

Design Toolkit

Mètodes

Avaluació heurística



Fets

-  **Durada**
Curta
-  **Dificultat**
Mitjana
-  **Expertesa**
Alta
-  **Participants**
Pocs

Clasificació

Quantitatiu	✓
Qualitatiu	✓
Amb usuaris	✗
Expert	✓
Exploratori	✓
Síntesi	✗

Què és?

L'avaluació heurística consisteix en l'estudi i l'avaluació de la interfície per un o varis experts en usabilitat, d'acord amb un conjunt de regles i principis de disseny establerts prèviament. Aquests principis que serveixen de base per a l'avaluació es denominen heurístics (en el cas de projectes de disseny d'interacció s'anomenen també *principis d'usabilitat*).

Materials

Eines digitals o físiques per a prendre notes. És molt recomanable la utilització de *checklists* heurístics.

Quan?

L'avaluació heurística es pot fer en diferents moments del procés de disseny centrat en l'usuari. Es pot dur a terme durant el procés de disseny, una vegada s'han elaborat les primeres propostes i s'han construït els primers prototips del sistema, ja que això permetrà corregir aspectes d'usabilitat abans de desenvolupar-lo completament. També es pot fer en l'etapa de llançament, un cop desenvolupat, per a diagnosticar elements d'usabilitat que no eren visibles en etapes prèvies.

En el cas de projectes de redisseny (en què es parteix d'un projecte preexistent) és molt recomanable realitzar l'avaluació heurística a l'inici del projecte sobre el disseny del qual es parteix, ja que els resultats ajudaran a definir algunes pautes de la nova proposta.

Com?

Per a portar a terme una avaluació heurística, cal realitzar les tasques següents:

1. Preparar o seleccionar el *checklist* de base.
2. Avaluar el disseny.
3. Analitzar el resultat i preparar les recomanacions de disseny.

Avantatges

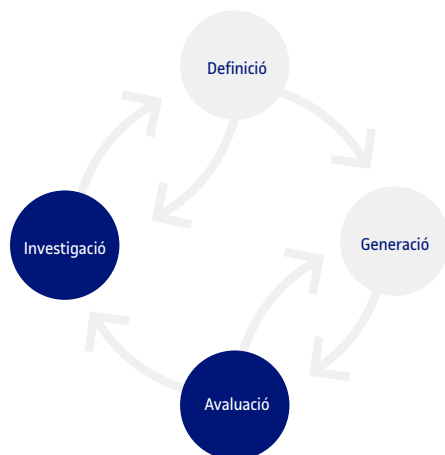
Generatiu



Avaluació



Etapa



- Es tracta d'un mètode raonablement ràpid de dur a terme.
- Quan hi participa més d'un expert, encara que cadascun proporcioni diferents opinions, ho fan a partir d'un mateix conjunt de regles.
- És econòmic si es compara amb mètodes que involucren usuaris.
- Permet avaluar l'inici del procés.
- Es pot utilitzar conjuntament amb altres tècniques d'avaluació.

Inconvenients

- L'avaluació està especialment condicionada tant pel conjunt d'heurístics escollits com pels experts.
- L'experiència prèvia i model mental de cada avaluador pot esbiaixar els resultats.
- Requereix coneixement i experiència per part dels avaluadors.
- Segons com es condueixi, pot identificar problemes de detall però passar per alt problemes majors.

Notes

Existeixen *checklists* de diferents autors. Alguns dels més utilitzats són:

- <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>
- http://www.jmarquez.com/documentos/jm_checklist.pdf
- *Incredibly Useful Web Design Checklists and Questionnaires*
<http://www.smashingmagazine.com/2009/06/29/45-incredibly-useful-web-design-checklists-and-questionnaires/>
- *Avaluació heurística en línia*: <http://www.uxcheck.co/>

Referències

ZAPATA, M. «Métodos de evaluación sin usuarios».

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/12922/8/Usabilidad_Módulo2_Métodos%20de%20evaluación%20sin%20usuarios.pdf

ZAPATA, M. «Mètodes d'avaluació sense usuaris».

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/12921/8/Usabilitat_Mòdul2_Mètodes%20d%20avaluació%20sense%20usuaris.pdf

CARRERAS, O. «Estándares formales de usabilidad y su aplicación práctica en una evaluación heurística». *Usable y accesible*. Blog. [Data de visita: 11 de Juliol de 2017]. <https://olgacarreras.blogspot.com.es/2012/03/estandares-formales-de-usabilidad-y-su.html>

GALINUS. «Principios de diseño de interacción de Bruce Tognazzini». [Data de visita: 30 de Juny de 2017]. <http://galinus.com/es/articulos/principios-diseno-de-interaccion.html>

NIELSEN, J. (1995) «10 Heuristics for User Interface Design». Nielsen Norman Group. [Data de visita: 30 de Juny de 2017].
http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html