5a Jornada d'Usabilitat en Sistemes d'Informació

Barcelona, 13 novembre de 2008
Auditori de la Universitat Pompeu Fabra
(Estació de França. Passeig de Circumvalació, 8)

Usabilitat 2.0. Més enllà de la interfície

Yusef Hassan Montero

És Llicenciat en Biblioteconomia i Documentació i té el Diploma d'Estudis Avançats per la Universitat de Granada, on es troba fent la seva tesi doctoral sobre la Visualització de la Informació. És investigador a la Unitat Associada Grup SCImago (CSIC), on ha participat en el disseny i desenvolupament de projectes com SCImaho Journal & Country Rank Atlas of Science.

Ha donat cursos i conferències i ha fet feines de consultoria com a freelance a l'àrea de l'Experiència de l'Usuari. És fundador i director editorial de No Solo Usabilidad, revista electrònica open access sobre disseny d'interacció, a més a més col·labora a diverses revistes i associacions.

Resum

Tradicionalment la Interacció Persona-Ordinador com a disciplina, i l'Enginyeria de la Usabilitat com a pràctica professional, han estat dominades per l'enfocament cognitiu. Des d'aquest enfocament es pretén predir el rendiment i la satisfacció de l'usuari, i millorar-los, prenent com a unitat d'anàlisi la tasca interactiva, vincle entre dues entitats descontextualitzades: l'aplicació i l'usuari. Aquest enfocament s'ha demostrat de gran utilitat per a millorar la usabilitat més immediata de l'aplicació, ex.: l'usuari veu l'opció de registre? Troba la informació que més necessita? Comprèn la funció de cada element de la interfície?.

Malgrat tot, si alguna cosa ha evidenciat l'èxit de tantes aplicacions "Web 2.0.", és la influència determinant de les relacions i les interaccions socials a la motivació d'ús. Els usuaris són essers socials, i les seves accions i objectius estan guiats cultural, social i col·lectivament. Analitzar comportaments més prolongats en el temps implica un enfocament en el que el disseny s'afronti des de la funció mediadora de l'aplicació a les interaccions usuari-usuari, i no com a diàleg aïllat entre persones i ordinadors.

USID'09

Usabilidad 2.0:
Más allá de la Interfaz
(gráfica)

Yusef Hassan Montero

SCImago Research Group

Objetivos

Recorrido desde los principios de diseño y técnicas fundamentales de la usabilidad y el Diseño Centrado en el Usuario, hacia los nuevos retos de diseño planteados por la Web Social.

Estructura

0. Usabilidad
1. El factor humano
2. Diseño Centrado en el Usuario
3. Web Social
4. Diseño de interfaces sociales

0. Usabilidad

0. Usabilidad

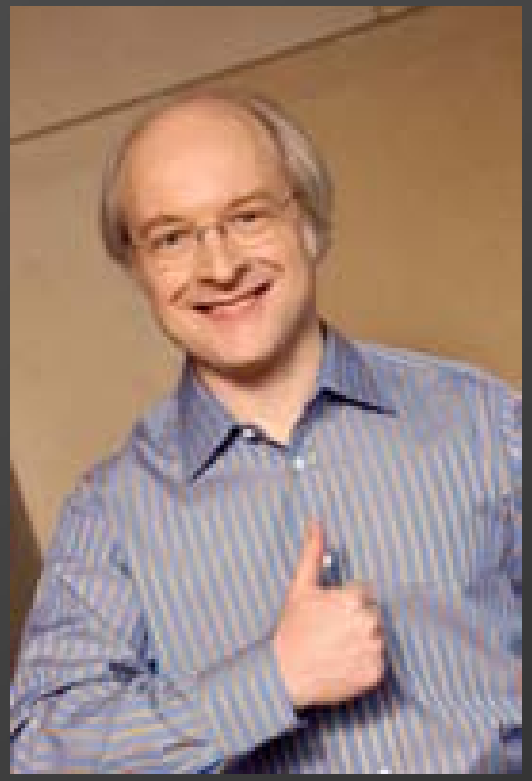
Usabilidad = Facilidad de uso

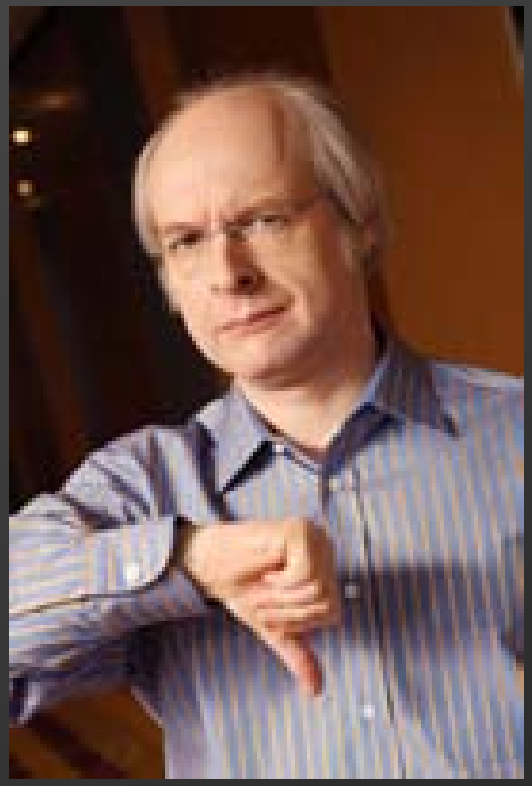
0. Usabilidad

~~Usabilidad = Facilidad de uso~~

Un sinónimo es una mala definición.

0. Usabilidad





0. Usabilidad

Dimensiones:

Relativa

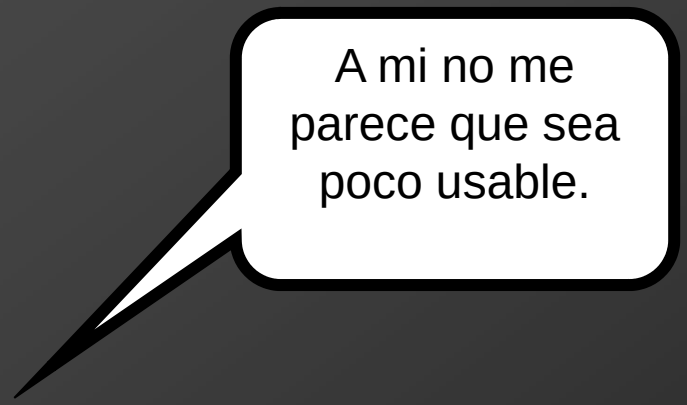
Empírica

Ética

Dependiente

0. Usabilidad : Relativa

0. Usabilidad : Empírica



Directivo anónimo

0. Usabilidad : Ética

0. Usabilidad : Dependiente

0. Usabilidad

Disciplinas relacionadas:

Accesibilidad

Arquitectura de Información

Diseño de Interacción

Diseño Gráfico

SEO (Posicionamiento en buscadores)

1. El factor humano

1. El factor humano

- Percepción visual
- Memoria
- Procesamiento de información
- Actividad motriz
- Modelos mentales
- Comportamiento condicionado por el medio y por las convenciones de diseño

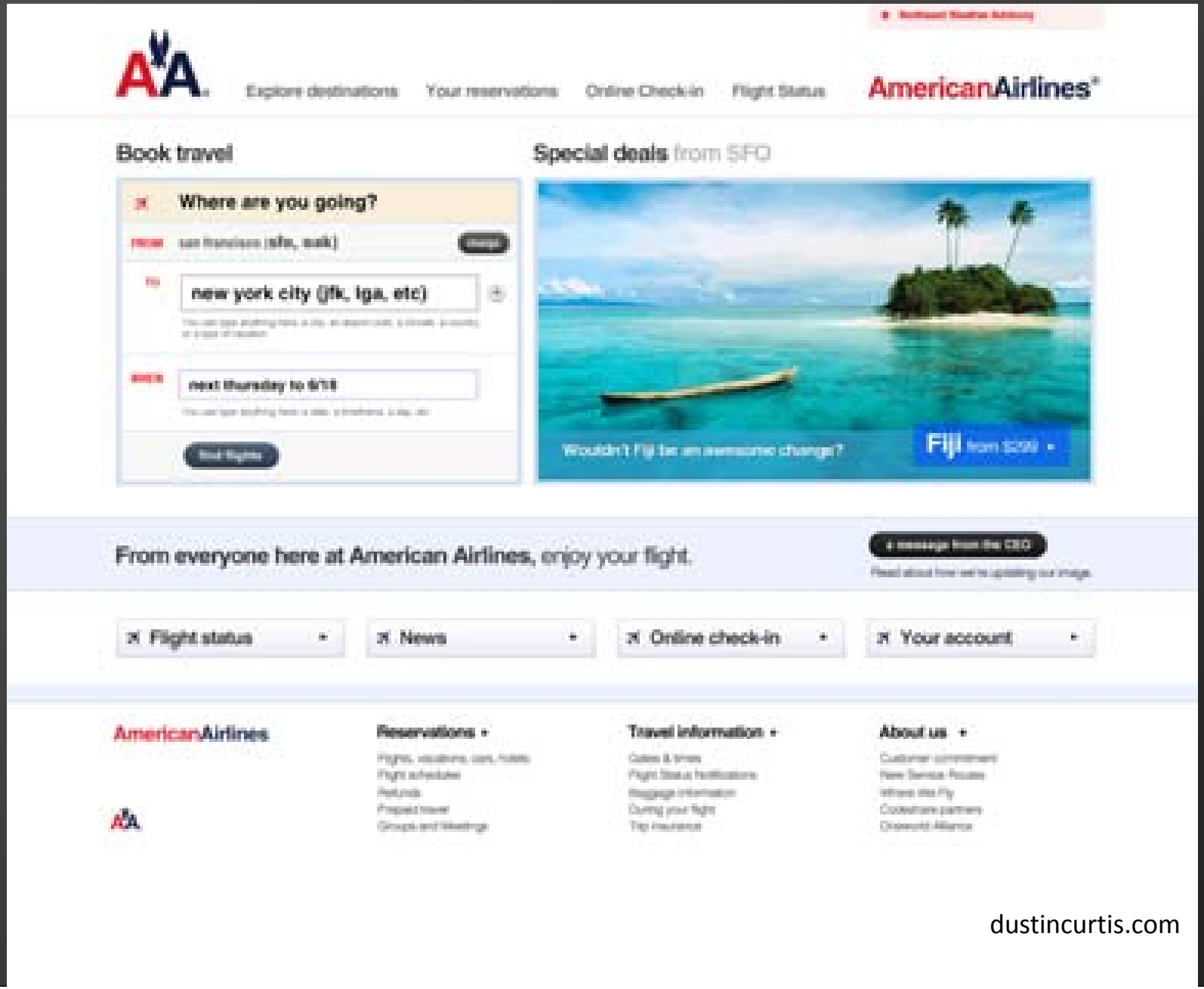
1. El factor humano (percepción visual)

1. El factor humano (percepción visual)

1. El factor humano (percepción visual)

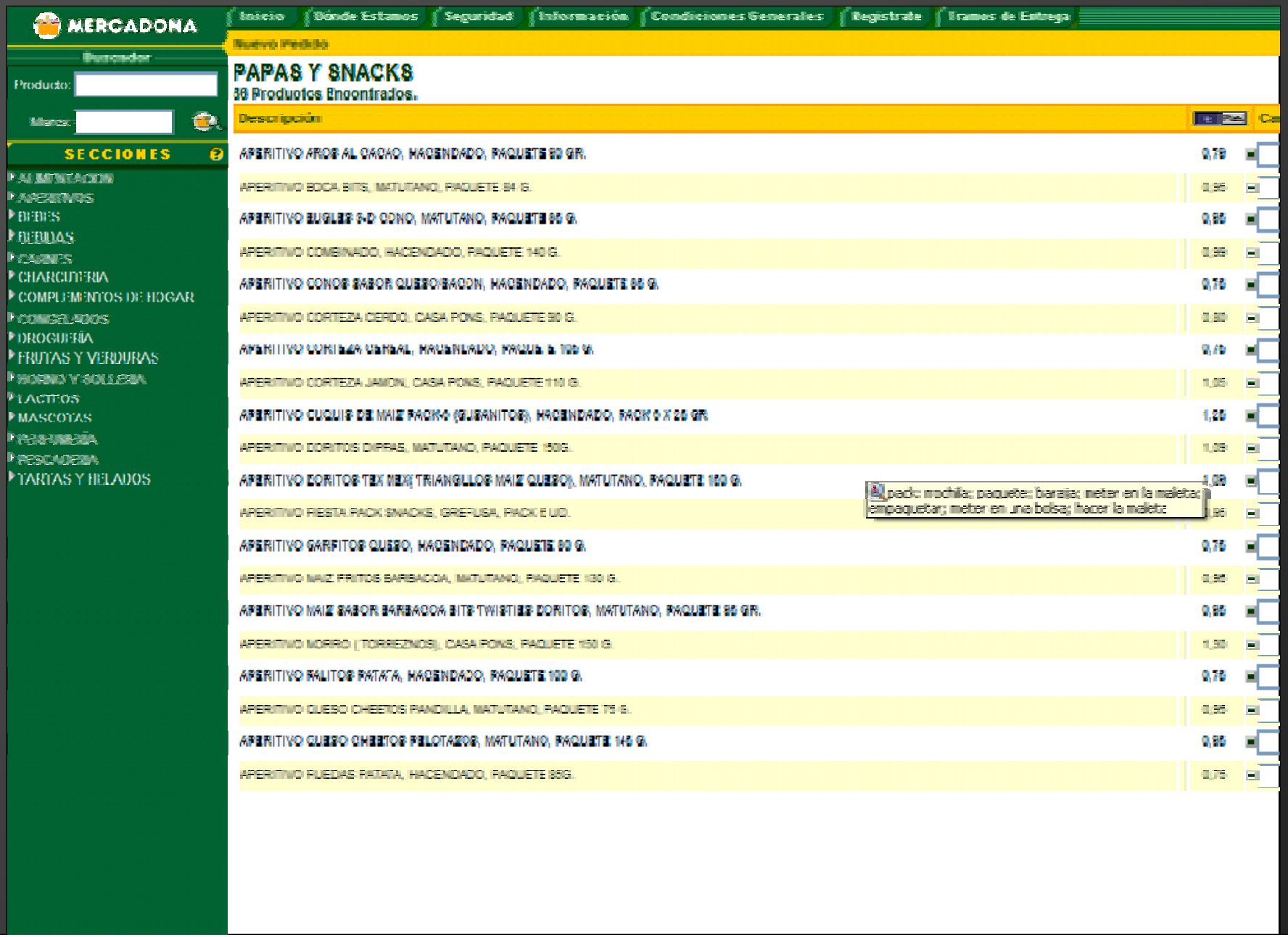
1. El factor humano (percepción visual)

1. El factor humano (percepción visual)

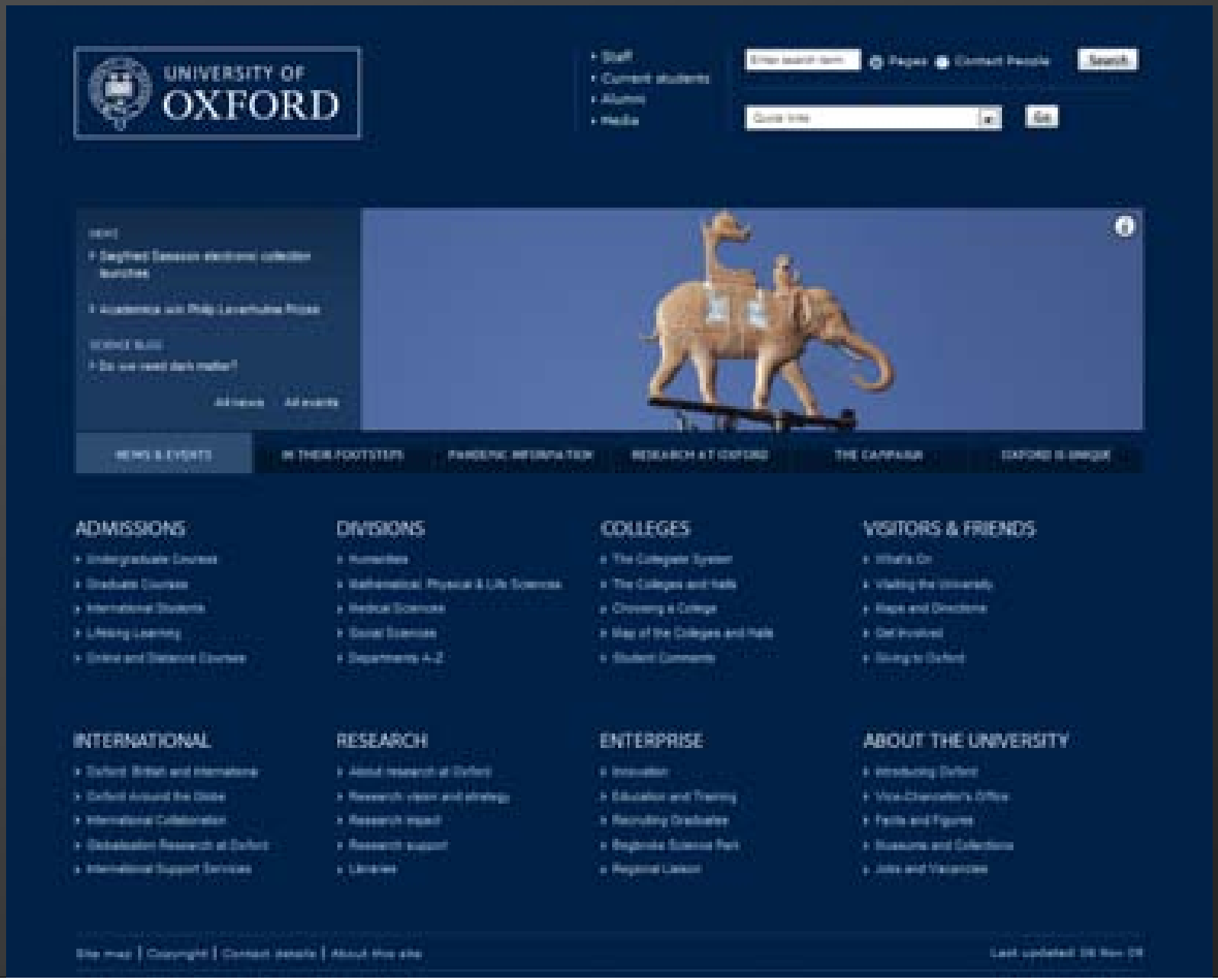


dustincurtis.com

1. El factor humano (memoria)



1. El factor humano (memoria)

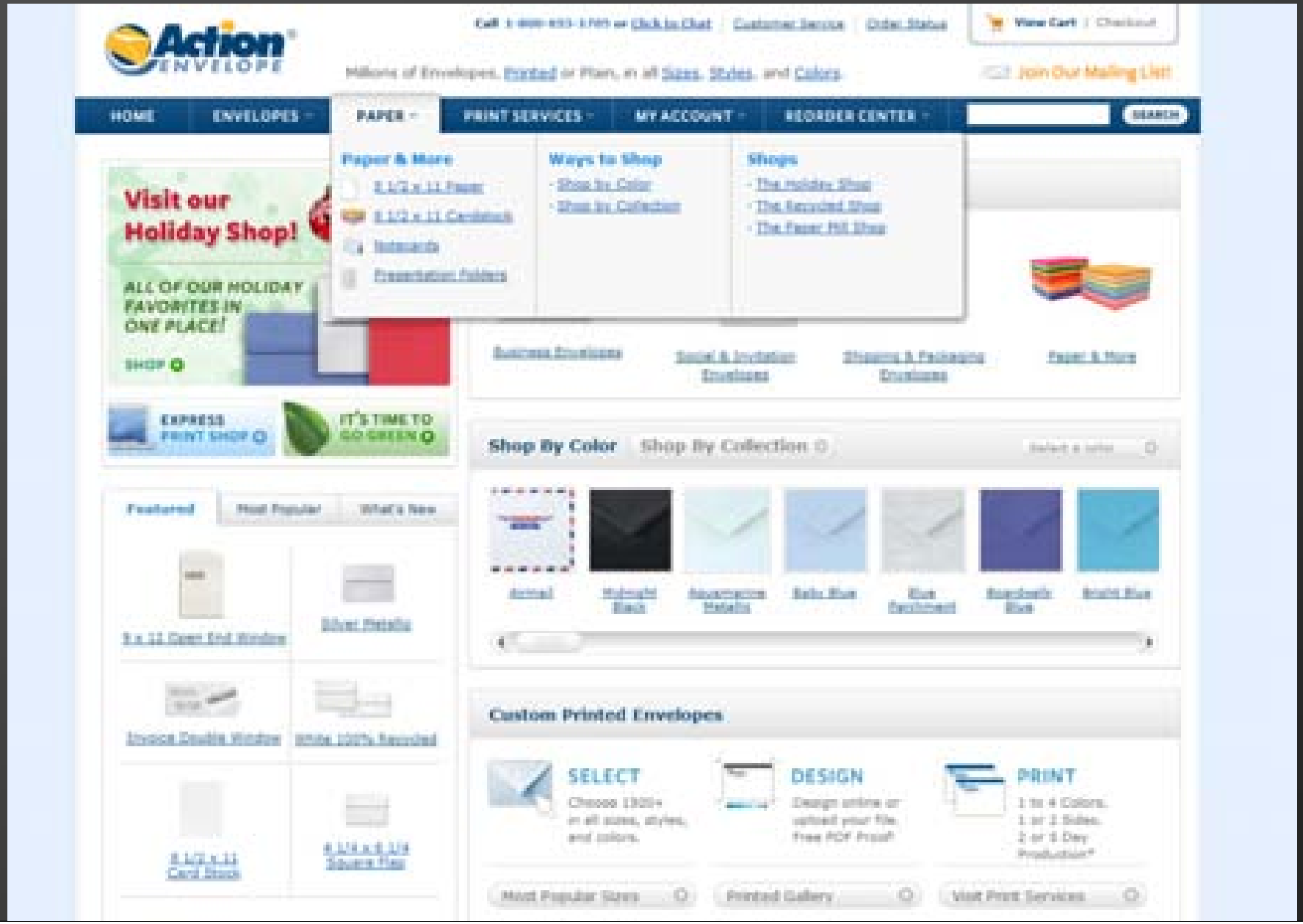


1. El factor humano (procesamiento de información)

1. El factor humano (procesamiento de información)

“Lo más”

1. El factor humano (actividad motriz)



1. El factor humano (actividad motriz)

1. El factor humano (actividad motriz)

1. El factor humano (actividad motriz)

1. El factor humano (modelos mentales)

Nuestro cliente no es el usuario.

Nosotros no somos el usuario.

Los usuarios no son como creemos.

1. El factor humano (comportamiento condicionado)

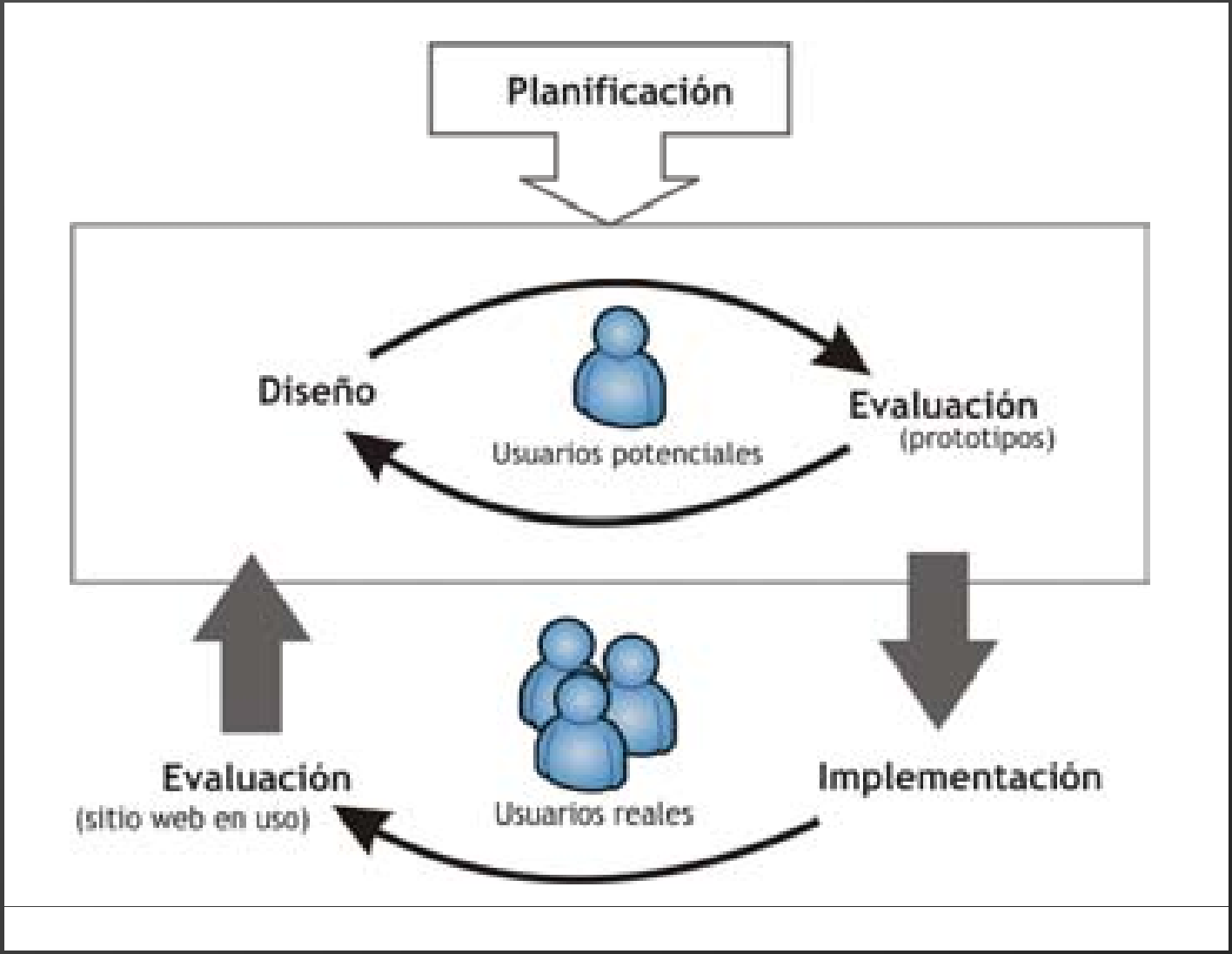
1. El factor humano (comportamiento condicionado)

Fuente: flickr.com/photos/evades

1. El factor humano (comportamiento condicionado)

2. Diseño Centrado en el Usuario

2. Diseño Centrado en el Usuario



2. Diseño Centrado en el Usuario

Test de Usuarios

http://www.jungleminds.com/publications/articles/effective_usability_testing_for_intranet

2. Diseño Centrado en el Usuario

Test de Usuarios

Pros:

- Es una demostración con hechos
- Acaba con discusiones estériles
- Alto Retorno de Inversión

Contras:

- Alto coste en el reclutamiento, ejecución y análisis
- Laboratorio=Descontextualización

2. Diseño Centrado en el Usuario

Eye-Tracking

http://www.useit.com/alertbox/reading_pattern.html

2. Diseño Centrado en el Usuario

Eye-Tracking

Pros:

- Es una demostración con hechos
- Acaba con discusiones estériles
- Ver con los “ojos del usuario”
- Resultados “visibles”

Contras:

- Muy alto coste
- Dificultad en la interpretación
- Datos cualitativos bajo la piel de datos cuantitativos

2. Diseño Centrado en el Usuario

Card Sorting

http://usalo.es/63/card-sorting-el-medio-es-el-mensaje/

2. Diseño Centrado en el Usuario

Card Sorting

Pros:

- Arquitecturas de información centradas en el usuario
- Permite excavar en el modelo mental del usuario
- Ofrecen datos cuantitativos

Contras:

- Alto coste en el reclutamiento de participantes
- Diferentes factores pueden influir significativamente en los resultados
- Complejidad matemática de las técnicas de análisis

3. Web Social

3. Web Social

Weblogs, Inc.
yackpack
openID
MyBlogLog.com
ZoomInfo
zingee
sharpcast
NowPublic
Magnify
slide
Flickr
truLia
LinkedIn
Magnify
KAYAK
talkr
ScoopGD!
Koumix
cloudvox
askeet!
Indeed
Feed Podcast
Plum
blogy
CustomScoop
fbvento
DropSend
mabber
favorite
Buzznet
Campfire
edgeio
jamendo
mipony
Podbop
eventful

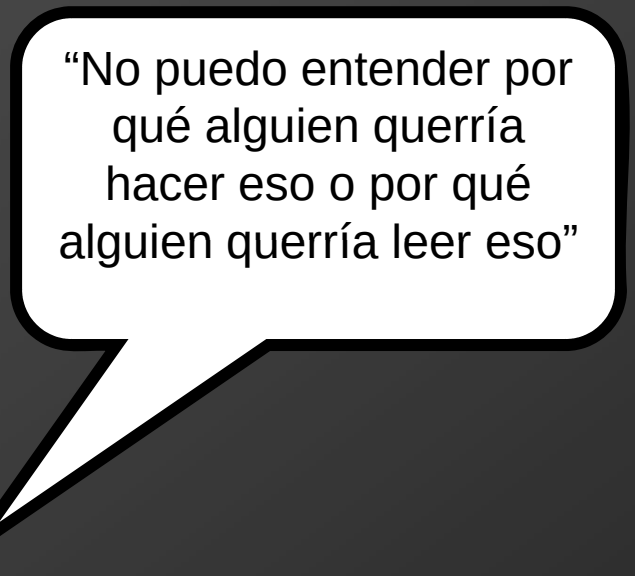
3. Web Social

usability 1.00
web 2.0 2.50
Search Volume index
Google Trends
4.00
2.00
A
B
C
D
E
2004
2005
2006
2007
2008
2009

3. Web Social

Usabilidad 2.0 = Usabilidad + Utilidad

3. Web Social



John Dvorak, PCMag, en referencia a Twitter

3. Web Social

Fuente: Flickr Martineric

3. Web Social

Fuente: Flickr Underbelly Limited

4. Diseño de interfaces sociales

4. Diseño de interfaces sociales

1. Identifica tu objeto
2. Socializa tu objeto
3. Identidad y Personalización
4. Explotar la inteligencia colectiva
5. Investigación

4.1. DIS: Identifica tu objeto

Amazon – Libros

Flickr – Fotos

Youtube – Videos

Delicious – Bookmarks

Twitter – Mensajes de estado

Wikis – Documentos

Periódicos digitales – Noticias

…

4.2. DIS: Socializa tu objeto

4.2. DIS: Socializa tu objeto

Competitividad

Curiosidad

Reconocimiento

Afectividad

4.3. DIS: Identidad y personalización

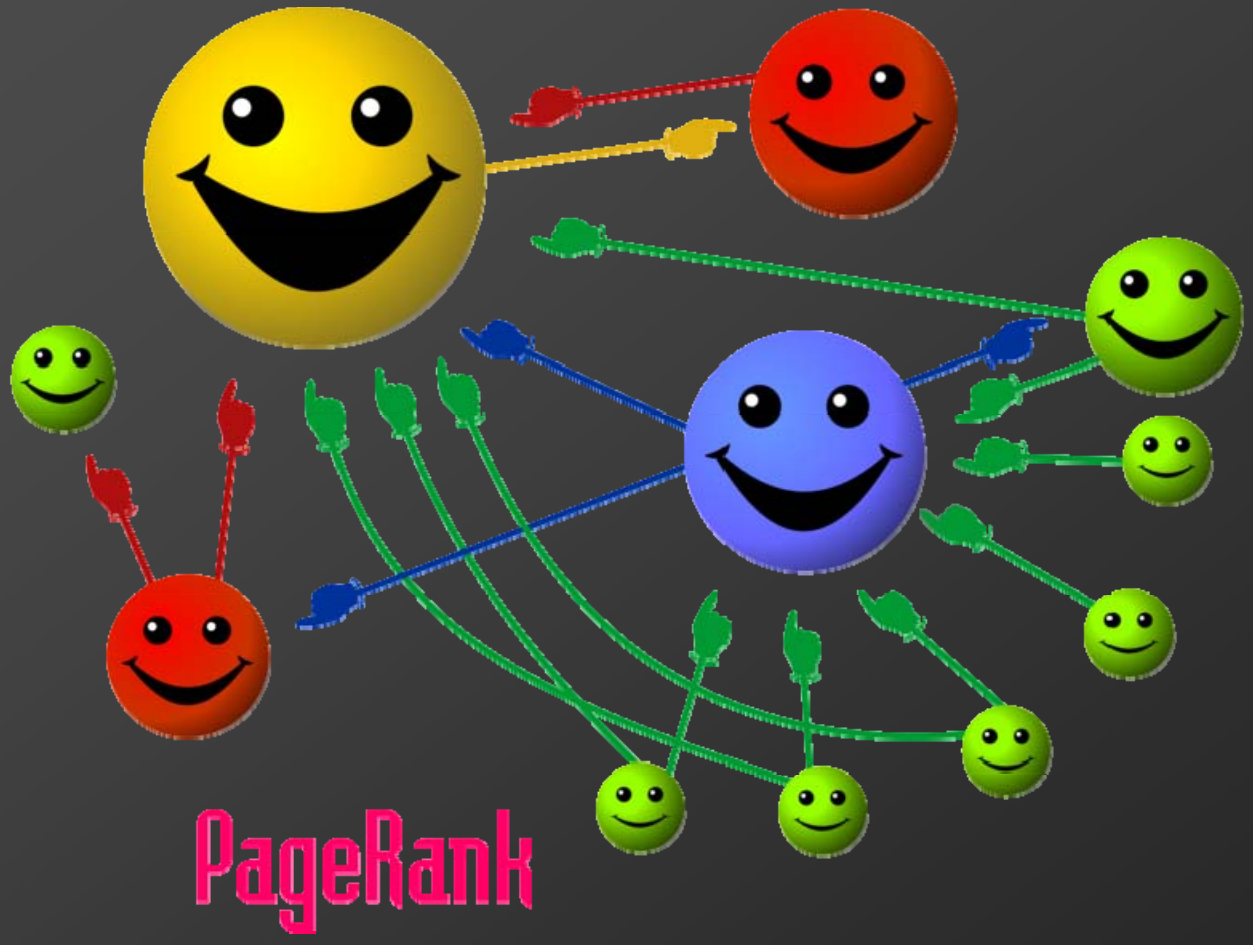
4.3. DIS: Identidad y personalización

4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva

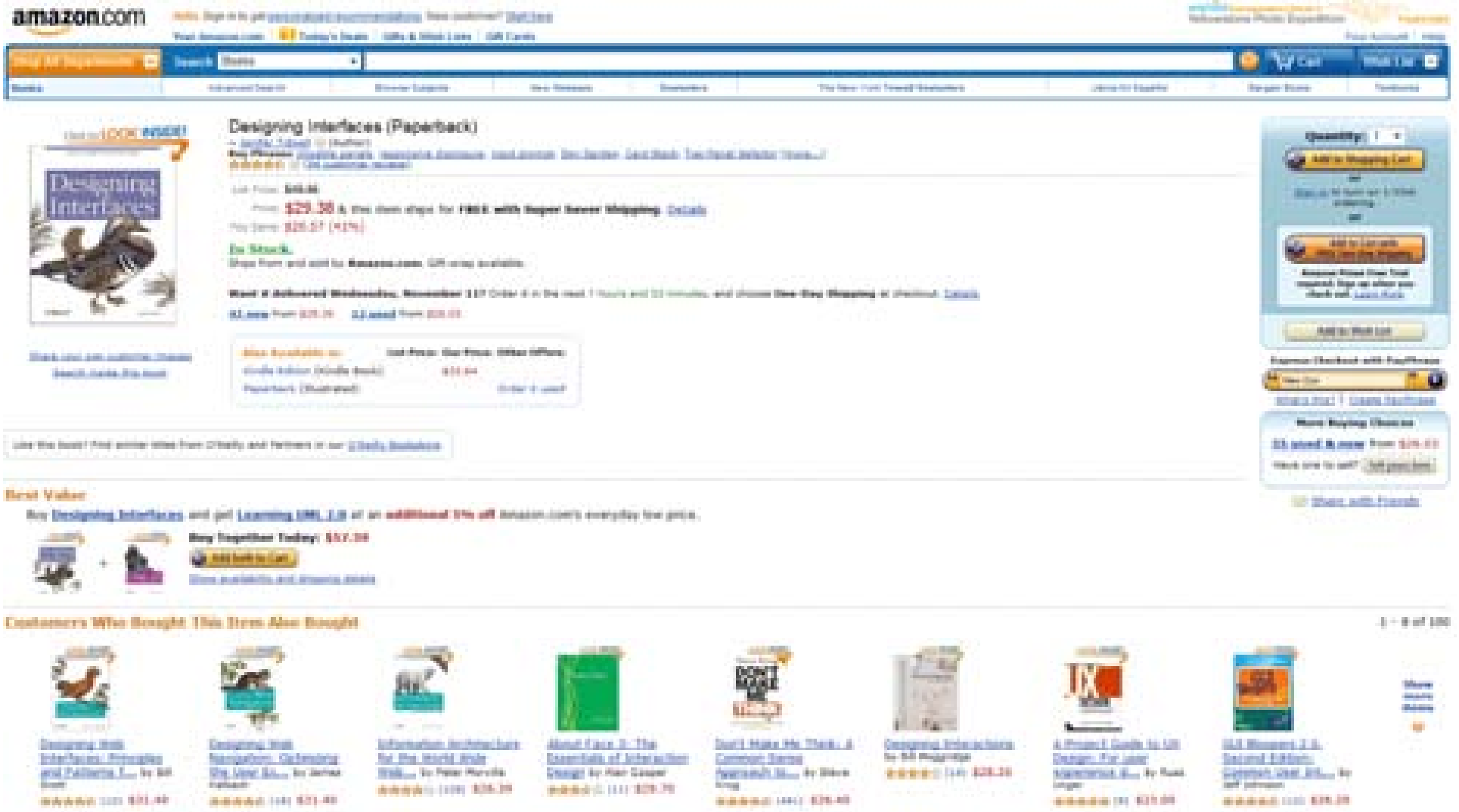
4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva

4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva

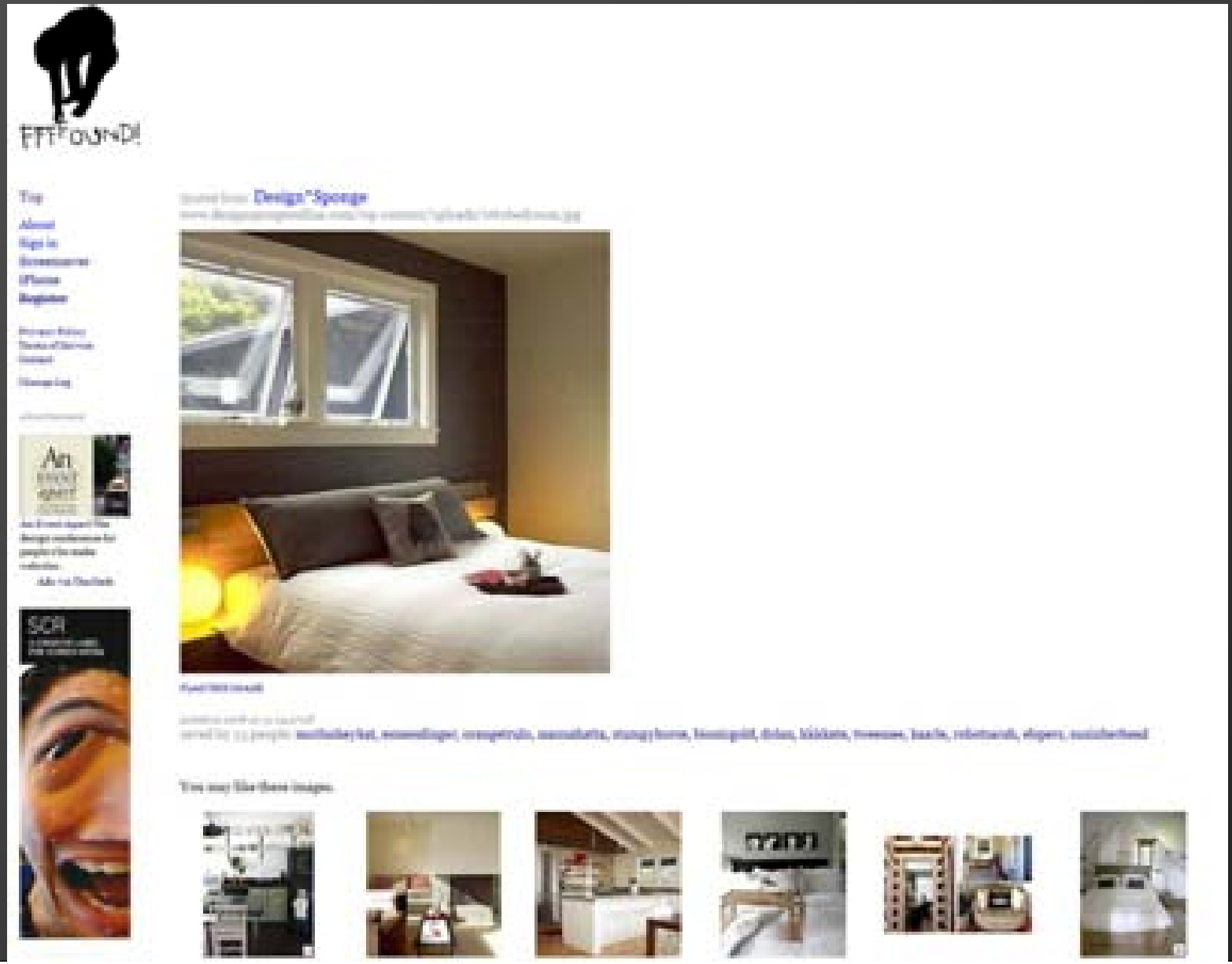
4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva



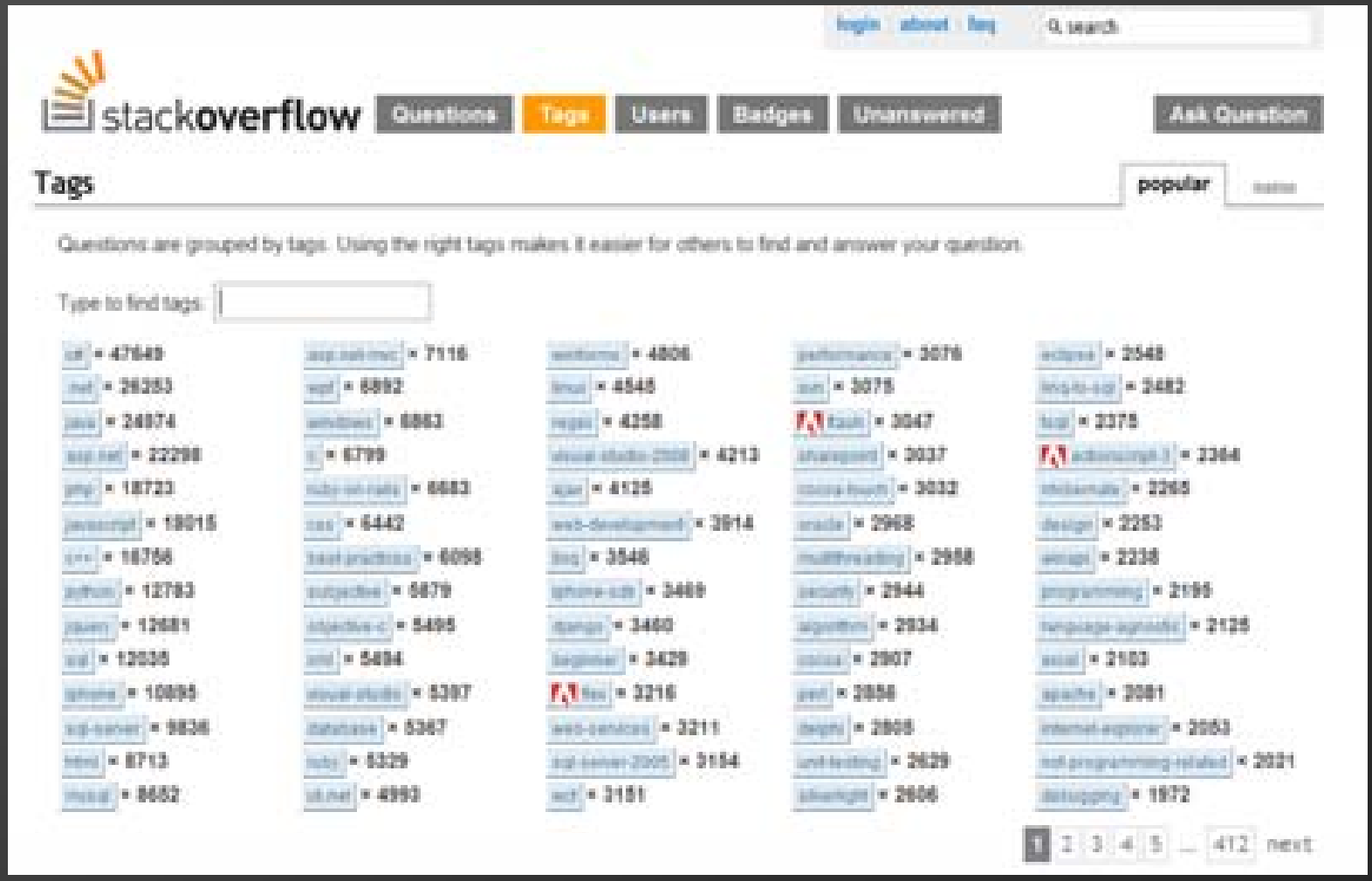
4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva



4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva



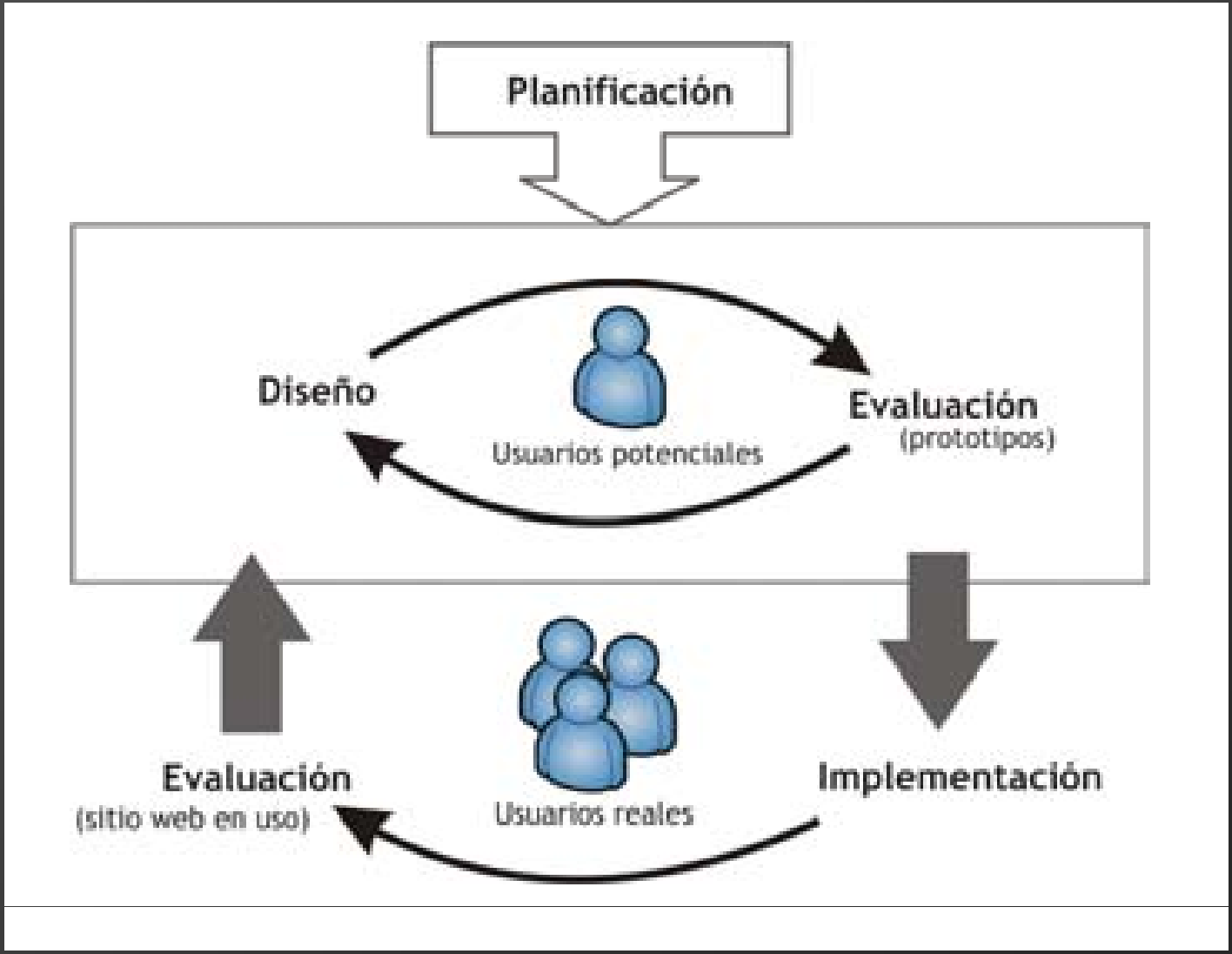
4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva



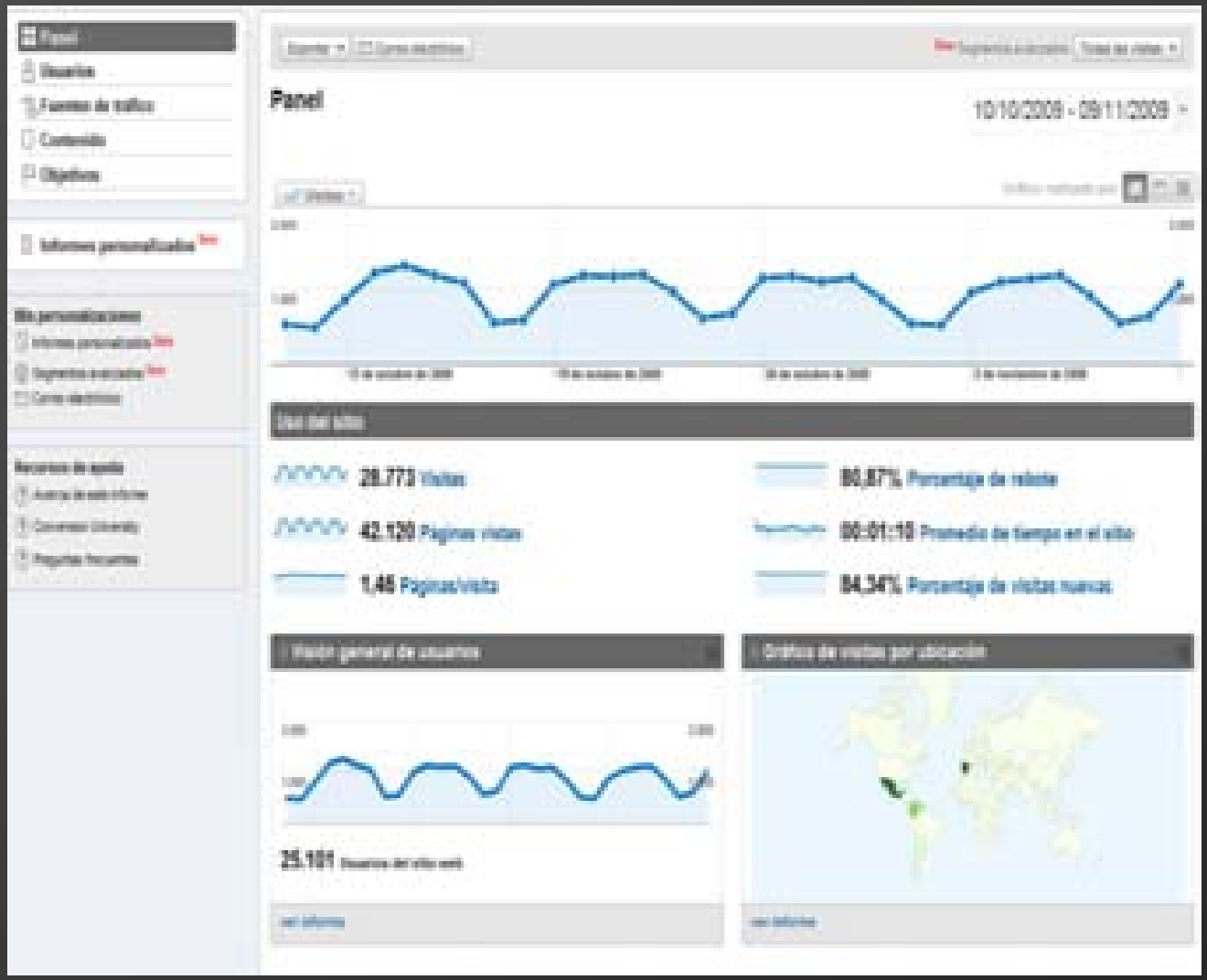
4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva

4.4. DIS: Explotar la inteligencia colectiva

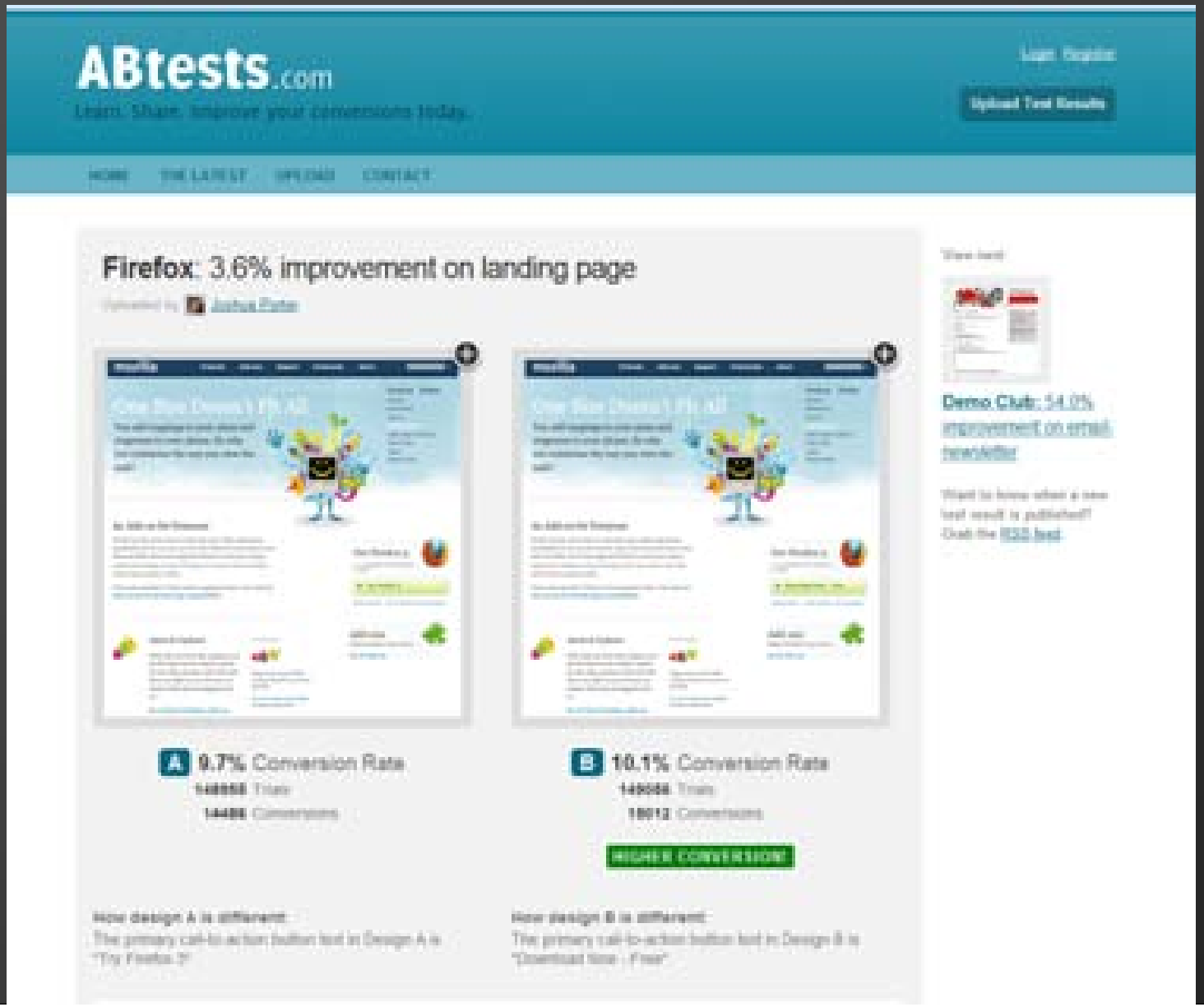
4.5. DIS: Investigación



4.5. DIS: Investigación



4.5. DIS: Investigación



Concluyendo

De interés …

Jyri Engeström

Bulding sites around social objects

Gianandrea Giacoma & Davide Casali

Is there a good motivation to hook the user on your social network?

Joshua Porter

The Psychology of Social Design

Yusef Hassan y Sergio Ortega

Informe APEI sobre Usabilidad