

Usabilidad

en el desarrollo de aplicaciones web

¿Qué es usabilidad web?

- **Facilidad de uso** con que las personas pueden utilizar una web con el fin de alcanzar un objetivo específico.
- **Sencillez, claridad y eficiencia** que se diseña la interacción entre el usuario-web.

Jackob Nielsen

Jackob Nielsen (useit.com, [nngroup](http://nngroup.com)) es la mayor eminencia en el sector de la usabilidad.

*“La usabilidad es el **atributo de calidad** que **mide lo fácil** que es de utilizar una interfaz web”*

*atributos calidad: Funcionalidad, Fiabilidad, **Usabilidad**, Eficiencia, Mantenibilidad, Portabilidad*

Objetivo **específico**

- No para *cualquier usuario, cualquier objetivo o cualquier contexto.*
- Lo que puede ser usable en un entorno, en otro no puede no serlo.

(Ejemplo camión-moto bajar al centro)

No por ser fácil, añadir características

- **¡Peligro!** Informático
introducimos mil
funcionalidades
- A veces
más es menos



El usuario

La usabilidad **depende** no sólo del sistema web si no también **del usuario.**



Principios de usabilidad

→ **1. Conoce al usuario.** Siempre pensar en el usuario.

Su habla, jerga.

Acercarnos al mundo real.

Cultura del usuario

¿dónde está el baño? Al fondo a la derecha... :)

Principios de usabilidad

→ **2. Estado del sistema.** Desde la primera vez, el usuario debe sentirse cómodo, organizado, informado y localizado.

Localizado *breadcrumb, carritos pasos...*

Consistencia: minimiza la **memorización** y comportamiento predecible *guardar, modificar, enviar...*

Principios de usabilidad

→ 3. Flexibilidad. Optimiza las operaciones.

Adaptación al usuario. Misma interfaz con
soluciones sencillas > usuarios noveles
soluciones eficaces > usuarios más avanzados

Sistemas inteligentes. Reducir el esfuerzo interacción usuario:
automatización y reorganizando el sistema.

*Realizar en el **mínimo número de clicks** posibles y en el **mínimo tiempo** posible.*

Principios de usabilidad

→ 4. Gestión de errores.

Lo importante no es evitarlos sino ayudar a la **recuperabilidad** del sistema.

Modelos mentales

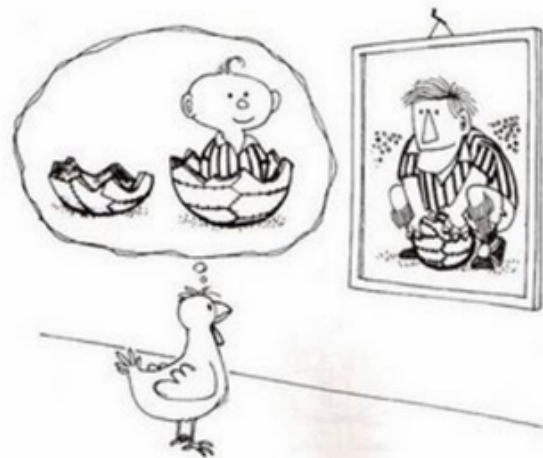
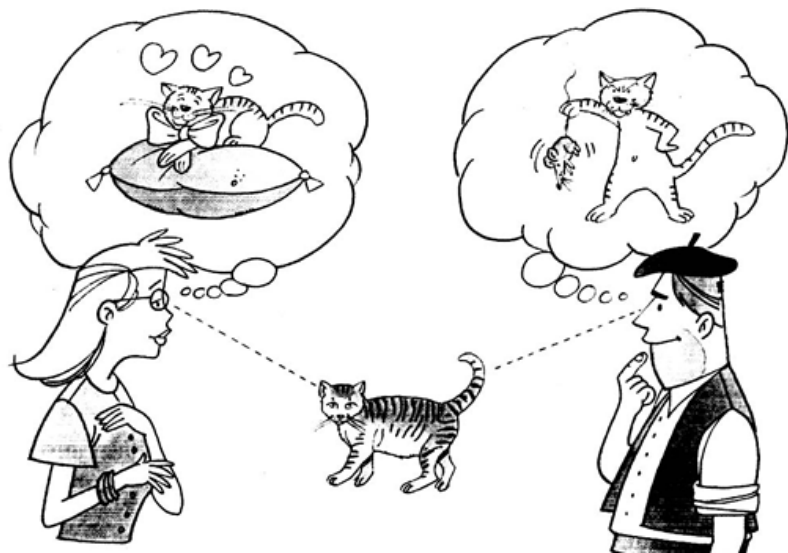
→ Realidad subjetiva de cada usuario

¿Qué espera un usuario ver cuando entra en nuestro sitio web?

→ Cada usuario es único y crea su propio modelo mental



Modelos mentales



Convenciones

- **Modelos de comportamiento del usuario cuando utiliza una web.** *Puntos en común entre webs.*

Minimiza curva aprendizaje

- **Con las convenciones garantizamos el éxito.**
Cumplimos expectativas

Convenciones ecommerce

ZARA

IDENTIFICAR |  CESTA DE COMPRA: 0

ÚLTIMA SEMANA

»

MUJER

- Abrigos
- Chaquetas
- Vestidos
- Camisas
- Pantalones
- Jeans
- Faldas
- Puntos
- Camisetas
- Zapatos
- Botas
- Accesorios
- Perfumes

TRF

HOMBRE

NIÑOS

APPS

CAMPAÑA

LOOKBOOK

SALEBAS ▼ CARACTERÍSTICAS ▼ COLOR ▼ TALLA ▼ PRECIO ▼

65 ARTÍCULOS



ABRIGO LARGO EN SUELO TALLA 120-130

• Oloro



Welcome, you are in Spain

NET-A-PORTER

Sign in | Email updates | Shopping bag  (Empty)

Privacy and cookie policy |

WHAT'S NEW DESIGNERS CLOTHING BAGS SHOES ACCESSORIES UNDERWEAR TRENDS MAGAZINE TV GIFTS



La regla de los 5 segundos

- Si un usuario no encuentra lo que busca en 5 segundos se irá de la web.

Así de fácil y así de cruel.

- La programación / diseño quedan relegados a esta regla.

- **La usabilidad es básica y necesaria prioritaria.**

Imagínate invertir en una campaña pagada SEO/SEM con una web que tiene el problema de los 5 segundos aunque consigamos mucho tráfico no conseguiremos el objetivo y perderemos a esos usuarios que no volverán.