

## Tema 4

### Marcos González León

#### 4.3 Principios de usabilidad Web de Jakob Nielsen

##### - ¿Qué es una Web User Friendly?

Se trata de un diseño centrado en el usuario para conseguir la experiencia del mismo. Mejorar la usabilidad y permitir que el usuario pueda entender de forma sencilla la web o producto, y de la misma forma, facilitar que la web "hable" el idioma del usuario.

##### - ¿Qué se consigue al mejorar la experiencia del usuario?

- Aumentamos el tráfico recurrente. Más usuarios vuelven debido a la buena experiencia. Esto aumenta el número de visitas y posiciona mejor nuestra web en la búsqueda.
- Disminuir el porcentaje de rebote. El usuario no solo entra a la web, si no que se queda tiempo y la explora.
- El usuario es capaz de realizar/cumplir sus objetivos de forma más efectiva.
- Para el usuario no resulta complicado seguir usando la web o nuevos elementos.

##### - ¿Cuál es el primer principio de usabilidad? Ejemplos.

- Visibilidad del estado del sistema.

Siempre hay que tener al usuario informado de lo que está pasando y ofrecerle una respuesta en el menor tiempo posible.

Si enviamos un formulario o buscamos una palabra en una biblioteca, debemos avisar al usuario de si se ha realizado con éxito o no ha habido resultados.

##### - ¿Qué indica la consistencia y estándares? Ejemplos.

Con el avance de las tecnologías móviles han aparecido gestos e iconos que hemos asumido como normales.

Las barras laterales se atribuyen a opciones o desplegar opciones. Los botones verdes a aceptar, y los rojos a cancelar.

##### - ¿Qué significa el acrónimo KISS? ¿A qué principio básico de usabilidad hace referencia y por qué?

- KISS (Keep It Simple Stupid, Mantenlo sencillo idiota). Hace referencia al principio de 'Diseño estético y minimalista'. Evita la información innecesaria. Distrae al usuario y puede dificultar la navegación. No recargues el diseño, el usuario busca paginas simples, que carguen rápido.