

ISO 13407

Basado en el diseño centrado en el usuario pues dicho de otra forma esta centrado en el proceso de desarrollo de un proyecto. Se dice que la calidad de la utilización de evaluación cuando se lleva a cabo al final del proceso de desarrollo es de uso limitado a menos que los desarrolladores tengan la intención de crear una actualización pronto. La evaluación con usuarios típicos de los productos, o usuarios basados en la validación deben hacerse en todas las etapas del proceso de diseño, desde los primeros prototipos hasta el pre-lanzamiento. El próximo estándar ISO 13 407 proporciona un marco para el usuario centrado en las actividades de desarrollo que pueden adaptarse a numerosos entornos.

Además se ocupa de la recolección, verificación, y fomento de las mejores prácticas en los métodos para el usuario basada en la evaluación, y el usuario basada en las necesidades de este.

El diseño centrado en el usuario es un método iterativo donde se enfatiza el involucrar de forma activa al usuario, y el entendimiento claro de los requerimientos de la tarea y el usuario.

De acuerdo a la norma ISO 14307 la incorporación del diseño centrado en el usuario se caracteriza por:

- Involucrar activamente a los usuarios y entender claramente los requerimientos del usuario y la tarea.
- Una apropiada distribución de las funciones entre los usuarios y la tecnología.
- La iteración de las soluciones de diseño.
- Diseño multidisciplinario.

Los usuarios y desarrolladores deben interactuar a través del proceso de diseño; cuando se diseñan productos hechos a la medida del usuario, los usuarios reales pueden directamente involucrarse en el proceso de diseño, y para el diseño de productos de consumo se puede involucrar a representantes del grupo objetivo.

No es posible definir exactamente las necesidades del usuario al inicio del proceso, ya que por una parte, el diseñador no tiene una clara idea de lo que el usuario pueda querer, y por la otra, el usuario no tiene una idea clara de lo que la tecnología pueda hacer.

El diseño centrado en el usuario puede ser aplicado a cualquier componente de cualquier sistema con el que el usuario tenga que interactuar, por lo que queda incluido el hardware, software y los manuales.

Algunos aspectos que deben definirse cuando se planea un proyecto bajo la forma de diseño centrado en el usuario de acuerdo con la ISO 13407:

- Debe haber actividades para:
 - Definir el contexto de uso
 - Especificar los requerimientos del usuario y de la organización
 - Producir prototipos, y
 - Evaluar los diseños
- Las actividades antes mencionadas deben integrarse con las demás actividades de
- diseño, como es el análisis, diseño y pruebas.

- El plan debe identificar a las personas u organizaciones que son responsables de las actividades del diseño centrado en el usuario y el rango de habilidades y puntos de vista que deben incluirse.
- El plan debe definir los procedimientos de análisis de los resultados de la evaluación y retroalimentación de los resultados de diseño. El plan debe definir como documentar el diseño iterativo.
- Deben definirse plazos para las actividades de diseño centrado en el usuario, incluyendo plazos que permitan la retroalimentación y los posibles cambios en el diseño, y asegurando tiempo para las actividades de evaluación durante las fases de diseño.

EL PROCESO DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Proporciona una guía de actividades a través del ciclo de vida de los sistemas interactivos, que consisten en cuatro tipos diferentes de actividades:

- Entender y especificar el contexto de uso
- Especificar los requerimientos de la organización y del usuario
- Proceder a diseñar soluciones
- Evaluar los diseños con respecto a los requerimientos

Estas actividades de diseño se desarrollan en forma iterativa, es decir, puede ser que se pase más de una vez a través de una parte de este ciclo, o de todo el ciclo.

El proceso de diseño y desarrollo de un proyecto centrado en el usuario debe documentar y especificar los procedimientos utilizados, la información recolectada y el uso que se dio a los resultados obtenidos; en la actualidad, es poco común encontrar esta información para los proyectos que se han desarrollado.

De acuerdo a la norma ISO 13407 se debe de utilizar un lenguaje común entre los diseñadores y usuarios, tanto para el producto como para las diferentes etapas del desarrollo, y especialmente en las primeras etapas del desarrollo, cuando es más importante involucrar a los usuarios.

Las actividades de evaluación de usabilidad durante el proceso de diseño incluyen:

1. Definir el contexto de uso
2. Definir los requerimientos del usuario
3. Visualizar las decisiones de diseño en la fase de requerimientos de software:
 - Usar descripción de casos
 - Vistas de pantallas, prototipos de interfaces con el usuario
 - Retroalimentarse y obtener nuevas ideas de los usuarios
4. Realizar prototipos durante la fase de diseño y evaluarlas con los usuarios
5. Organizar pruebas de campo al final.

Las pruebas de laboratorio se pueden detectar los principales problemas de usabilidad y pueden resolverse antes de llegar a las pruebas de campo, con lo que las pruebas de campo se pueden enfocar hacia la información que sólo se puede obtener ahí, como por ejemplo la usabilidad y utilidad del sistema en uso real y continuo.

En ocasiones, las pruebas de usabilidad sólo se consideran al final del desarrollo del producto, lo cual puede resultar caro si hay problemas que no se detectan durante el proceso de desarrollo.

Por otra parte, la norma ISO 9241-11 dice que para determinar la usabilidad considera la efectividad, eficiencia y satisfacción, con lo cual pueden determinarse a través de criterios

absolutos (por ejemplo, el nivel mínimo y máximo que debe satisfacer), o relativo (como puede ser en comparación con sistemas previos o prototipos anteriores).

COMENTARIO

Con lo anterior se observa que el diseño centrado en el usuario es de gran importancia ya que la interacción entre el o los desarrolladores y el usuario es de gran ayuda, no solo para que sea más fácil si no para que el proyecto pueda ser bueno en toda la extensión de la palabra tomando en cuenta que el desarrollador no sabe de los requerimientos del proyecto, y el usuario no sabe qué se puede hacer con la tecnología por lo que la interacción entre estos lograra una solución más optima.