

Análisis de la Usabilidad

- *Usabilidad Web* -

[Introducción](#)

[Q1. Dimensiones de la Usabilidad](#)

[Q2. Principios de la Usabilidad](#)

[Q3. Análisis en varios Browsers & Devices](#)

[Q4. Análisis con Google PageSpeed Insights](#)

Introducción

Los ejercicios se tienen que hacer sobre la web del proyecto transversal. Pon aquí la url de la GitHub Page:

<https://jaf-arino.github.io/UxUi/>

Q1. Dimensiones de la Usabilidad

En las transparencias se analizan las dimensiones de la usabilidad en dos ejemplos concretos: la creación de una cuenta en *Google* y en *Facebook*.

Siguiendo los ejemplos indicados anteriormente, analiza las dimensiones de la usabilidad de algún componente de la web sobre la que estás realizando este estudio.

DIMENSIÓN	DESCRIPCIÓN
<i>Eficiencia</i>	Valoración positiva. El usuario puede completar su objetivo de compra en la página.
<i>Eficacia</i>	Cumple el objetivo de poder visualizar el catálogo de productos de una manera rápida en unos pocos clicks. También aparecen varios inputs para acceder a la compra ágilmente, como las dos ofertas con cuenta regresiva o el acceso directo a las categorías.
<i>Satisfacción</i>	El diseño atractivo que tiene, el uso de imágenes con buena definición, las tipografías utilizadas y el uso de colores vivos sobre fondo blanco hacen que la página principal tenga un alto grado de satisfacción.
<i>Atractivo</i>	Se cumple el objetivo gracias a un diseño eficaz que cumple con los estándares establecidos de funcionalidad web (por poner un ejemplo: el panel de acceso al usuario a la derecha de la barra de navegación). Además, el diseño es sencillo y todos los elementos respiran, haciendo que el usuario pueda encontrar los elementos con cierta facilidad.
<i>Facilidad del sistema para ser recordado</i>	Alta valoración, ya que la página está claramente dividida en secciones. El usuario puede encontrar todo.
<i>Facilidad de aprendizaje</i>	Utiliza estándares de la web que hacen que el usuario pueda navegar sin tener problemas. El único elemento que creo que no queda claro es el ícono que aparece en el botón de comparación en el hover de cada producto.
<i>Tolerancia al error</i>	Aunque el lenguaje visual es claro y los botones son evidentes es difícil entrar a valorar este punto en una web que no funciona.

Q2. Principios de la Usabilidad

Analiza si se cumplen o no los *Principios de diseño de interacción de Bruce Tognazzini* (<http://galinus.com/es/articulos/principios-diseno-de-interaccion.html>) en la web escogida.

Anticipación: El usuario dispone de los elementos de una manera clara y constante. Por ejemplo, el footer es siempre el mismo en todas las páginas y los elementos se mantienen en el mismo lugar.

Autonomía: Es difícil responder a este principio, ya que la web no tiene un funcionamiento real del 100%. Por ejemplo, no se puede valorar si se informa del estado actual del carrito porque la aplicación no tiene esa funcionalidad.

Daltonismo: Este principio no se cumple en la aplicación. Apenas hay pistas secundarias o gráficos complementarios.

Consistencia: De un modo general, existe una consistencia clara en lo relativo al diseño de toda la página. Por ejemplo, la iconografía guarda relación, es consistente. Aquí entra también en juego el hándicap de no ser una web funcional al 100%, pero creo que, en parte, se cumple con este principio.

Valores por defecto: Este principio no lo cumple por el mero hecho de que no aparece por ningún sitio de la web la opción de aplicar valores por defecto, por lo que no es aplicable.

Eficacia del usuario: En términos globales, el usuario puede entender todos o la mayoría de apartados, botones, menús,... de la aplicación de un modo sencillo y ágil. El usuario es productivo utilizando la interfaz, el diseño escogido ayuda a ello. Por ejemplo, los botones o los textos que necesitan una interacción por parte del usuario contienen la información justa y directa para realizar la acción: "Shop now", "View product", "Explore products",...

Interfaces explorables: Pienso que este principio es bastante mejorable, ya que echo en falta un botón de "subir arriba" cuando la página está en la parte inferior o que el menú quede fijo en el top. Aunque también creo que el hecho de tener un menú de navegación tan claro, conciso y repetido por las otras páginas de la aplicación ayuda a moverte ágilmente y de manera intuitiva por la web.

Objetos humanos: Los objetos humanos mostrados se comportan de manera natural, es decir, son familiares, comprensibles y consistentes. Tienen un comportamiento muy estándar.

Reducción de latencia: Este principio es difícil de valorar por el no-funcionamiento de la web. No puedo entrar a valorar cuando no hay cargas lentas. Los cambios provenientes de los botones no tardan más de 1" y no veo latencia por ningún sitio.

Aprendizaje: El diseño es bastante sencillo e intuitivo, por lo que el usuario no va a emplear demasiado tiempo en aprender a manejarse por la aplicación.

Uso de metáforas: No veo que exista el uso de ninguna metáfora dentro de la interfaz.

Protege el trabajo del usuario: Este principio no lo cumple porque no hay opción a cumplirlo, la web no es funcional.

Legibilidad: De manera general, se cumple el principio porque los textos de más importancia son negros sobre fondo blanco, pero existen textos descriptivos en color gris que podrían mejorar la legibilidad.

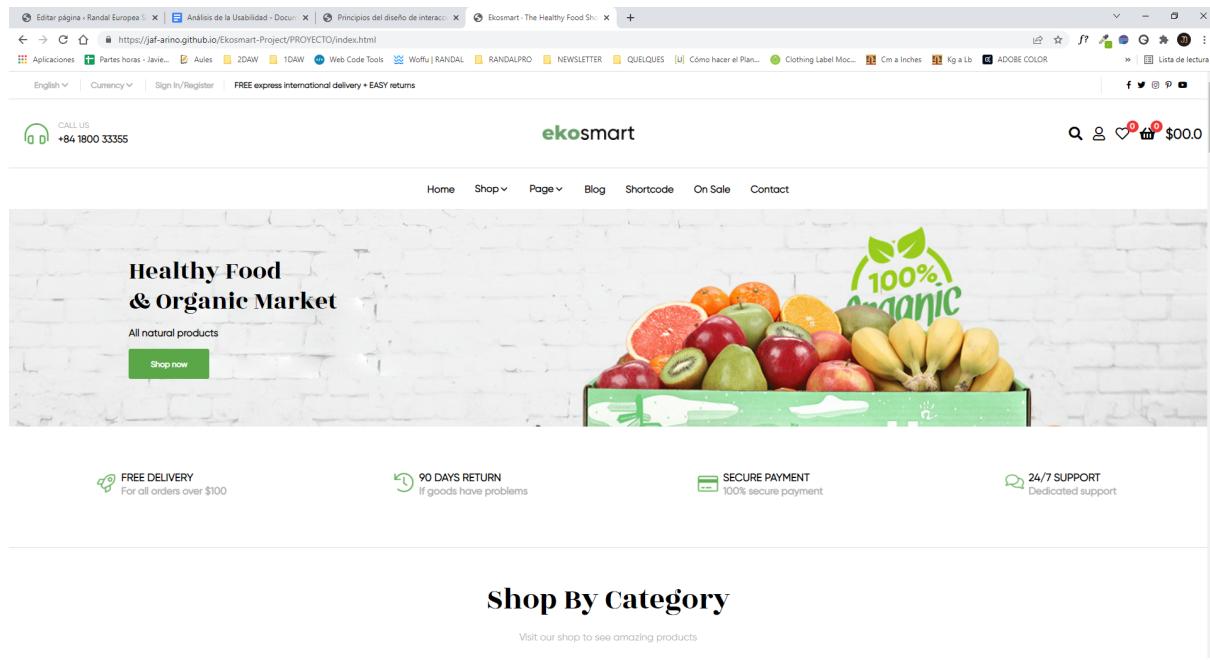
Guardar el estado: La aplicación no dispone de toda la información relativa a este principio, pero gracias a tecnologías como Google Analytics, Adobe Analytics o que generan mapas de calor como Hotjar o CrazyEgg es posible conocer los datos de seguimiento de los usuarios.

Navegación visible: La web no contiene un vasto número de páginas, por lo que el usuario no puede perderse entre ellas, pero sí que es cierto que la constancia del diseño ayuda a generar una interfaz amigable, recordable y nada difícil de imaginar.

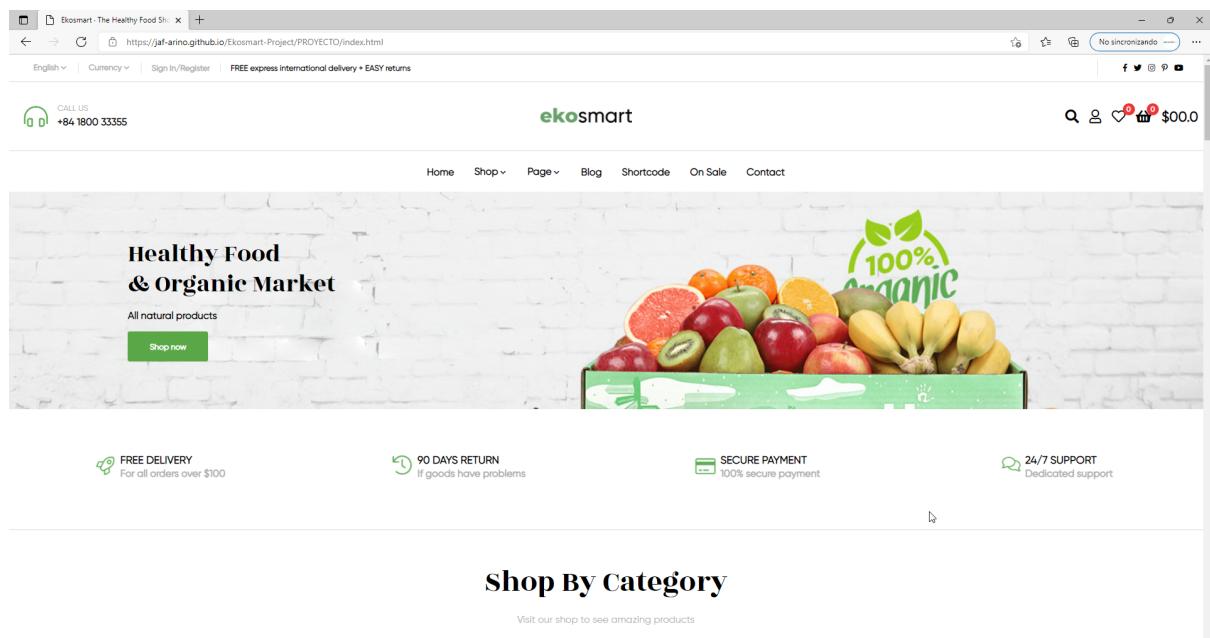
Q3. Análisis en varios Browsers & Devices

1. Analiza de forma directa, con al menos 3 navegadores y/o dispositivos, la visualización del sitio web escogido. Pon capturas y coméntalas.

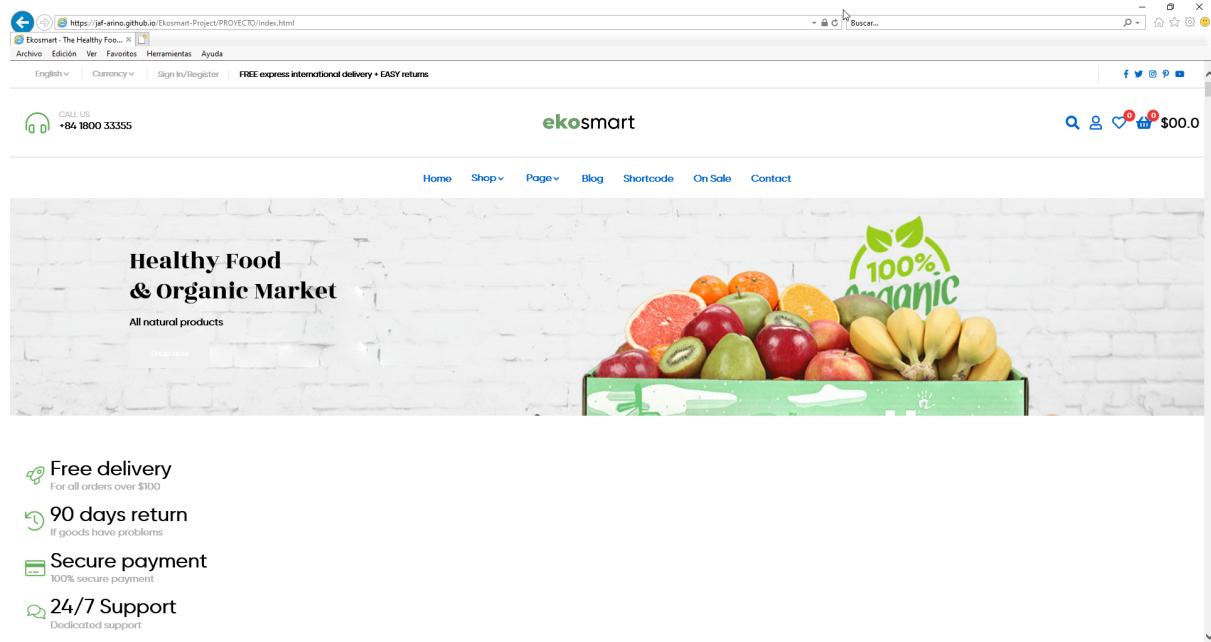
GOOGLE CHROME:



EDGE:



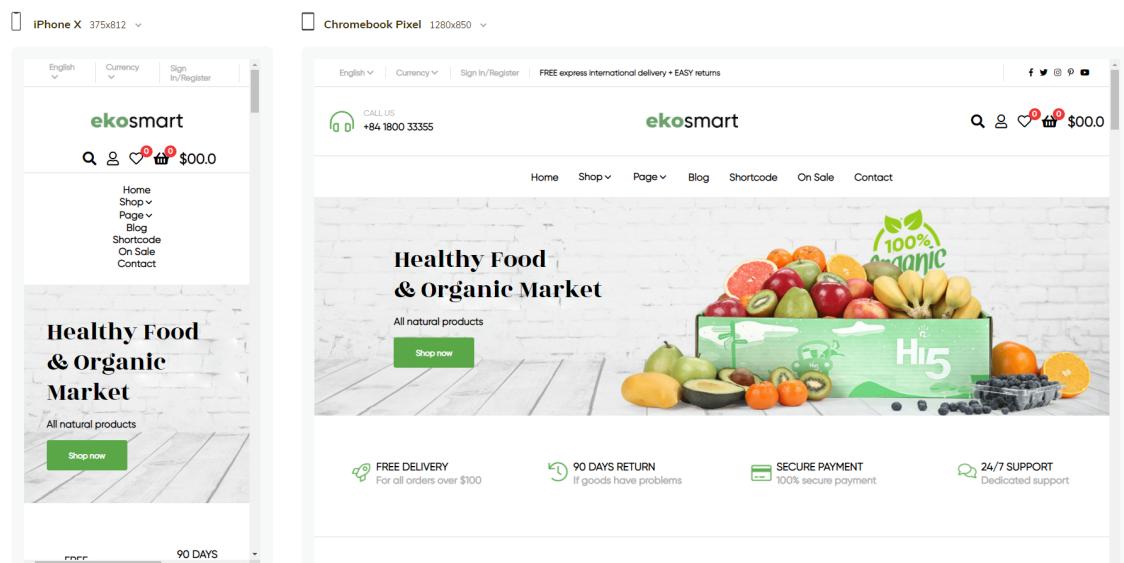
INTERNET EXPLORER:



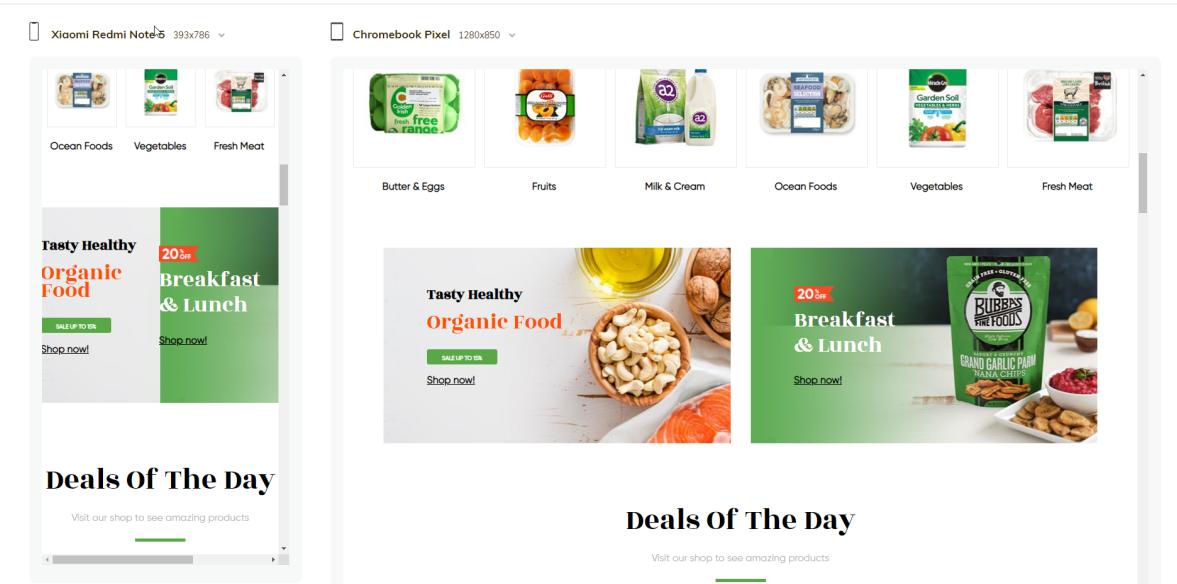
He podido observar que tanto en Chrome como en Edge, el funcionamiento es el correcto y no difiere el uno del otro, pero cuando se visualiza en el navegador más obsoleto de ellos, Explorer, la web deja de visualizarse de la misma manera. No funcionan algunos atributos del CSS y hacen que la web pierda legibilidad.

2. Analiza de forma indirecta, con varios navegadores y dispositivos, la visualización del sitio web escogido. Pon capturas y coméntalas.
 - <https://ready.mobi/> (*Esta aplicación no me ha funcionado*)
 - <http://quirktools.com/screenfly/>

Top de la página: Todo se visualiza correctamente, tanto en ordenador, como en tablet, como en móvil.



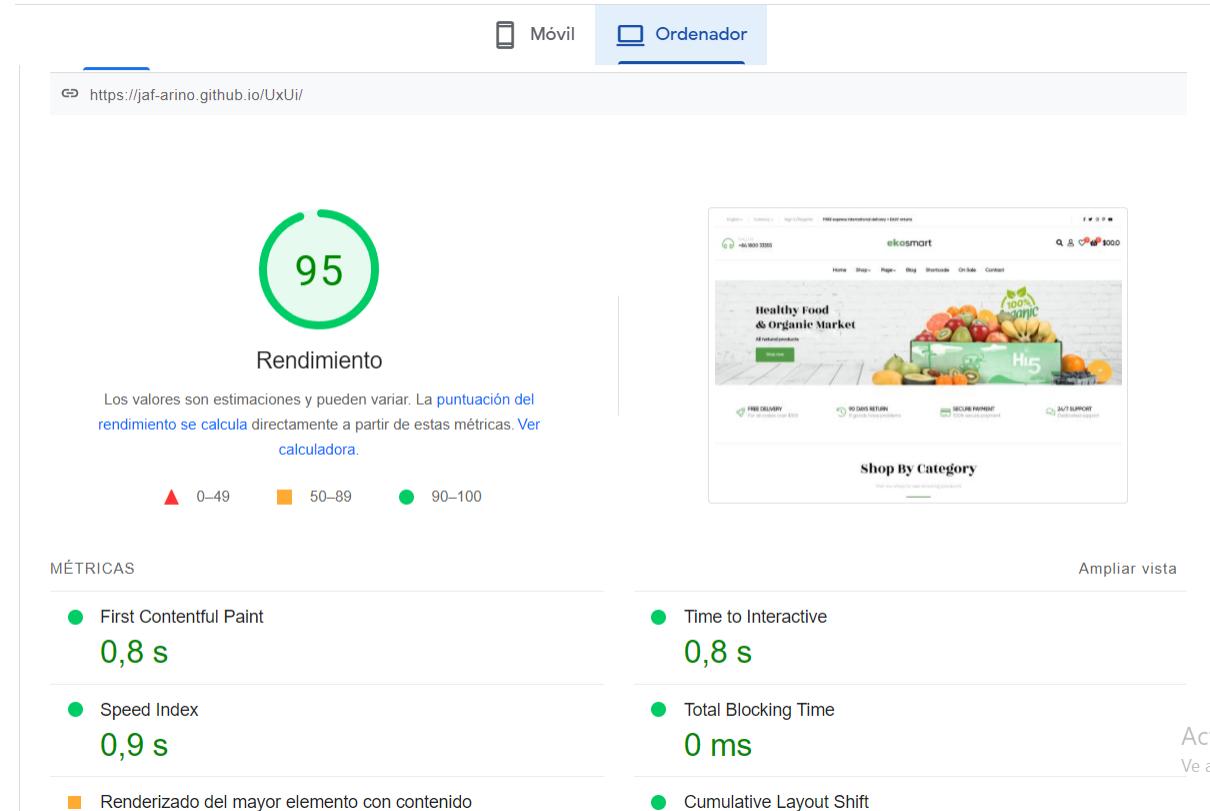
Intermedio de la página: Aunque el estilo de la interfaz se visualiza de una manera equitativa y no deja de perder el sentido en cuanto a la usabilidad web, hay pérdidas de legibilidad en la versión móvil debido a la falta de definición en las media-query.



Q4. Análisis con Google PageSpeed Insights

La herramienta [PageSpeed Insights](#) de Google se utiliza para comprobar la velocidad de carga de una página web. Proporciona una puntuación e información sobre cómo mejorarla.

Utiliza PageSpeed Insights para analizar el sitio web escogido. Pon capturas del resultado en escritorio y en móvil, y comenta la información que te da.



Móvil

Ordenador

<https://jaf-arino.github.io/UxUi/>

70

Rendimiento

Los valores son estimaciones y pueden variar. La [puntuación del rendimiento se calcula](#) directamente a partir de estas métricas. [Ver calculadora.](#)

▲ 0–49 ■ 50–89 ● 90–100

MÉTRICAS

▲ First Contentful Paint
3,1 s

● Speed Index
3,1 s

▲ Renderizado del mayor elemento con contenido

● Time to Interactive
3,1 s

● Total Blocking Time
0 ms

● Cumulative Layout Shift

Ampliar vista

Aktiv
Ve a C

Ya había utilizado esta herramienta para mejorar el rendimiento de la web de mi empresa y pude comprobar que es de gran ayuda porque te ofrece soluciones a los problemas que tiene la web que analizas.

En este proyecto, para aumentar la puntuación de la versión Móvil y dado que tengo un problema con la carga de las imágenes, he cambiado el formato de las imágenes de PNG a WEBP (me he dejado algún ícono que apenas pesaba) y he añadido el script “lazysizes” para que se carguen de manera diferida. Con esto, se reduce el tiempo de carga, se reduce el consumo de datos y, además, el formato es soportado por todos los navegadores sin tener pérdidas de calidad.

Imagen de antes de hacer el cambio:

OPORTUNIDADES

Oportunidad	Ahorro estimado
▲ Publica imágenes con formatos de próxima generación	15,9 s ^

Los formatos como WebP y AVIF suelen comprimir mejor las imágenes que los formatos PNG o JPEG, lo que hace que se descarguen más rápido y consuman menos datos. [Más información](#)

Imagen de después de hacer el cambio:

OPORTUNIDADES

Oportunidad	Ahorro estimado
▲ Publica imágenes con formatos de próxima generación	9,15 s ^

Los formatos como WebP y AVIF suelen comprimir mejor las imágenes que los formatos PNG o JPEG, lo que hace que se descarguen más rápido y consuman menos datos. [Más información](#)