

Certificado de profesionalidad IFCD0210

Definición de usabilidad

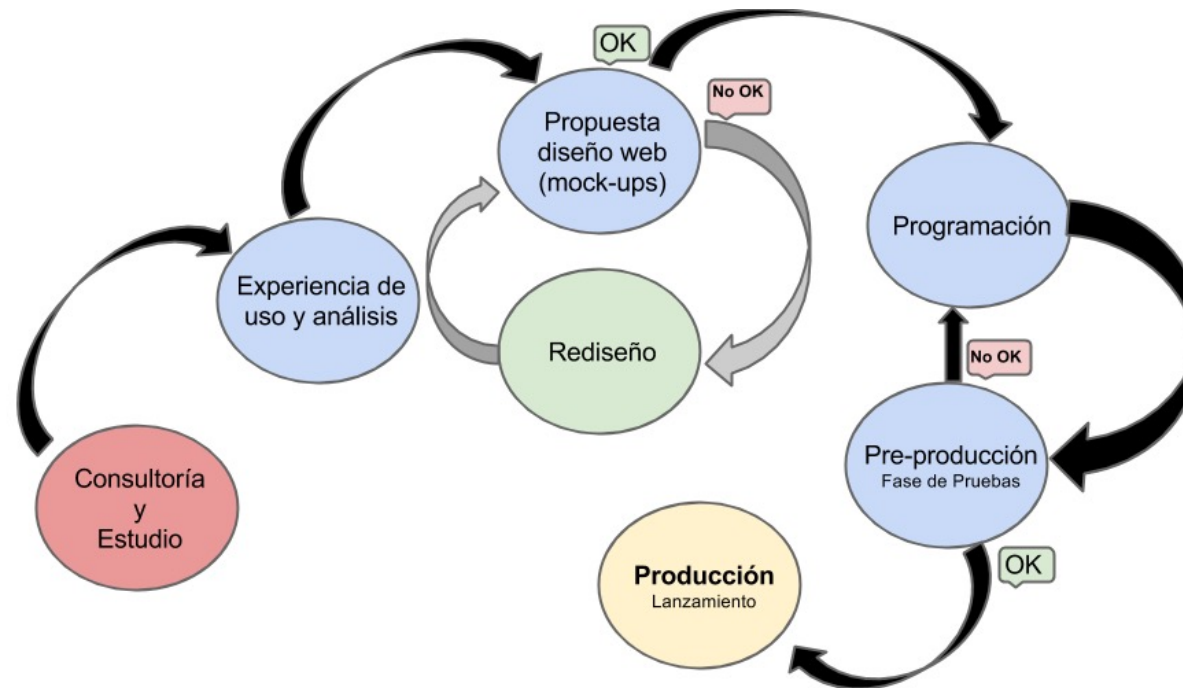
La medida en que un sistema, producto o servicio se puede usar por los usuarios especificados con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Definición de usabilidad

Desarrollo y diseño centrado en el usuario desde el inicio.

- ¿A quien va dirigida la web?
- ¿Qué tareas se han de realizar?
 - ¿Qué capacidades tienen?
 - ¿Qué conocimientos?
- ¿Desde donde accederán?

Definición de usabilidad



Fase de Experiencia de uso y análisis:

Análisis de requerimientos del usuario mediante entrevistas y otros métodos.

.

Propuesta diseño web

Los usuarios valoran y prueban alternativas de diseño.

Diferencia usuabilidad vs accesibilidad

Un sitio web es accesible si pueden acceder las personas con discapacidades. En cambio, un sitio es usable si es fácil de usar.

La accesibilidad y usuabilidad tienen objetivos y técnicas comunes:

- La elección de colores y contrastes facilitan la lectura.
- La ampliación del texto es útil para los usuarios mayores.
- Los subtítulos sirven para los que no tengan altavoces.
- Los vínculos con texto representativo son más fáciles de identificar.

La usuabilidad tiene que ver con aprovechar las ventajas de la interfaz de usuario, a veces esto no es compatible con la accesibilidad (ejemplo: Drag&Drop)

Ventajas usuabilidad

Se obtienen beneficios económicos tangibles:

Mayor productividad.

Menores costes en formación y soporte.

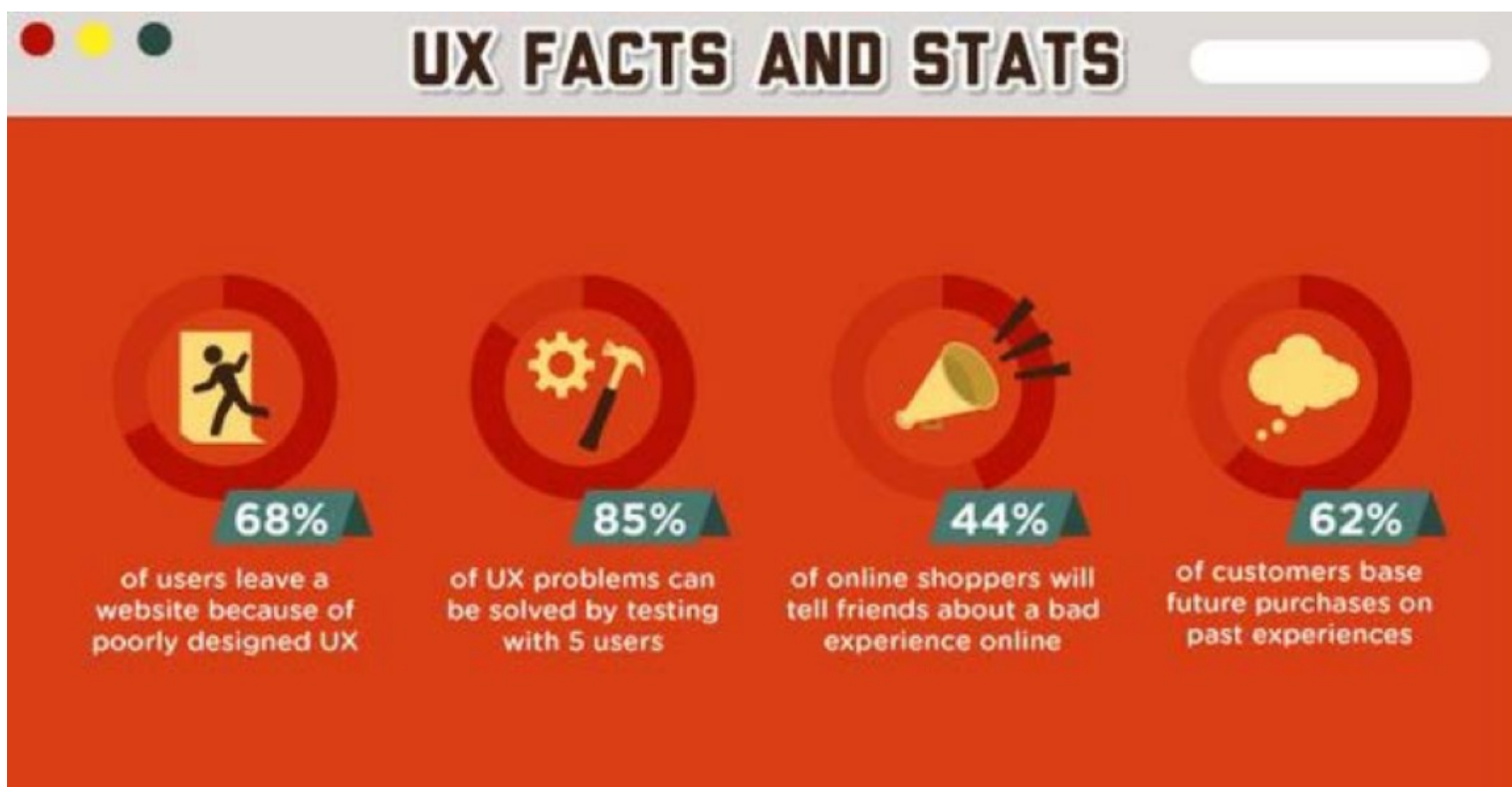
Más visitas y ventas.

Costes de mantenimiento reducidos.

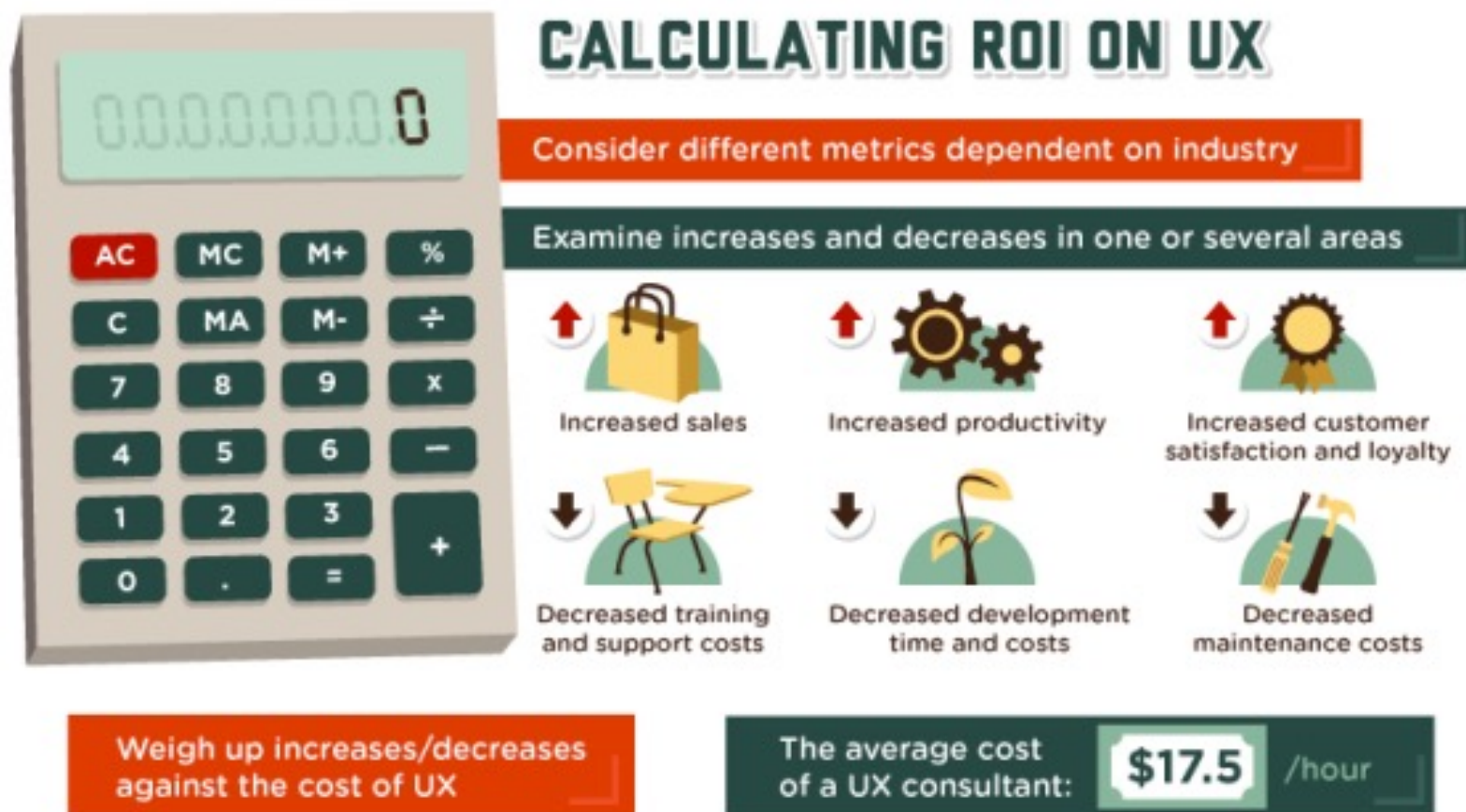
Métodos de usabilidad

Tarea	Método
Planificación y viabilidad	Análisis de requerimientos Análisis de sistemas existentes
Análisis de requerimientos de usuario	Entrevistas Grupos de trabajo Encuestas Personas Casos de uso Análisis de tareas
Arquitectura de la información	Ordenación de tarjetas Inventario de contenidos
Diseño de interfaz	Diseño en paralelo Wireframe
Evaluación de la usabilidad	Pruebas de usabilidad Pruebas en remoto Seguimiento de la mirada Evaluación heurística y revisión por expertos

La experiencia del usuario



La experiencia del usuario



La experiencia del usuario

Conjunto de factores y elementos que determinan la interacción satisfactoria del usuario con un entorno y son capaces de generar un conjunto de emociones positivas sobre el sitio y su uso.



Usabilidad vs UX

Usabilidad

¿el usuario ha podido alcanzar el objetivo que se había marcado?

Experiencia de usuario

¿el usuario ha tenido una experiencia lo más satisfactoria posible?



<http://www.samueldiosdado.com/10/usabilidad-vs-experiencia-de-usuario/>

Características de la infomación



Responsabilidades de la arquitectura de información

1. Identificar los objetivos del proyecto.
2. Identificar las necesidades de los usuarios.
3. Especificar las funcionalidades y requerimientos de la aplicación.
4. Diseñar los sistemas de navegación, organización, etiquetado y búsqueda.
5. Prototipar la aplicación.

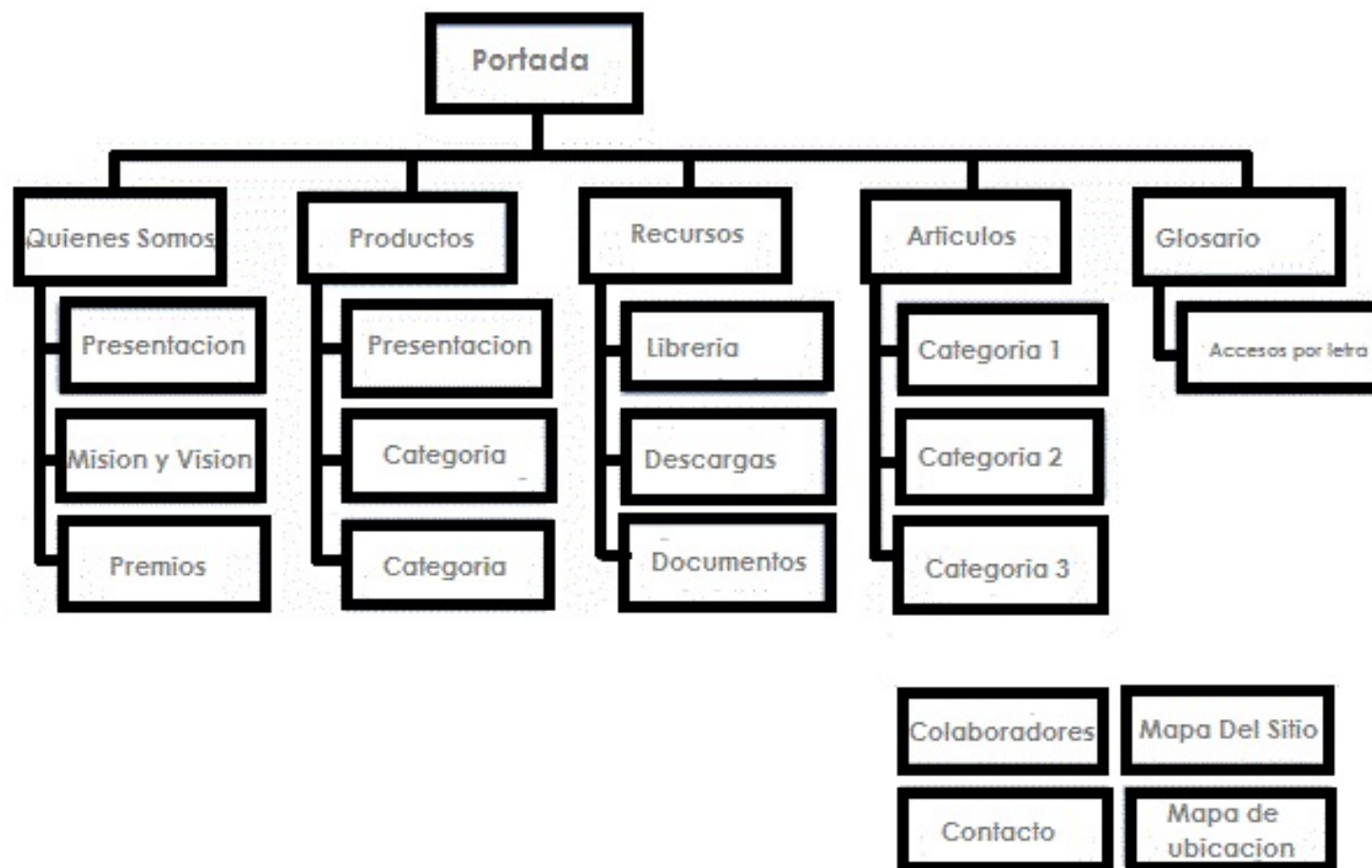
Objetivos del cliente y del usuario

- ¿Qué objetivos busca el producto/servicio?
- ¿Cuáles serán los objetivos del usuario?
- ¿Qué mensaje se le quiere hacer llegar al usuario?
- ¿Cuál es nuestra ventaja competitiva?
- ¿Beneficios del producto/servicio (para el usuario)?
- ¿cómo se mide el éxito del producto?
- ¿Qué acciones del usuario generan ingresos?
- ¿Qué limitaciones técnicas existen?

Objetivos del cliente y del usuario

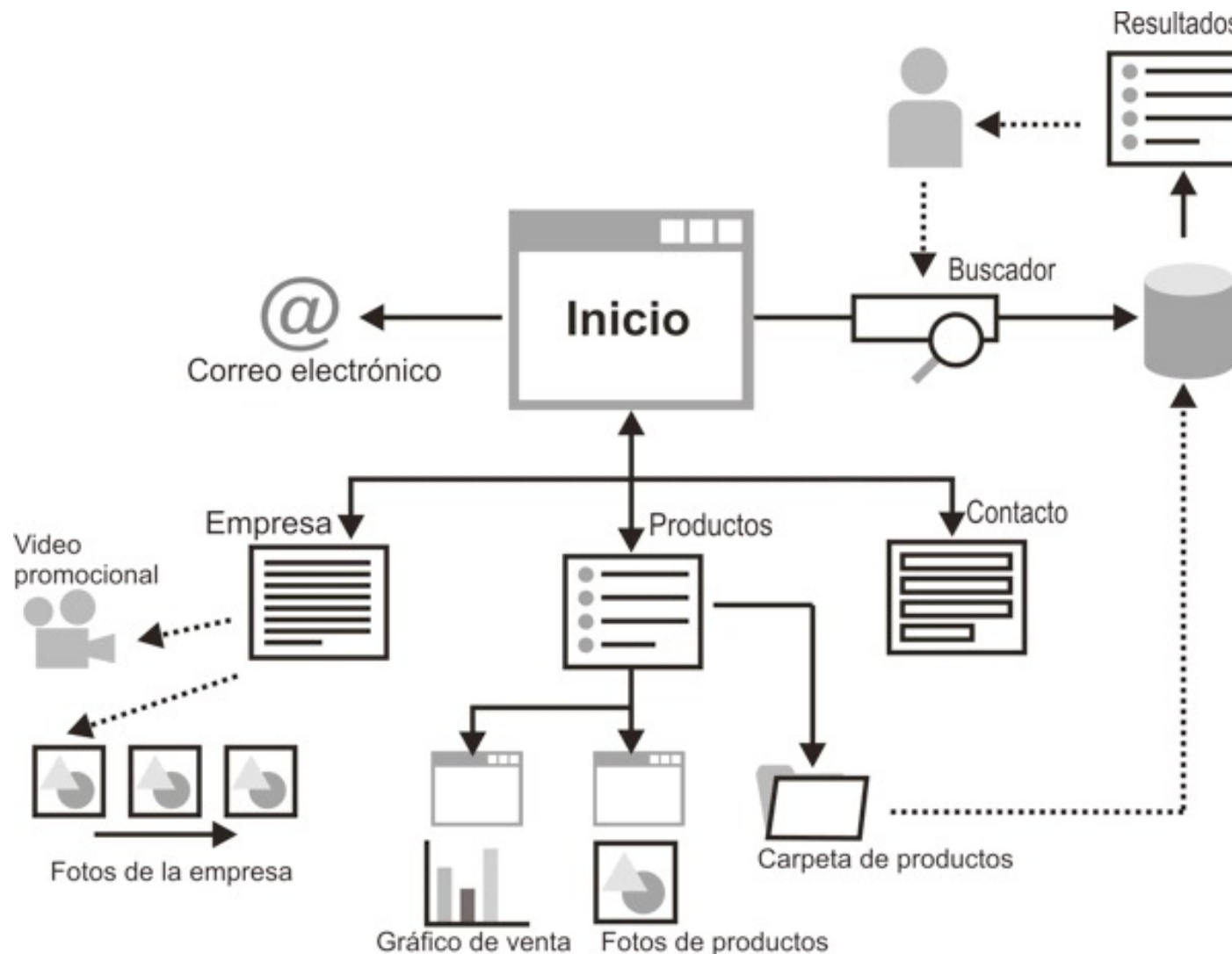
- ¿Cuáles son los usuarios del producto o servicio?
Segmentación de usuarios
- ¿Qué necesidades tienen los usuarios?
- ¿Cuáles son sus prioridades?
- ¿cómo son y como se comportan normalmente?
- ¿Qué objetivos quiere conseguir nuestro usuario?
- ¿Qué lenguaje utilizará?
- ¿En que contexto se encuentra?
- ¿Características técnicas?

Arquitectura de la información



Blue Print / Sitemap

DIAGRAMA DE FUNCIONAMIENTO



Maquetas / Wireframes

Son un esquema donde se representa el contenido y la arquitectura de la información de cada tipo de página, mostrando su aspecto desde la perspectiva de su arquitectura haciendo hincapié en cómo se agrupan y ordenan sus componentes.

Pueden ser considerados como la intersección entre la arquitectura de la información de una página con su diseño. En ellos se representan por ejemplo la posición del sistema de navegación, la ubicación de los enlaces o el sistema de búsqueda y la estructura de la página.

Son en blanco y negro y sin diseño gráfico.

Ejemplos de Wireframes

Logo
Web Wikea: 980px ancho

Hola, Esther* | [Mis mensajes \(6\)](#) | [Mi cuenta](#) | [Salir](#)

Buscador transversal

[Inicio](#) | [Mi hogar](#) | **[Mis vecinos](#)** | [Lo mejor](#) | [Wikea pro](#) | [El asistente](#)

[Los más afines](#) | [Los más cercanos](#) | [Los más originales](#)

[Inicio](#) » [Mis vecinos](#)

Mis vecinos

Los más afines al Tragapizzas [Ver todos](#)

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 01

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 02

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 03

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 03

[Conocer otros biotipos](#)

Los más cercanos [Ver mapa](#)

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 01

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 02

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 03

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Título imagen 03

Los más originales [Ver artículo](#)

[Foto 120x120px \(perfil\)](#)

Vestibulum ante ipsum
01 de enero 1900 15.37h
Duis gravida. Cras vitae est. Aenean ac libero. Vestibulum varius metus id enim. Nullam eleifend. Nulla eros mauris, tempor id, commodo sed, dignissim ut, metus. Eos mauris, tempor id, commodo sed. Vestibulum varius metus idos mauris. Duis gravida. Cras vitae est. Aenean ac libero. Vestibulum varius metus id enim. Nullam eleifend. Nulla eros mauris, tempor id, commodo sed, dignissim ut, metus. Eos mauris, tempor id, commodo sed. Vestibulum varius metus idos mauris. [Leer más »](#)

Buscador de vecinos

Palabra clave

Datos personales
Nombre/Apodo
Apellido

Geográfico
Provincia
Ciudad
Código postal

Etapa vital
Etapa 1 ☐
Etapa 2 ☐
Etapa 3 ☐
Etapa 4 ☐
Etapa 5 ☐

Edad
☐ 18 - 25
☐ 25 - 30
☐ 30 - 35
☐ 35 - 40
☐ 40 - 50
☐ 50 - 60
☐ 60 - 70
☐ > 70

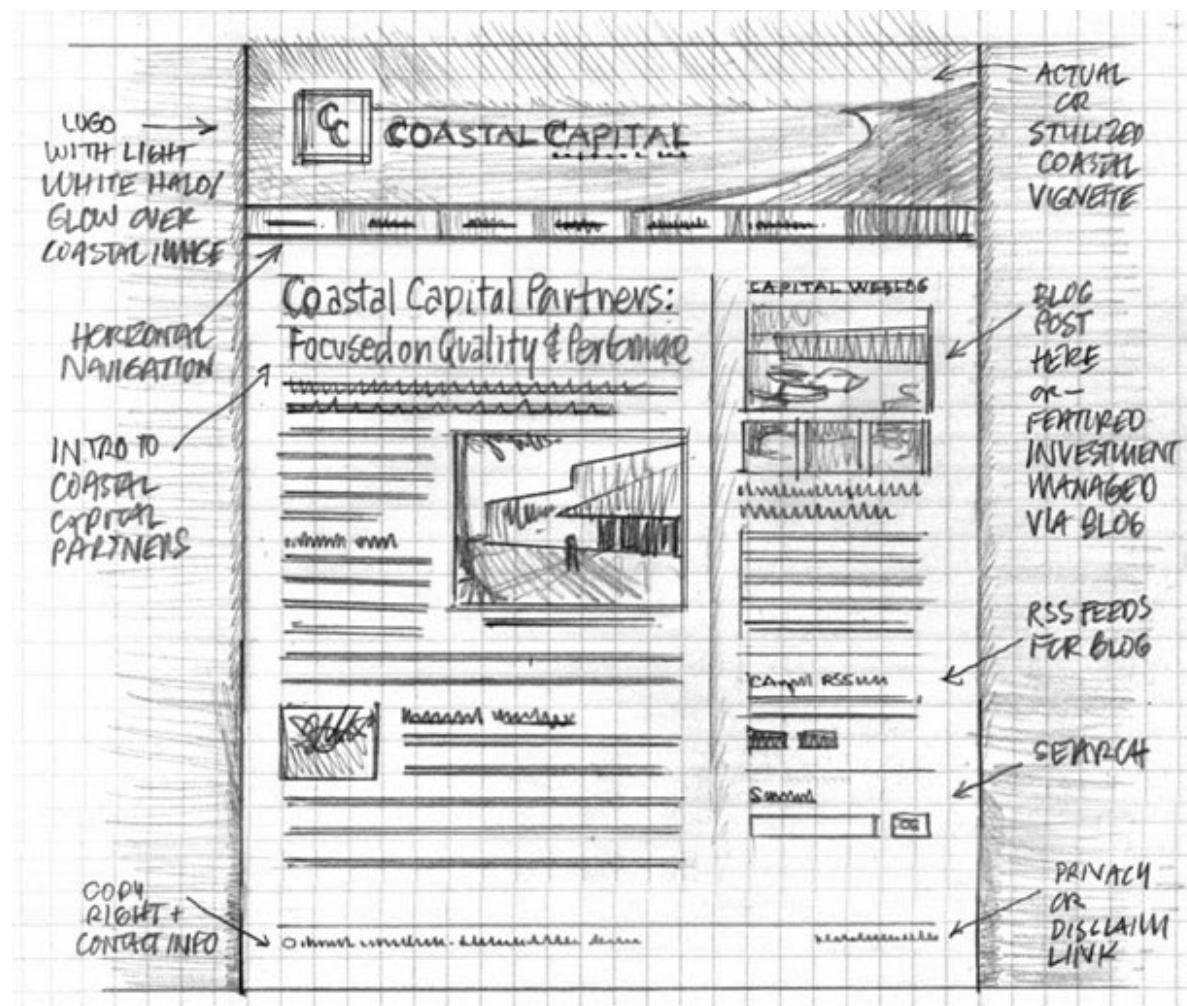
Biotipos
Biotipo 1 ☐
Etapa 2 ☐
Etapa 3 ☐
Etapa 4 ☐
Etapa 5 ☐

Sexo
☐ Mujer
☐ Hombre

[Crea tu hogar](#) | [Manifiesto](#) | [Qué es Wikea](#) | [Contacto](#)

© Copyright Ikea 2008

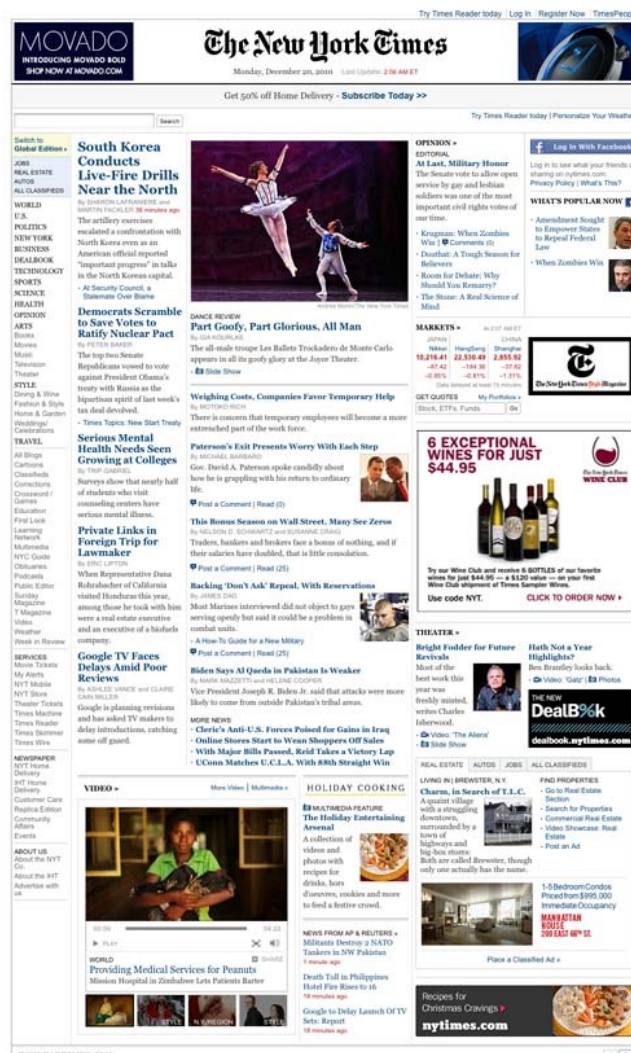
Ejemplos de Wireframes



Ejemplos de Wireframes



Ejemplos de Wireframes



Ejemplos de prototipado

Validación de un prototipo de aplicación de biblioteca

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

Example Usability Test with a Paper Prototype

<https://www.youtube.com/watch?v=9wQkLthhHKA>

GeoBashing UI paper prototype user test

<https://www.youtube.com/watch?v=IPr6MgF93jQ>

Certificado de profesionalidad IFCD0210