

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TEHUACÁN

UX/UI profesional y accesibilidad

Nombre del alumno:

Danna Paola Tobón Mosqueda

Docente:

José Miguel Carrera Pacheco

ING EN DESARROLLO Y GESTIÓN DE SOFTWARE

TEHUACÁN, PUEBLA, ENERO-ABRIL 2026

Las 10 Heurísticas de Usabilidad de Jakob Nielsen

Estas son las "reglas de oro" más utilizadas en el diseño de interacción. Fueron publicadas en 1994 y sirven como una lista de verificación para auditar interfaces.

1. Visibilidad del estado del sistema: El usuario siempre debe saber qué está pasando (ej. una barra de carga al subir un archivo).
2. Relación entre el sistema y el mundo real: Hablar el lenguaje del usuario, no jerga técnica (ej. usar un icono de papelera para "borrar").
3. Control y libertad del usuario: Ofrecer una "salida de emergencia" clara. El usuario se equivoca a menudo y necesita poder deshacer acciones (ej. botón "Deshacer" o "Cancelar").
4. Consistencia y estándares: No obligues al usuario a aprender nuevas convenciones. Si un botón rojo significa "peligro" en una página, no lo uses para "guardar" en otra.
5. Prevención de errores: Es mejor un diseño que prevenga el problema a uno que te dé un buen mensaje de error (ej. deshabilitar el botón "Enviar" hasta que el formulario esté lleno).
6. Reconocer en lugar de recordar: Minimiza la carga de memoria del usuario. Las opciones deben ser visibles (ej. un menú visible es mejor que tener que recordar comandos de texto).
7. Flexibilidad y eficiencia de uso: Atajos para usuarios expertos (aceleradores) y guías para novatos.
8. Estética y diseño minimalista: No contengas información irrelevante. Cada unidad extra de información compite con la información relevante (menos es más).
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores: Los mensajes de error deben estar en lenguaje llano, indicar el problema y sugerir una solución.
10. Ayuda y documentación: Aunque el sistema debería usarse sin ayuda, es necesario proveer documentación fácil de buscar si el usuario la necesita.

Principios de Steve Krug ("No me hagas pensar")

Steve Krug es el autor de Don't Make Me Think, la "biblia" de la usabilidad web. Su filosofía se centra en la obviedad.

- La Primera Ley de la Usabilidad: "No me hagas pensar". Una página web debe ser evidente, explicarse por sí misma. El usuario no debería tener que preguntarse "¿Esto es un botón o una imagen?" o "¿Dónde empiezo?".
- Los usuarios no leen, escanean: Rara vez leemos palabra por palabra en la web. Escaneamos buscando palabras clave que coincidan con nuestra tarea actual. Por tanto, el diseño debe usar títulos claros, listas con viñetas y textos cortos.
- Satisficing (Suficiente + Satisfactorio): Los usuarios no buscan la mejor opción, sino la primera opción razonable que encuentran. No analizan todas las rutas de navegación, eligen la primera que "parece" correcta.
- Omitir palabras innecesarias: Krug sugiere eliminar la mitad de las palabras de una página, y luego eliminar la mitad de lo que quede. El "ruido" textual oculta el contenido útil.

WCAG 2.1 (Nivel Básico / A y AA)

Las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) aseguran que las personas con discapacidades puedan usar la web. Se rigen por cuatro principios fundamentales conocidos como POUR:

- **Perceptible:** La información no puede ser invisible a todos los sentidos del usuario.
 - Básico: Texto alternativo (alt text) para imágenes (para ciegos que usan lectores de pantalla) y subtítulos para videos.
- **Operable:** Los componentes de la interfaz deben ser manejables.
 - Básico: Todo el sitio debe poder navegarse solo con el teclado (sin mouse) y no debe haber contenido que parpadee rápidamente (evitar ataques epilépticos).
- **Comprensible:** La información y la operación deben ser claras.
 - Básico: El idioma de la página debe estar definido en el código y la navegación debe ser consistente en todo el sitio.
- **Robusto:** El contenido debe ser interpretado confiablemente por una gran variedad de agentes de usuario (navegadores y tecnologías de asistencia).
 - Básico: Código HTML limpio y validado (etiquetas bien cerradas, IDs únicos).

Dato clave de Nivel AA (Estándar de la industria): El contraste de color entre el texto y el fondo debe ser suficiente (ratio de al menos 4.5:1) para que personas con baja visión puedan leerlo.


Errores Comunes de UX

Estos son los fallos que suelen aumentar la tasa de rebote (usuarios que se van inmediatamente) y frustración.

- **Jerarquía visual pobre:** Cuando todo parece importante, nada lo es. Si el botón de "Comprar" tiene el mismo tamaño y color que el de "Términos y condiciones", el usuario se confunde.
- **Formularios extensos:** Pedir demasiada información demasiado pronto. Cada campo adicional en un formulario reduce la probabilidad de conversión.
- **Falta de Feedback (Retroalimentación):** El usuario hace clic en un botón y no pasa nada durante 3 segundos. ¿Se trabó? ¿No hice clic bien? El sistema debe responder inmediatamente (visualmente) a la interacción.
- **Ignorar el diseño móvil ("Thumb zone"):** Diseñar botones muy pequeños o ubicados en zonas difíciles de alcanzar con el dedo pulgar en una pantalla de celular.
- **"Dark Patterns" (Patrones oscuros):** Diseñar trampas para el usuario, como hacer muy difícil encontrar el botón de "Darse de baja" o agregar seguros extras en el carrito de compra sin permiso explícito. Esto destruye la confianza.

REPORTES

STATUS

 USER

CREAR REPORTE

TITULO


DESCRIPCION

EVIDENCIA

(se adjunta una
imagen)

CANCELAR

ENVIAR

 AYUDA

HISTORIAL