

# U5. Accesibilidad y usabilidad

## **Parte II. Web usable**

Diseño de Interfaces Web

# Contenidos

- Usabilidad
  - ¿Qué es?
  - Principios
  - ¿Por dónde empezar?
- Navegación e interacción en la web
- Análisis y verificación de la usabilidad
  - Test de usuario
  - Herramientas

# ¿Qué es la usabilidad?

“La usabilidad es la **efectividad, eficiencia y satisfacción** con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso concreto”.

ISO 9241:1998



# Principio de usabilidad

## Ten Usability Heuristics by Jakob Nielsen



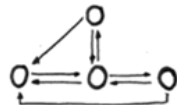
### Visibility of system status

Give the users appropriate feedback about what is going on.



### Match between system and the real world

Use real-world words, concepts and conventions familiar to the users in a natural and logical order.



### User control and freedom

Support undo, redo and exit points to help users leave an unwanted state caused by mistakes.



### Error prevention

Prevent problems from occurring: eliminate error-prone conditions or check for them before users commit to the action.



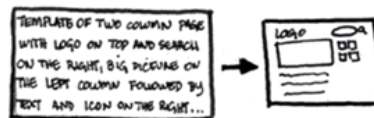
### Aesthetic and minimalist design

Don't show irrelevant or rarely needed information since every extra element diminishes the relevance of the others.



### Consistency and standards

Follow platform conventions through consistent words, situations and actions.



### Recognition rather than recall

Make objects, actions, and options visible at the appropriate time to minimize users' memory load and facilitate decisions.



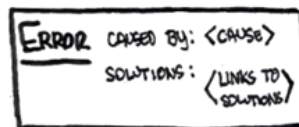
### Flexibility and efficiency of use

Make the system efficient for different experience levels through shortcuts, advanced tools and frequent actions.



### Help and documentation

Make necessary help and documentation easy to find and search, focused



### Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Express error messages in plain language (no codes) to indicate the problem and suggest solutions.

- Según Jakob Nielsen:  
[10 principios de usabilidad](#)



- Según Bruce Tognazzini:  
[16 principios de usabilidad](#)

# ¿Por dónde empezar?

## 1. Conócete a ti mismo

¿Para qué sirve este site? ¿Qué se consideraría un éxito para sus creadores? ¿Y para sus usuarios?

## 2. Conoce al usuario

¿A qué usuario se dirige el sitio? ¿Por qué vendría? ¿Qué quiere hacer? ¿Cómo es ese usuario?

[Tipos de usuario](#)

## 3. Conoce tu contexto

¿Qué otros sitios ofrecen estos productos/servicios?  
¿Cómo los ofrecen?

[Preguntas iniciales para plantear el proyecto](#)

# Navegación en la web

Una buena navegación es la que permite al usuario dar una respuesta fácilmente a las preguntas:

- ¿dónde estoy?



Logo, tipografía y colores corporativos identificativo.

- ¿qué puedo hacer aquí?



Elementos de interacción claros (uso de diseño y color!!!).

- ¿qué he visitado ya?



Uso de migas de pan, menús de navegación claros y secuencias en procesos (ej: compra).

# Navegación e interacción en la web

## Buenas prácticas

- Asegurar de que el usuario tiene **visible el menú** principal (salvo si quieres que no tenga escapatoria).
- Proporcionar información que permita identificar al usuario fácilmente **dónde está** en cada momento.
- **Utiliza siempre el mismo diseño** para que el usuario identifique la función de los elementos de la web.
- Realiza secuencias de **pasos si existen procesos** largos. Ejemplo: 3 pasos para compra, 2 para alta, etc.
- **Evitar web “pesada”** que impidan la rapidez en la interacción del usuario.

# Navegación e interacción en la web

## Buenas prácticas

- Uso del color:
  - Emplea una paleta de color limitada que coordine con la imagen de marca.
  - Emplea un color para indicar interactividad (escoge el color que más resalta para la acción que quieras que predomine).
  - Emplea un color diferente para los elementos interactivos y no interactivos.
  - Valora los efectos que tiene cada color y que esos efectos pueden depender de la cultura y la persona.



# Test de usuario

- Consiste en **plantear al usuario tareas concretas** (casos de uso) que debe resolver empleando la web.
- El **objetivo** es que se **localicen fallos** en la secuencia de pasos, en la interpretación de la información, en la interacción de la web, etc.
- Después de la realización de un test de usuario, es habitual que se **corrija el diseño del interfaz de la web**.
- Un test de usuario **no es un beta testing.**



# Test de usuario

- ¿Qué tenemos que tener en cuenta?
  - Es muy importante la **selección de los usuarios**.
    - Con un grupo de 10 usuarios suele ser suficiente.
    - Los usuarios no deben estar vinculados al proyecto y debe ser un grupo heterogéneo.
  - Es necesario **no orientarles** sobre el uso de la web.
  - El test de usuario **no debe superar 30 min**.
  - Es conveniente hacer **dos partes**:
    - Parte objetiva: realizar tarea y valorar las opciones que escoge, la información que utiliza y el tiempo que tarda.
    - Parte subjetiva: cuestionario posterior en el que se pregunta al usuario sobre su percepción.

# Herramientas

- Grupos de herramientas:
  - Mapas de calor
  - Grabación de la navegación de los usuarios
  - Simulación de usuarios

