

1. Según el vídeo, la usabilidad se define como “asegurarse de que algo funcione bien y que pueda usarse sin frustraciones”

- **¿Qué ejemplos cotidianos conoces (fuera de lo digital) que cumplen esa definición?**

Puertas con picaportes evidentes (empujar/tirar): Si ves un picaporte para tirar y una placa para empujar, tu cerebro lo entiende al instante

- **¿Y qué ejemplos incumplen esa idea?**

Puertas con diseño confuso

2. Jakob Nielsen habla de cinco componentes de usabilidad: aprendizaje, eficiencia, memoria, errores y satisfacción.

- **Elige una aplicación web o móvil que uses mucho. ¿En cuál de estos 5 componentes dirías que destaca? ¿En cuál falla más?**

Spotify

Satisfacción. La experiencia de usuario es agradable: transiciones suaves, diseño atractivo, comportamiento predecible

Memoria (facilidad de recordar cómo usarla tras un tiempo sin usar). Algunas funciones menos comunes (como gestionar dispositivos conectados) están escondidas y es fácil olvidar dónde están

- **¿Qué mejora concreta propondrías para reforzar el componente más débil?**

Agregar una barra de búsqueda en configuración. Así el usuario puede escribir “crossfade”, “descargas” o “ecualizador” y acceder directamente, sin buscar entre menús

3. El vídeo menciona la metáfora “la usabilidad es como el oxígeno: no la notas hasta que falta”

- **¿Recuerdas una situación en la que notaste la “falta de oxígeno” en una app o web (es decir, mala usabilidad)? ¿Qué pasó y cómo reaccionaste?**

Una vez intenté hacer un check-in en una web de aerolínea desde el móvil. El botón finalizar estaba fuera del campo de visión en vertical, y no era evidente que había que hacer scroll lateral. Estuve varios minutos buscando qué faltaba hasta que lo descubrí.

Frustración

4. Se cuenta el ejemplo del botón de 300 millones de dólares.

- **¿Por qué un cambio tan pequeño (de “registrarse” a “continuar como invitado”) tuvo un impacto tan grande?**

Porque removió una barrera psicológica. Registrarse implica tiempo, esfuerzo y compromiso

- **¿Se te ocurre algún “botón” similar que podría mejorarse en aplicaciones que uses habitualmente?**

En muchas apps bancarias, el botón “cerrar sesión” está escondido. Una ubicación más lógica (como en el menú principal) mejoraría la experiencia para usuarios precavidos

5. Jakob Nielsen define la usabilidad como “eficiencia, efectividad y satisfacción en un contexto determinado”

- **¿Por qué crees que es importante incluir la idea de “contexto” en la definición?**

Porque una interfaz puede ser muy bueno en una situación y pésima en otra

- **Pon un ejemplo de una app que sea usable en un contexto y menos usable en otro**

Google Maps:

- Usable mientras planificas un viaje en casa (pantalla grande, tiempo para explorar, buena conexión).
- Menos usable si estás caminando con sol, con mala señal y poco tiempo:
 - La orientación puede fallar
 - El zoom con una mano es difícil
 - Puede ser confuso si el mapa rota