



# USABILIDAD DE LA INTERFAZ MÓVIL. DESAFÍOS PARA LOS MÉTODOS TRADICIONALES DE EVALUACIÓN

Leiva Mario Alejandro, Sosa Mabel

Instituto de Investigación en Informática y Sistemas de Información – Facultad de Ciencias Exactas y Tecnologías  
Universidad Nacional de Santiago del Estero

**INTRODUCCION:** Actualmente los dispositivos móviles están cambiando la forma en que las personas se comunican y trabajan a diario, por lo que la usabilidad de las interfaces de estos dispositivos se convierte en un atributo relevante, y es uno de los factores más importantes dentro de la calidad del dispositivo.

**Objetivo:** En este trabajo se hace una revisión de los métodos y enfoques de evaluación de la usabilidad, su capacidad para abordar los aspectos de usabilidad móvil y a la vez, se analizan las adaptaciones que se ha realizado, las nuevas propuestas que surgen en relación a ello, y los resultados alcanzados



## Usabilidad

La usabilidad tiene que ver con que los usuarios puedan utilizar un artefacto de tecnología en particular, con relativa facilidad, con el fin de lograr un objetivo concreto dentro de un contexto de uso específico



## Usabilidad Móvil

Para evaluar la usabilidad en dispositivos móviles se tienen en cuenta conceptos como: ubicación, contexto de aplicación, hardware reducido, conectividad, capacidad de procesamiento, entre otros.

### Revisión de métodos de evaluación de usabilidad

| Métodos                           | Algunos factores importantes   |   |  |  |   |
|-----------------------------------|--|---|--|--|---|
|                                   | Ubicuidad / Contexto   | Hardware reducido   | Pantallas de diferente resolución  | Método de entrada de datos   | Conectividad  |
| <b>Tradicionales</b>              | No tienen en cuenta la ubicación del dispositivo móvil   | Analizan eficiencia, pero no consideran características propias de un disp. Móvil                                     | No consideran la gran variedad de resoluciones y tamaños de pantallas.   | No consideran variedad en los métodos de entrada: tamaño de botones, teclados táctiles, etc. | Consideran un ancho de banda sin muchas alteraciones.   |
| <b>Propuestas para D. móviles</b> | - Se utilizan técnicas de Eyetracking.<br>- Se proponen frameworks que consideran la ubicación del usuario | Se definen principios heurísticos: eficiencia de uso y diseño minimalista. Se evalúan en función al hardware de un DM | Se utilizan técnicas de Eyetracking para determinar la influencia de las pantallas en el manejo del dispositivo. | Se utilizan técnicas de Eyetracking para evaluar diferentes métodos de entrada de datos.     | - Consideran que puede variar según el contexto.<br>- Se utilizan métricas como "tiempo necesario" para conectarse a una red. |

**Conclusión:** En el contexto de los dispositivos móviles, los métodos tradicionales de evaluación de la usabilidad no son tan eficaces como debieran ser, ya que, éstos no consideran los diferentes aspectos y características de este tipo de dispositivos, donde juega un rol central el contexto, por su permanente variabilidad.