

# **Tecnatura Universitaria en Web**

# **Introducción al Diseño**

# **Gráfico**

## **UNIDAD 3**

Usabilidad

Experiencia de usuario

Arquitectura de la información

Accesibilidad

Optimización y productividad

**Usabilidad**

Es el grado de eficacia, eficiencia y satisfacción con la que usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos en contextos de uso específicos.

Usabilidad


Como disciplina, estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la **forma más fácil, cómoda e intuitiva posible.**









AHORA PUEDES INICIAR UN  
 RECLAMO **HASTA 30 DÍAS**  
 DESPUÉS DE LA ENTREGA

Cinta P/correr 13km/h Real+13 Programas. Superf Trote+ancha

238 vendidos








\$ 14.299<sup>00</sup>

**\$ 10.999<sup>00</sup>** **23% OFF**

6x \$ 2.419<sup>80</sup>

  con  **mercado pago**

Más opciones

Entrega a acordar con el vendedor




Barrio Hospital de clínicas (Cap.Fed), Capital Federal


Consultar costos

Cantidad:


- 1 +

**Comprar**









¡Ahora puedes pagar este producto con 2 tarjetas de crédito!

 **Compra Protegida** con Mercado Pago

Recibe el producto que esperabas o te devolvemos tu dinero.

mercado libre


MFIGINI    Vender 

También puede interesarte: patines soy lona, kayak, bicicleta mountain bike, nike airmax,

Volver al listado | Deportes y Fitness > Aerobics y Fitness > Cintas para Correr > Cintas Motorizadas

Publicación #594281538 Denunciar | Vender uno igual

# Cinta P/correr 13km/h Real+13 Programas. Superf Trote+ancha

 Me gusta

## UNIDAD 3

Usabilidad  
**Experiencia de usuario**

UX (por sus siglas en inglés User eXperience) o en español Experiencia de Usuario, es aquello que una persona **percibe** al interactuar con un producto o servicio.

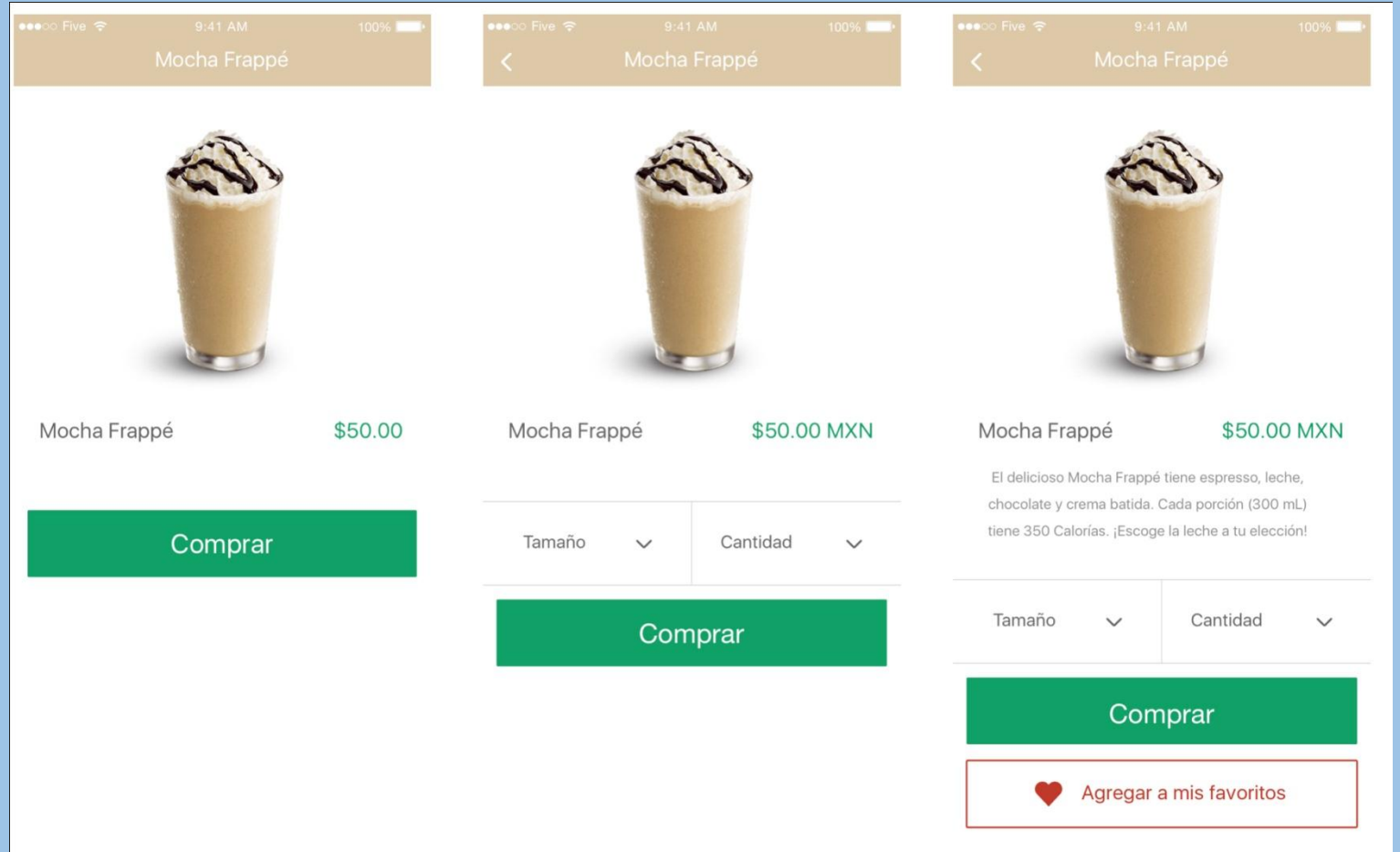
Logramos una buena UX al enfocarnos en diseñar productos útiles, usables y deseables, lo cual influye en que el usuario se sienta satisfecho.

Es muy común, que el término UX, se confunda con el de Usabilidad o con el de Interfaz de Usuario (UI).

La Usabilidad es un **atributo** de una buena experiencia de usuario.

## UNIDAD 3

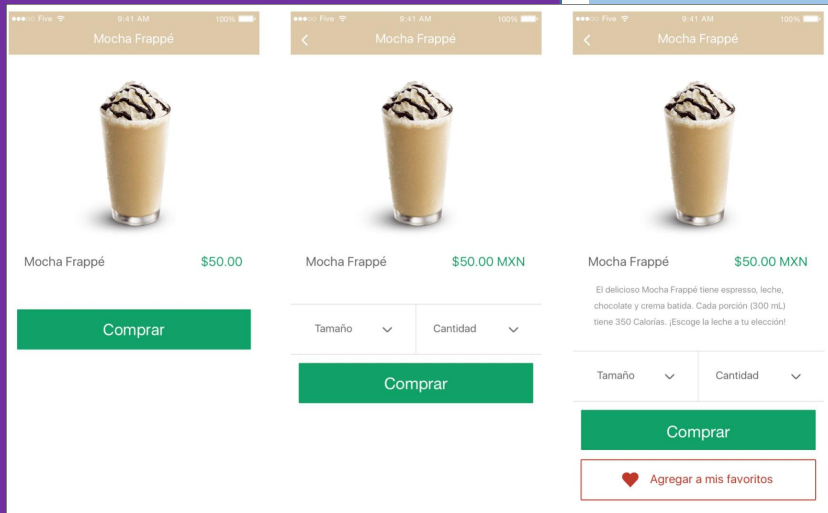
### Usabilidad Experiencia de usuario





## UNIDAD 3

### Usabilidad Experiencia de usuario



**INTERFAZ DE USUARIO (UI):** hay un botón que permite interactuar al usuario con el sistema (comprar).

**Usabilidad:** hay un botón que permite al usuario regresar, además dice en qué moneda está el precio y me permite seleccionar la cantidad (previniendo errores).

**Experiencia de usuario:** Tiene una descripción que me dice qué ingredientes tiene, cuantas calorías y además me permite agregarlo a mis favoritos para comprarlo rápido en otra ocasión.

En TODOS los casos existe la UX, la diferencia es que podemos **INFLUIR** en crear una buena UX cuando planeamos para la *experiencia óptima*.

UI me permite comprar, Usabilidad me permite prevenir un error, UX es lo que percibo.

## UNIDAD 3

Usabilidad

**Experiencia de usuario**

**OJO:** UX NO ES AGREGAR FUNCIONALIDAD,  
ES PONERSE EN LA POSICIÓN DEL USUARIO.

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
**Accesibilidad**

Está relacionado con el concepto de usabilidad.

Mientras que un diseño usable requiere delimitar a su audiencia potencial con el fin de diseñar para lo concreto, un diseño accesible implica la necesidad de **diseñar para la diversidad y heterogeneidad de necesidades** de acceso presentadas por esta audiencia específica.

## UNIDAD 3

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
**Accesibilidad**



Conectar igualdad



Proyecto «agujero en la pared»  
Nueva Delhi

## UNIDAD 3 / CONOCIMIENTO PROYECTUAL DEL DISEÑO GRÁFICO

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
Accesibilidad  
**Arquitectura de la  
información**

La usabilidad de la aplicación depende no sólo del diseño del interfaz, sino también de su **arquitectura**.

La arquitectura de la información es la **organización del contenido en subconjuntos, con nombres comprensibles para el usuario final**, facilitando las operaciones de búsqueda y uso de la información que contienen.

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### **Arquitectura de la información**

Componentes

## **Componentes**

La Arquitectura de Información tiene como objetivo que el usuario pueda usar, encontrar, aprender y descubrir información. Por lo tanto, la práctica se basa en:

- Organización
- Etiquetado / Rotulado
- Navegación
- Búsqueda

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
Accesibilidad  
**Arquitectura de la  
información**  
    Componentes  
        Organización

### Componentes: organización

Los esquemas de organización responden a la pregunta, ¿cómo categorizamos la información? Por ejemplo, de manera cronológica, alfabética (**organización exacta**) o por tema, función, o rubro (**organización subjetiva**). Porque nuestra mente está constantemente buscando patrones que nos permitan procesar grandes cantidades de información, debemos crear buenas estructuras de organización adaptada a los modelos mentales del usuario con el propósito reducir la carga cognitiva. Nuestra tarea es eliminar obstáculos como la ambigüedad, con el fin de que el usuario pueda llegar a la información que busca. La organización permitirá la navegación.

## UNIDAD 3

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
Accesibilidad  
**Arquitectura de la  
información**  
Componentes  
Organización

### Soy trabajador

- > [Tu ahorro en el Infonavit](#)
- > [En qué puedo usar mi crédito](#)
- > [Ya obtuve mi crédito, qué sigue](#)
- > [Qué hago si tengo problemas para pagar](#)

+ [Información para trabajadores](#)

### Soy patrón

- > [Qué hago para cumplir](#)
- > [Cómo, dónde y cuándo pago](#)
- > [Qué es el SUA y cómo descargarlo](#)
- > [Aclaraciones patronales](#)
- > [Empresas de Diez](#)

+ [Información para patrones](#)

### Proveedores Externos

- > [Asesores certificados](#)
- > [Desarrolladores](#)
- > [Notarios](#)
- > [Promotores vecinales certificados](#)
- > [Proveedores de ecotecnologías](#)
- > [Unidades de Valuación](#)

+ [Información para Proveedores Externos](#)



Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### **Arquitectura de la información**

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

## Componentes: etiquetado

La rotulación es una forma de presentar la información, que describe el contenido de la página web. Etiquetar corresponde a definir la terminología en el sistema. Por ejemplo, vamos a usar Computadora Portátil o Laptop, Clima o Aire Acondicionado. Las etiquetas textuales pueden hacer referencia a encabezados, nombres de secciones en el menú de navegación, palabras clave, atributos, etc. Para lograr un buen etiquetado es recomendable involucrar a nuestros usuarios, con el fin de identificar con qué palabras buscarían información.

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### Arquitectura de la información

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

## Componentes: etiquetado

Los sistemas de rotulación pueden ser como enlace, encabezados, íconos. **No** se deben utilizar dos rótulos distintos para referirse a un mismo contenido, **tampoco se debe utilizar estilos diferentes dentro del mismo sitio**. El rotulado debe tener una significación y familiaridad con los contenidos.

## UNIDAD 3

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### Arquitectura de la información

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado



## UNIDAD 3

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### **Arquitectura de la información**

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

Navegación

### **Componentes: navegación**

Pensar en las posibilidades de navegación, va más allá de un menú. Con el fin de que el usuario pueda desplazarse entre secciones o cantidades de información, podemos implementar enlaces contextuales, *breadcrumbs*, etc. La navegación nos permite explorar la información que hay en el sistema, así como interactuar de manera rápida con el contenido. Una buena navegación se hace presente a lo largo de todas las páginas o secciones de manera consistente.

UNIDAD 3

Usabilidad  
Experiencia de usuario  
Accesibilidad

Arquitectura de la información

Componentes  
Organización  
Etiquetado / rotulado  
Navegación

Procesadora Oster FPSTF1

https://www.garbarino.com/producto/procesadora-oster-fpstfp4263-dfl/19c7a75d9a

Micela

f?

≡

Sucursales

Venta Telefónica

Atención al Cliente

Garbarino Viajes

GARBARINO®

¿Qué estás buscando?

Buscar

Iniciar sesión

Mi cuenta

Electrodomésticos

Tecnología

Casa y Jardín

Salud y Belleza

Bebes y Niños

Deportes y Tiempo Libre

Más Categorías

Electrodomésticos > Pequeños Electrodomésticos > Procesadoras > Oster

Procesadora Oster FPSTFP4263-DFL

Capacidad: 2 lts. Potencia: 550 W. Velocidades: 2. Pulsador. Funciones Disponibles: Amasar, Picar, Rebanar, Rallar, Procesar. Accesorios.

Pasá el mouse sobre la imagen para hacer zoom

\$2.399

8% OFF

\$2.199

6 cuotas sin interés

de \$367

Consultar más cuotas y promociones bancarias

VISA

MasterCard

AMERICAN EXPRESS

CABA

Moneda

netvia

Diners Club

netvia

COMPRAR

Retiralo GRATIS

Ver sucursales disponibles

¿Querés que te lo enviemos?

Calcular costo de envío

Código: 204.639 - China - 20 Unidades - (Precio online y por venta telefónica)

Me gusta

Compartir

Twitter

Especificaciones técnicas

Generales

|             |       |          |       |
|-------------|-------|----------|-------|
| Capacidad   | 2 lts | Potencia | 550 W |
| Velocidades | 2     | Pulsador | Sí    |

Garantía

|           |          |        |       |
|-----------|----------|--------|-------|
| Duración  | 12 meses | Origen | China |
| Cobertura | Oficial  |        |       |

## UNIDAD 3

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

### **Arquitectura de la información**

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

Navegación

Búsqueda

### **Componentes: búsqueda**

La búsqueda implica algo más complejo que poner a disposición del usuario un buscador. La búsqueda no es una serie lineal de pasos o que solamente implica formular una consulta. Al diseñar la búsqueda debemos tomar en cuenta qué indexar, qué precisión daremos en los resultados, cómo se podrá acceder a ellos, así como pensar en implementar patrones para asistir al usuario, por ejemplo habilitar el *autosuggest* o *autocomplete*

## UNIDAD 3

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

Arquitectura de la  
información

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

Navegación

Búsqueda

**Navegabilidad**

Es la facilidad con que pueden recorrerse las distintas secciones de un sitio web sin perderse en él.

Una buena navegabilidad permite al usuario saber, en todo momento, dónde se encuentra y dónde hallar lo que desea.

## UNIDAD 3

Usabilidad

Experiencia de usuario

Accesibilidad

Arquitectura de la  
información

Componentes

Organización

Etiquetado / rotulado

Navegación

Búsqueda

Navegabilidad

**Optimización**

Tareas que debería desarrollar un arquitecto de información:

- Aclarar la misión y la visión del sitio, haciendo un balance entre las necesidades de la organización que lo impulsa y las necesidades de sus audiencias.
- Determina qué contenidos y funcionalidades deberá contener el sitio.
- Especifica cómo buscarán información en el sitio los usuarios, mediante la definición de sus sistemas de organización, navegación, etiquetado y búsqueda.
- Proyecta cómo se acomodará el sitio al cambio y el crecimiento a lo largo del tiempo.



Usabilidad  
Experiencia de usuario  
Accesibilidad  
Arquitectura de la  
información  
    Componentes  
        Organización  
        Etiquetado / rotulado  
        Navegación  
        Búsqueda  
Navegabilidad  
**Optimización**

### Repaso sobre optimización:

- El menú de navegación hacia las principales secciones del sitio web debe repetirse en todas sus páginas. Es deseable que siempre mantenga el mismo formato. Pueden usarse dos menús, uno de acceso rápido y otro más detallado.
- Debe ser simple. El usuario debe ver rápidamente la información disponible.
- Debe probarse el sitio en dispositivos móviles, ya que hoy en día la mayoría de los usuarios acceden a internet desde sus smartphones. El sitio debe ser responsive para garantizar la mejor experiencia posible para los visitantes.
- Debe ser descriptivo. No utilizar títulos o subtítulos genéricos como “Servicios” o “Productos”, sino hacerle saber al usuario de antemano qué se puede encontrar en el sitio.