

# USABILIDAD



Juan Pablo Camargo Sanabria

# DEFINICION

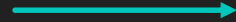
- La usabilidad se refiere a lo fácil que es para el usuario lograr sus objetivos. Tareas y tipos de soporte al usuario proporcionando por el sistema. A lo largo de los años, centrándonos en la usabilidad ha demostrado ser la forma mas barata y sencilla de mejorar la calidad del sistema (o mas exactamente, la percepción de calidad del usuario).

# ESCENARIO DE USABILIDAD

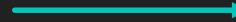
Parte del Escenario	Valores Posibles
Fuente de estimulo	Usuario
Estimulo	Visualizar la gran variedad de comida
Medio Ambiente	Se va a ver cobertura, restaurantes y comidas que estén disponibles
Artefacto	Interfaz de la aplicación
Respuesta	Experiencia de factibilidad a la hora de hacer un pedido
Medida de respuesta	Al momento de acceder a un restaurante que el pedido se realice al momento de hacer 2 o 3 toques

MEDIO  
AMBIENTE

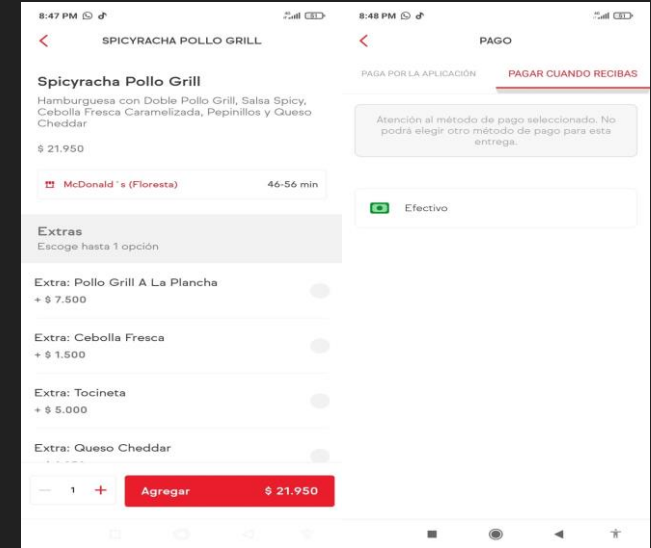
ESTIMULO



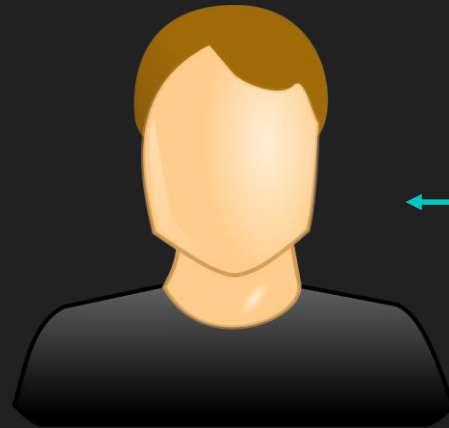
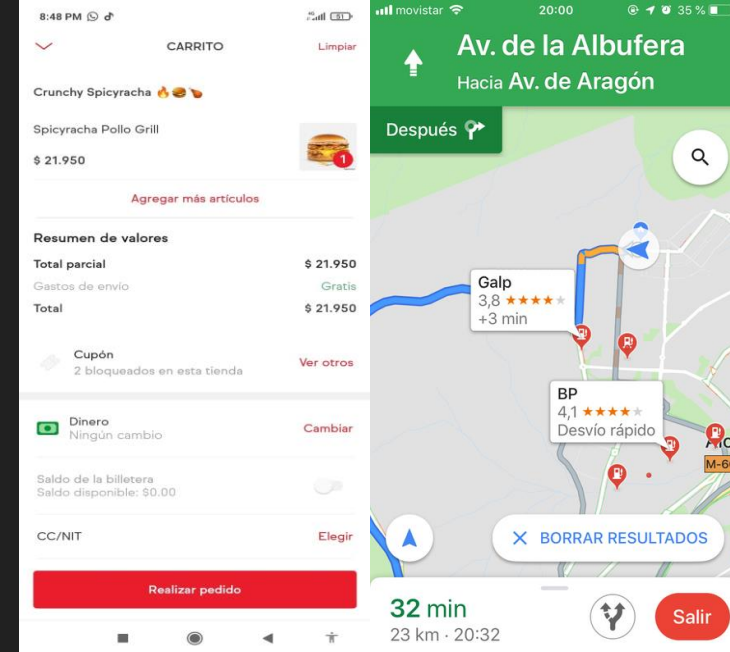
ARTEFACTO



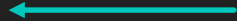
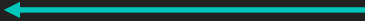
RESPUESTA



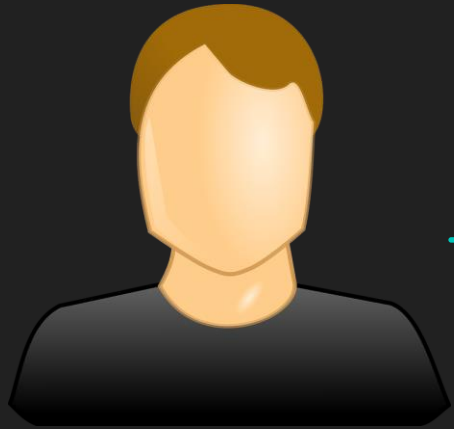
MEDIDA DE  
RESPUESTA



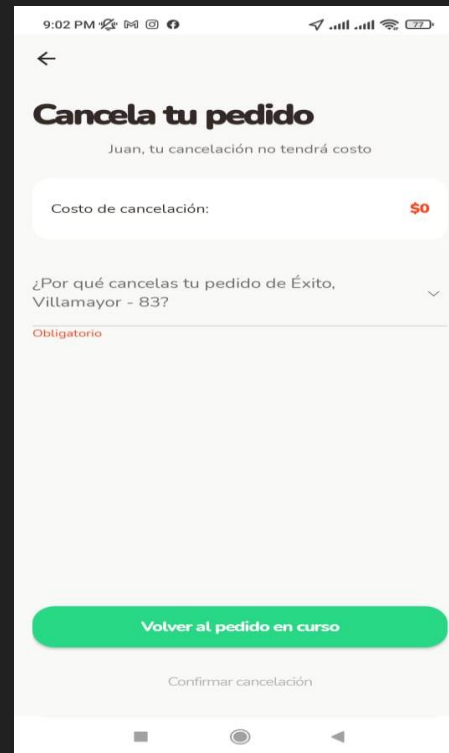
FUENTE DE ESTIMULO  
USUARIO,PC,CELULAR



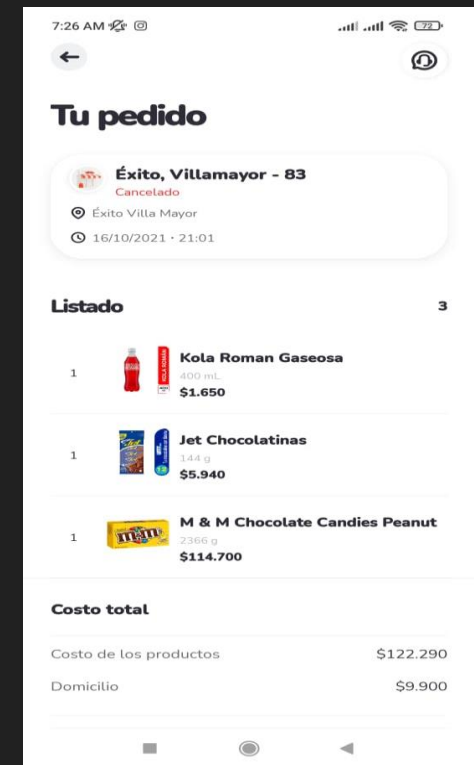
# TACTICAS DE USABILIDAD



USUARIO



USUARIO DADO  
APROPIADO  
COMENTARIOS Y  
ASISTENCIA



TACTICA AL  
CONTROL  
USABILIDAD