



**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA**

# **EXPERIENCIA DE USUARIO Y USABILIDAD**

*DOCENTE MG. MARLENE REYES*

**2022-I**

# PRESENTACIÓN

- Ingeniera de Sistemas e Informática con grado de Magister en Tecnología de la Información, Pos Título en Derecho y Tecnología de la Información y las Comunicaciones, Maestría en Inversión Pública, Doctorado en Ciencias Administrativas con más de 8 años de Experiencia en Transformación Digital en la administración Pública.
- Docente de posgrado y pregrado de la UNMSM.



Mg. Marlene Reyes



<https://www.youtube.com/watch?v=pyz0gbmGFmE>

Celular: 957601828

Correo: areyesh@unmsm.edu.pe



# Atributos de Usabilidad



**5 Atributos de Usabilidad: ¿Qué atributos debe de cumplir un producto para ser usable?**

# Atributos

---

Para que un un producto o sistema sea considerado usable debe de cumplir 5 atributos (Jakob Nielsen 1993):

- ☐ Fácil de aprender
- ☐ Fácil de recordar
- ☐ Fácil de usar / Buena arquitectura de Información
- ☐ Anticipar los errores
- ☐ Agradable de usar

## Fácil de aprender

**Para que se considere “Fácil de aprender”** el usuario no tendría que estudiar ningún manual complejo para poder interactuar y lograr sus objetivos en un sistema. Es decir, el usuario de forma intuitiva –sin casi percibirlo– deberá aprender a usar el sistema conforme lo va usando.

En la web de Zara USA , la navegación es fácil de descifrar y explorar:

<https://www.zara.com/us/en/sustainability-lanzatech-mkt4822.html?v1=1468715>

# ZARA

SEARCH



NEW

STARTUP LANZATECH X ZARA

DRESSES

BEAUTY

SHOES

### Fácil de recordar

Si el usuario accede con poca frecuencia al sistema, **deberá de resultar sencillo recordar cómo se usa**, esto significa que no deberá aprender a usarlo cada vez que acceda al sistema.

Lo que miden estos atributos es la capacidad de un usuario para volver al sitio web después de un período prolongado de tiempo y no tener que volver a aprender a usarlo



## **Fácil de usar / Buena Arquitectura de información**

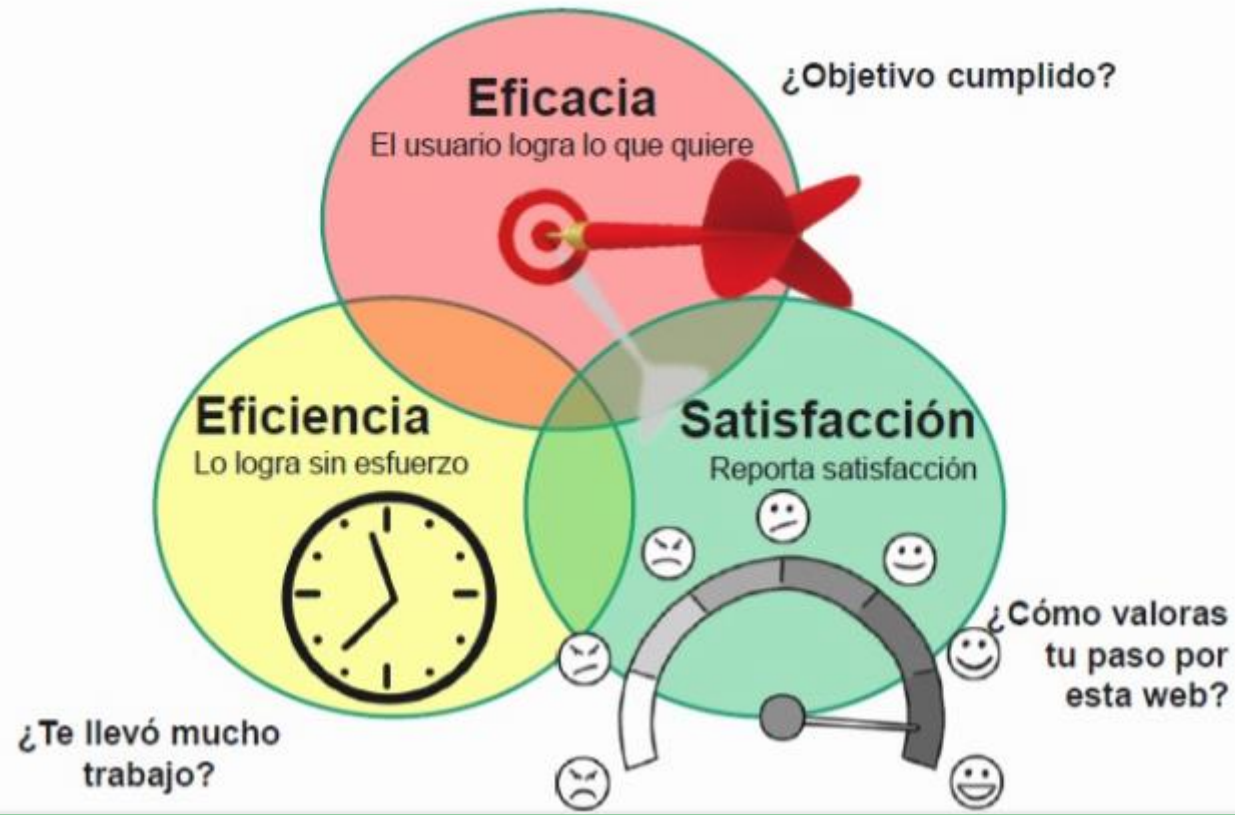
**Una buena Arquitectura de información** en el proceso de uso de un sistema permitirá llevar a cabo fácilmente y con rapidez las tareas para las que ha sido concebido.

## Anticipar los errores

El sistema debe de poder **anticipar los posibles errores** que el usuario pueda cometer usando ayuda contextual para ayudarlo a no cometerlos. Por ejemplo, en un formulario, se deberá indicar qué campos son obligatorios para que el usuario no los pase por alto al llenarlos. En el caso de los formularios, puedes guiarte del artículo "[Formularios: Usabilidad en el diseño de formularios](#)"

## Agradable de usar

Para el usuario, el uso del sistema debe ser agradable, positivo, **que le dé ganas de volver a usar o de recomendar**. Se sabe que este es un factor más subjetivo (basado en sentimientos personales) pero se puede lograr conociendo a los usuarios más afondo.



En cambio [Jakob Nielsen](#), el padre de la usabilidad, a través de un estudio de 249 problemas de usabilidad desarrolló las 10 heurísticas que básicamente consistía qué 10 reglas de usabilidad que debía cumplir cualquier sitio web, la define como "el atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso"

# ¡Gracias!