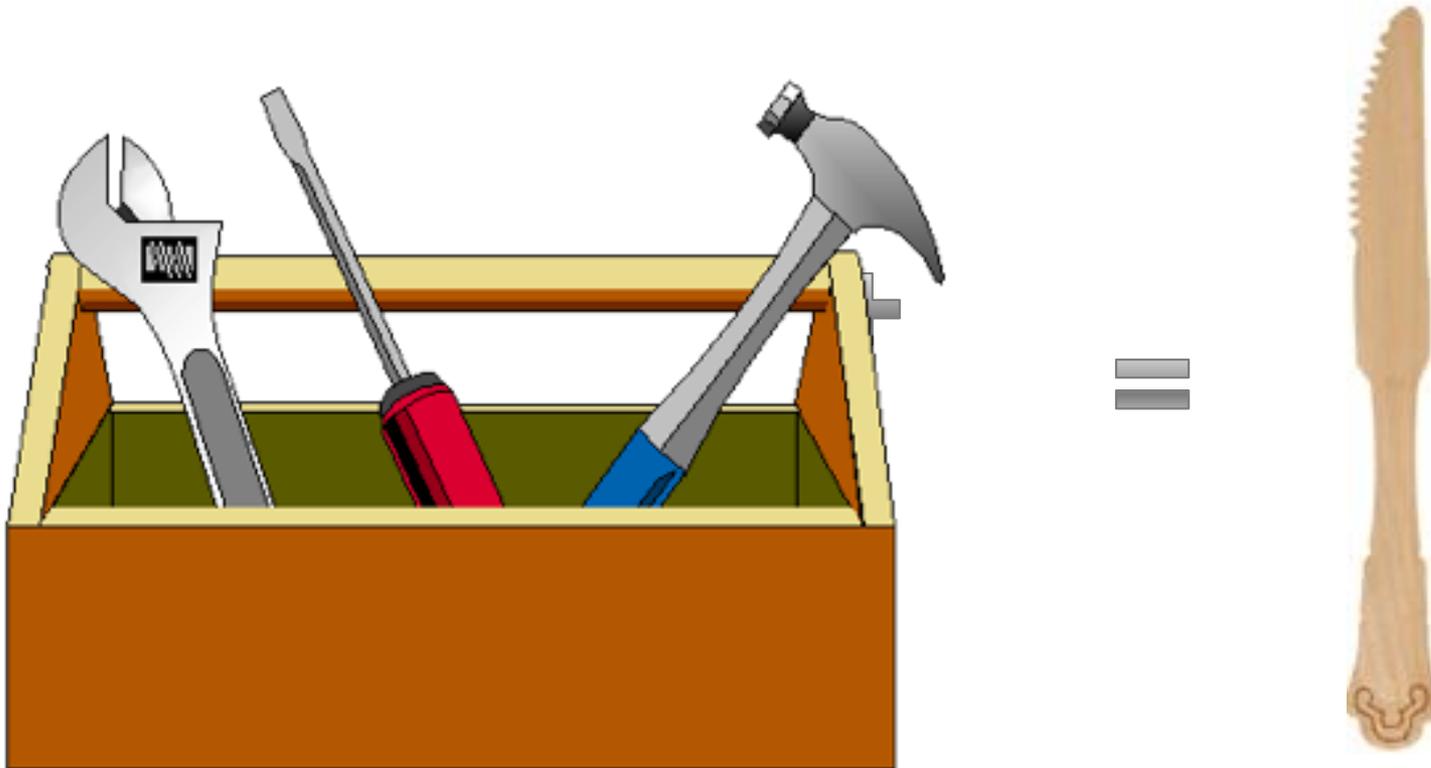
No tenemos tiempo/presupuesto

Demasiado tarde para cambiar eso...

¿Qué herramientas tenemos los “expertos”?

- Guías / buenas prácticas / heurísticas
 - Plantillas ofimáticas (para documentación)
 - Herramientas especializadas para una técnica concreta
- Es trabajo del experto/diseñador **decidir**, **recolectar** (e incluso **crear**) las herramientas que va a utilizar
 - ¿Se reaprovecha ese trabajo?
 - ¿Qué pasa con **nuestra** “experiencia de usuario”?

DCU: lo que solemos tener



Imágenes: http://www.wccusd.k12.ca.us/about/spsa/WCCUSD_SPSA_Toolbox/Welcome.html y <http://cupcakesandcutlery.blogspot.com/2009/04/wood-you-use-these.html>



**CEDI 2010
VALENCIA**

7-10 SEPTIEMBRE
*Nuevos retos científicos y tecnológicos
en Ingeniería Informática*



XI Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador

Más allá del cuchillo de palo...

Una herramienta integrada



ITI

INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA



Una carta a los Reyes (I)

- Herramienta **de gestión y documentación**
 - No tanto de ejecución o automatización
- Soporte a
 - **diferentes técnicas** en un mismo proyecto
 - **diferentes iteraciones** para una misma técnica
- **Múltiples expertos** con diferentes roles, participando en modo colaborativo
 - Facilitar **puesta en común** de resultados individuales



Una carta a los Reyes (II)

- Para **cualquier tipo** de software
 - Aunque incluya algunas especificidades para web
- Gestión/seguimiento de **defectos**
 - Para las técnicas de evaluación
- Generación de **documentación** (“entregables”)





Más allá del cuchillo de palo...

AccUsa: una implementación piloto



ITI

INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA



AccUsa: características

Support Tool for Accessibility and Usability Engineering

- Desarrollada por necesidad durante la ejecución de **proyectos reales**
 - Desarrollo incremental



- Utiliza **Microsoft Access**

- Facilidad y rapidez para desarrollos sencillos
- Aprovechar conocimientos previos

AccUsa: “ser o no ser”

- NO es
 - Un desarrollo de un **producto terminado**
 - Un desarrollo **académico**
 - Un ejemplo de producto **usable**

- ES
 - Una herramienta **práctica** de uso **interno**
 - Un **piloto** para detectar necesidades reales

AccUsa: funcionalidades

- Primeras versiones para dar soporte a:
 - Evaluación heurística de usabilidad
 - Evaluación de accesibilidad
 - Tests con usuarios (parcialmente)

- **Demo:**
 - Proyectos, elementos a evaluar, expertos, ...
 - Iteraciones, técnicas, herramientas, ...
 - Defectos (*issues*)

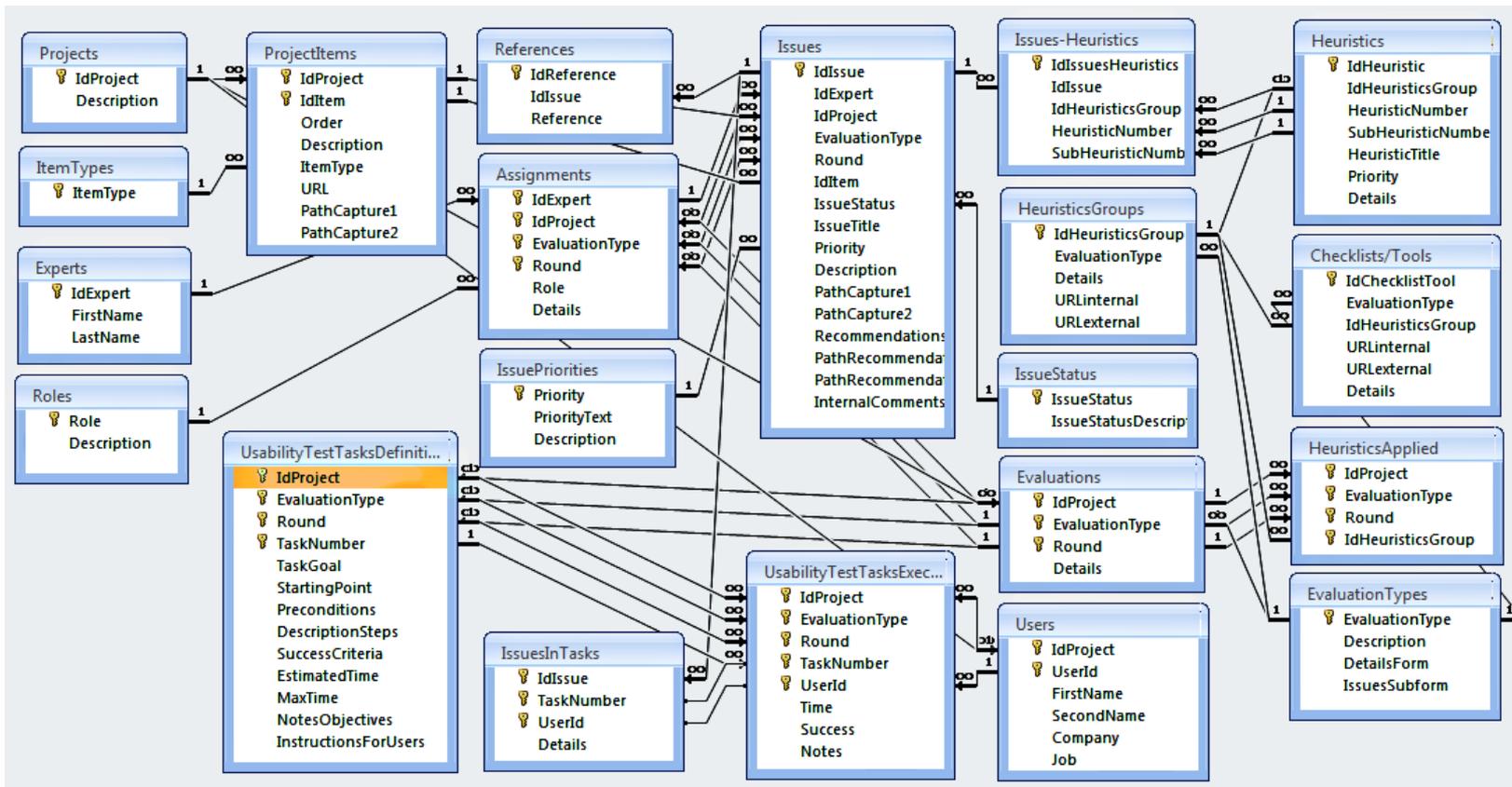
AccUsa en la web: <http://squac.iti.upv.es/accusa>

AccUsa: resultados

- Cierta **trabajo extra** al principio
 - Pero pronto se aprovechan las ventajas de reutilizar ese trabajo
- **Beneficios** de integrar la información
 - ✓ **Reutilización** de información: herramientas, expertos, usuarios, ítems a evaluar, ...
 - ✓ Facilita **comparación** de resultados (entre proyectos; entre iteraciones dentro del mismo proyecto)
 - ✓ **Comunicación** entre expertos (puesta en común de resultados)
 - ✓ Mayor **coherencia** en los resultados
 - ✓ Formación para nuevos expertos

AccUsa: un resultado especialmente interesante

Creación de un **modelo de datos** que interrelaciona elementos de información involucrados en las **diferentes técnicas**.





CEDI 2010
VALENCIA

7-10 SEPTIEMBRE
*Nuevos retos científicos y tecnológicos
en Ingeniería Informática*



XI Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador

Más allá del cuchillo de palo...

Líneas futuras y conclusiones



ITI

INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA



Líneas futuras



- **Extender** AccUsa con nuevas funcionalidades y técnicas
- Utilizar una plataforma que facilite más la **colaboración** (web)
- Aplicar más formalmente el **DCU** a AccUsa
- **Integración** con herramientas externas
- Implementar un proceso guiado (**metodología**)

Conclusiones

- Una **herramienta** no sustituye al conocimiento, pero ayuda a ponerlo en práctica
 - Facilita el trabajo de los expertos
 - Reduce el “miedo” de los novatos
- El uso de herramientas intuitivas **mejora** prácticamente cualquier proceso
 - También el de diseño de interfaces
 - Mejoremos **nuestra experiencia de usuario** como diseñadores de interacción / expertos en usabilidad



Más allá del cuchillo de palo:

Gracias

Más información en:

<http://squac.itl.upv.es/accusa>

Jorge Sánchez Sánchez

jordisan@iti.upv.es

twitter.com/jordisan

Rosa M. Gil Iranzo

rgil@diei.udl.cat

Marta Oliva Solé

oliva@diei.udl.cat



ITI

INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE INFORMÁTICA

