

Grado en Ingeniería Informática del Software



Software y estándares para la Web

Esquema

**Grado en
Ingeniería
Informática
del Software**

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- Bibliografía
- Referencias
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Esquema

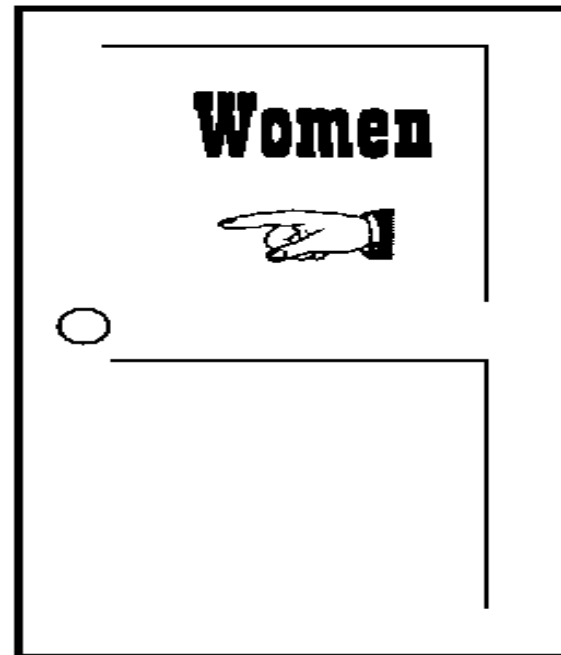
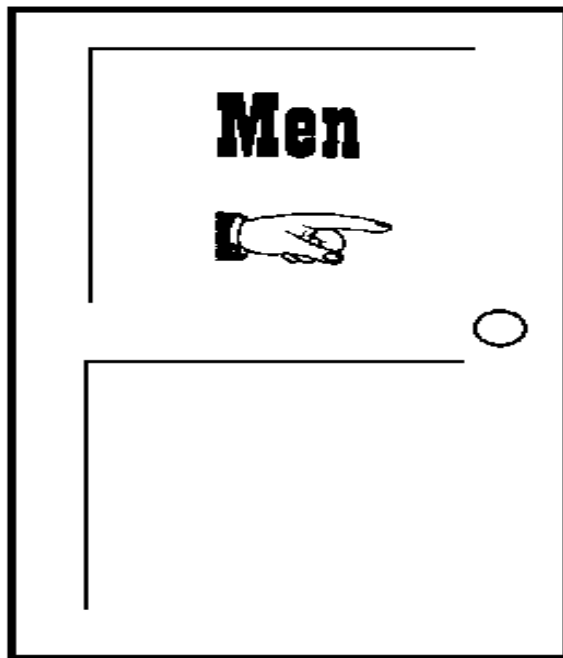
Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- **¿Qué es la usabilidad?**
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- Bibliografía
- Referencias
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Mala usabilidad fuera de la Informática

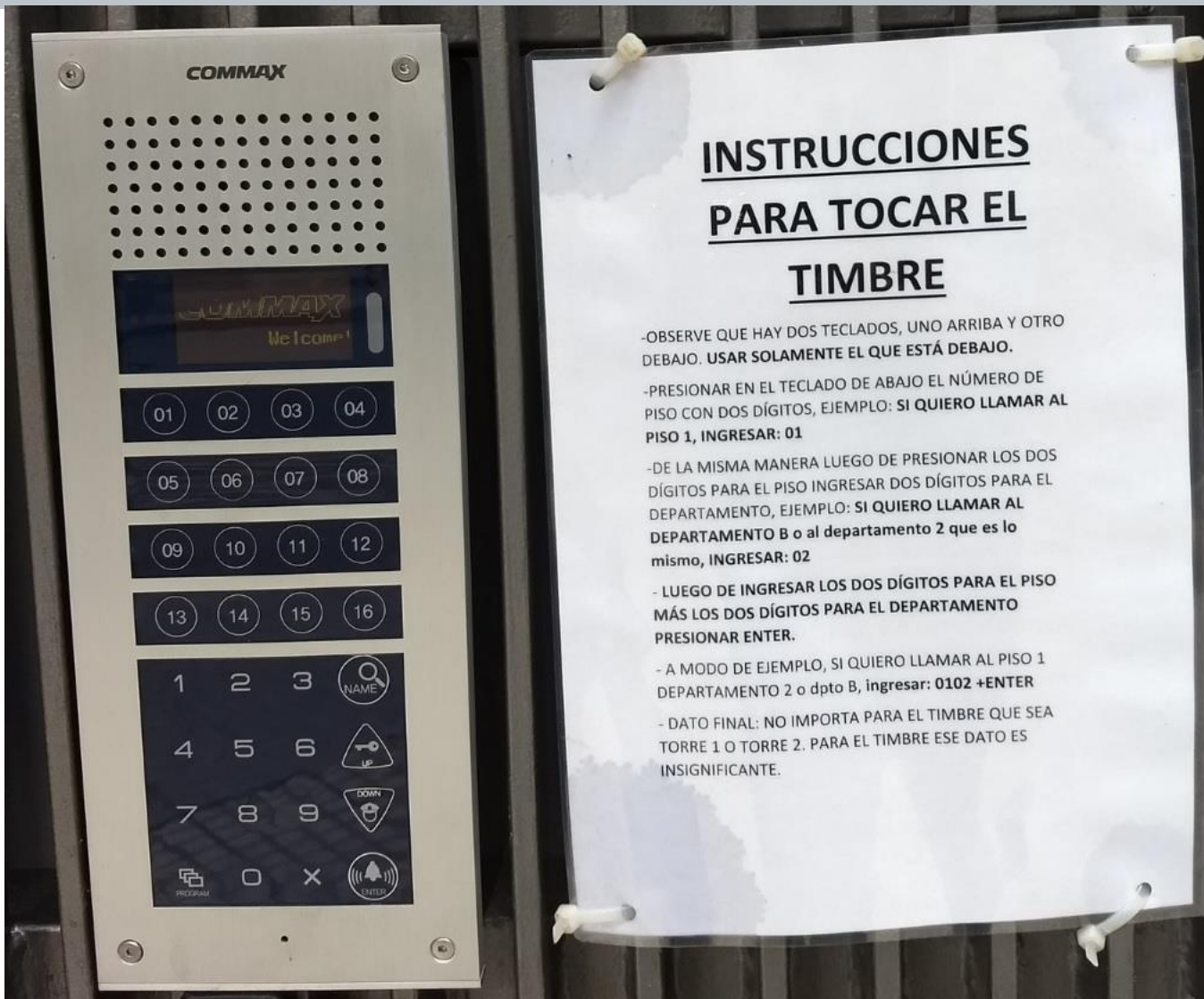
Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



Software y estándares para la Web

Introducción - Mala usabilidad fuera de la Informática

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



INSTRUCCIONES PARA TOCAR EL TIMBRE

- OBSERVE QUE HAY DOS TECLADOS, UNO ARRIBA Y OTRO DEBAJO. **USAR SOLAMENTE EL QUE ESTÁ DEBAJO.**
- PRESIONAR EN EL TECLADO DE ABAJO EL NÚMERO DE PISO CON DOS DÍGITOS, EJEMPLO: SI QUIERO LLAMAR AL PISO 1, INGRESAR: 01
- DE LA MISMA MANERA LUEGO DE PRESIONAR LOS DOS DÍGITOS PARA EL PISO INGRESAR DOS DÍGITOS PARA EL DEPARTAMENTO, EJEMPLO: SI QUIERO LLAMAR AL DEPARTAMENTO B o al departamento 2 que es lo mismo, INGRESAR: 02
- LUEGO DE INGRESAR LOS DOS DÍGITOS PARA EL PISO MÁS LOS DOS DÍGITOS PARA EL DEPARTAMENTO PRESIONAR ENTER.
- A MODO DE EJEMPLO, SI QUIERO LLAMAR AL PISO 1 DEPARTAMENTO 2 o dpto B, ingresar: 0102 +ENTER
- DATO FINAL: NO IMPORTA PARA EL TIMBRE QUE SEA TORRE 1 O TORRE 2. PARA EL TIMBRE ESE DATO ES INSIGNIFICANTE.

Software y estándares para la Web

Mala usabilidad de un mueble



Parece que sirve para abrir el cajón



Sin embargo el cajón se abre en otro sitio

<http://www.baddesigns.com/>



Solución

Software y estándares para la Web

¿Qué es la experiencia de usuario (UX)?

- La **experiencia de usuario** (**UX**, “*User Experience*”) es el conjunto de factores y elementos que componen la **interacción del usuario** con un sistema, considerados de forma integral

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Software y estándares para la Web

¿De qué depende la experiencia de usuario (UX)?

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- De la funcionalidad y la utilidad
- Del hardware
- Del software
- De la **usabilidad**
- Del **diseño de interacción**
- De la **accesibilidad**
- Del diseño gráfico y visual
- De los contenidos
- De la **navegación y búsqueda**
- De la eficacia y la eficiencia
- De las emociones
- De los sentimientos
- De la imagen de marca
- De la **confianza** en el producto

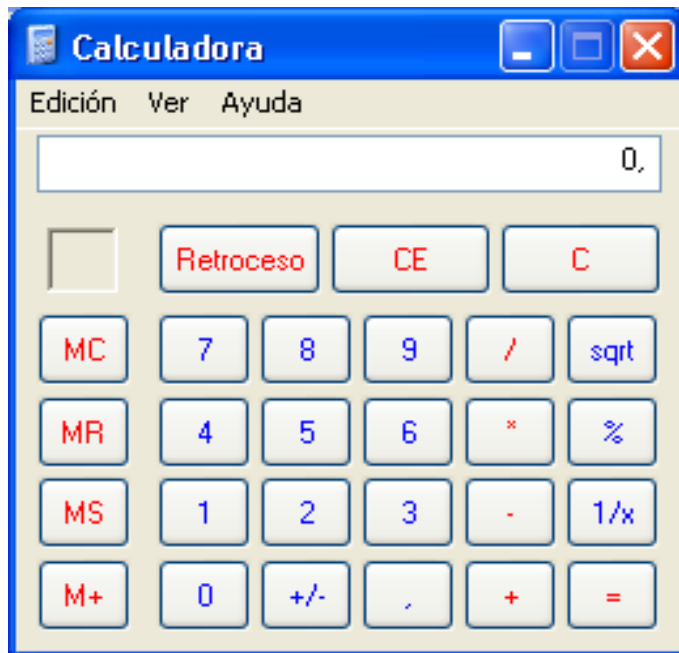
Sistema Usable = Fácil de Aprender + Fácil de Utilizar

- ❑ Por tanto, la usabilidad es mucho más que la selección de colores o tipos de letra
- ❑ Incluye:
 - Diseño de los diálogos
 - Enlace cognitivo entre usuario y sistema
 - Calidad de la documentación
 - Incorporación de metáforas

(*) La usabilidad, según la **RAE**, es *“la facilidad con que un usuario puede utilizar una herramienta fabricada por otras personas para alcanzar un determinado objetivo”*.

Familiaridad y metáforas

- Es la correlación que existe entre los conocimientos que posee el usuario y los conocimientos requeridos para la interacción en un sistema nuevo
- Se facilita en gran medida empleando metáforas del mundo real a las que el usuario ya está acostumbrado.



Familiaridad y metáforas (II)

- Los **iconos** son metáforas gráficas reducidas



Software y estándares para la Web

Metáforas – Microsoft Word versus máquina de escribir

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



Software y estándares para la Web

Metáforas – Verbales y gráficas – La Web

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



Problema

**No siempre hay
metáforas**

**Entonces es necesario incrementar
las pruebas de usabilidad**

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- **Usabilidad en la Web**
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- Bibliografía
- Referencias
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Usabilidad en la Web: Atributos (Steve Krug)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- **Útil**
 - ¿Hace algo que las personas necesitan hacer?
- **Comprensible**
 - ¿Las personas entienden lo que están haciendo?
- **Recordable**
 - ¿Las personas no tienen que acordarse de la tarea cada vez que la realicen?
- **Eficaz**
 - ¿Las personas son capaces de realizar la tarea?
- **Eficiente**
 - ¿Las personas realizan la tarea en un tiempo y con un esfuerzo razonable?
- **Deseable**
 - ¿A las personas les gusta y lo quieren?
- **Delicioso**
 - ¿A las personas les resulta agradable e incluso divertido?

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- **Normas básicas sobre usabilidad en la Web**
- Resumen
- Bibliografía
- Referencias
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Normas básicas sobre usabilidad en la Web – *Steve Krug*

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ① **No me hagas pensar**
- ② No importa el número de veces que hay que hacer clic en algo si la opción es mecánica e inequívoca.
- ③ Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede.

Software y estándares para la Web

1ª Norma - No me hagas Pensar

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- **Es la norma fundamental**
- Una página web ha de ser
 - Obvia
 - Evidente
 - Clara
 - Fácil de entender



Pero, ¿qué es fácil de entender, obvio, evidente o claro?

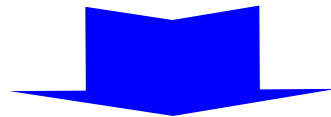
- Hay que poder entenderla sin agotar esfuerzos pensando en ella

Software y estándares para la Web

1ª Norma - Evitar los interrogantes

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Dónde estoy?
- ¿Por dónde empiezo?
- ¿Dónde han puesto_____?
- ¿Qué es lo más importante de esta página?
- ¿Por qué lo han llamado de esa forma?
- ¿Puedo hacer clic aquí?
- ¿Puedo navegar por aquí o tengo que ir a otro sitio?



- **Esto es_____.**
- **Y eso es _____.**
- **Y eso es precisamente lo que quiero**

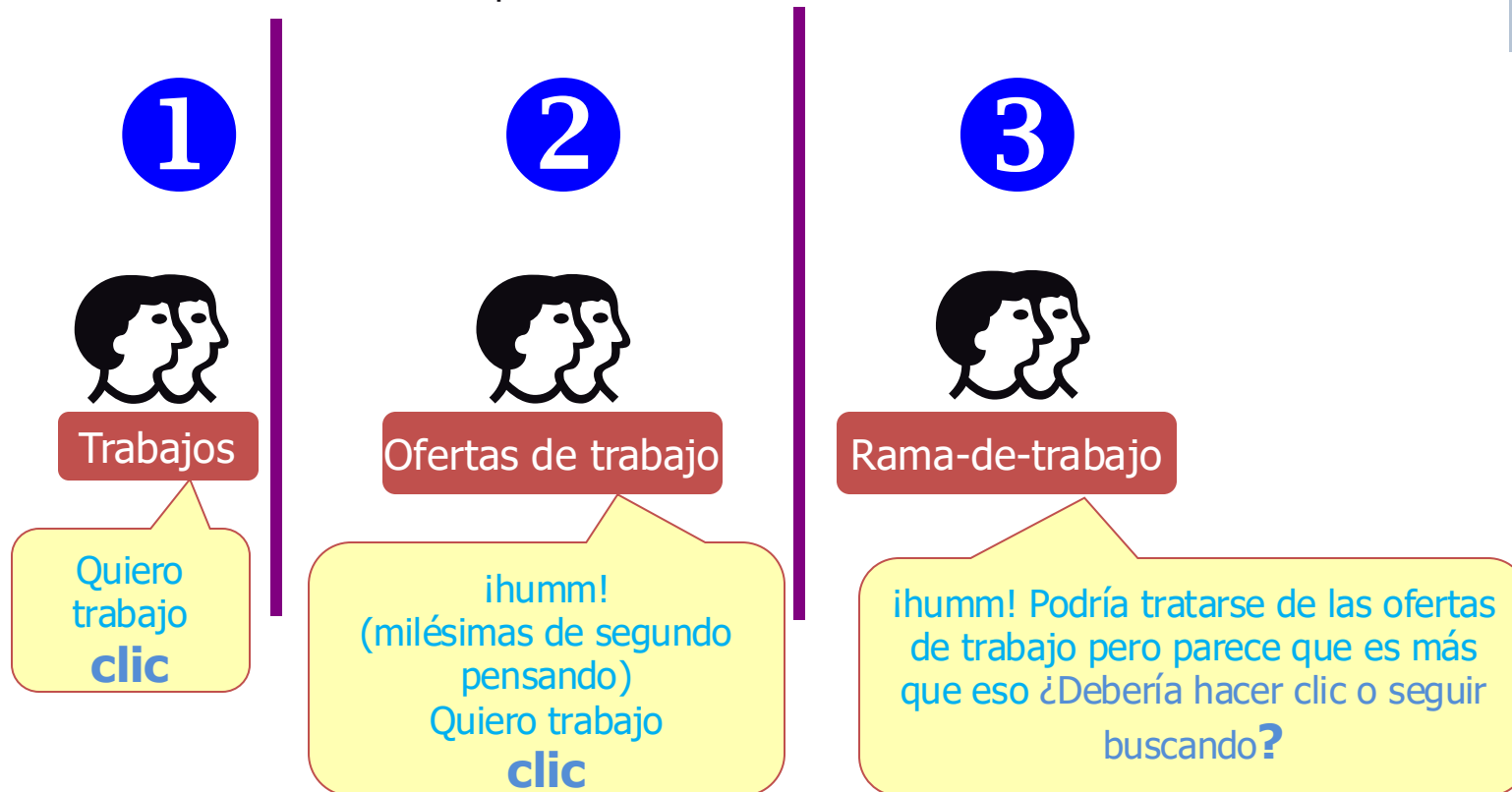
Software y estándares para la Web

1ª Norma - ¿Qué nos hace pensar? (I)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

■ Los nombres de las cosas

- Nombres bonitos o ingeniosos
- Nombres específicos de la empresa
- Nombres técnicos que no nos son familiares



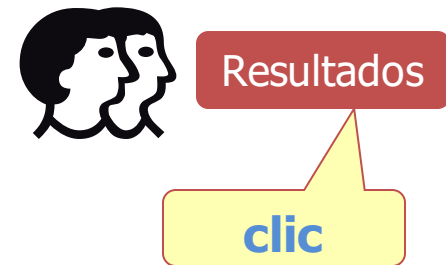
Software y estándares para la Web

1ª Norma - ¿Qué nos hace pensar? (II)

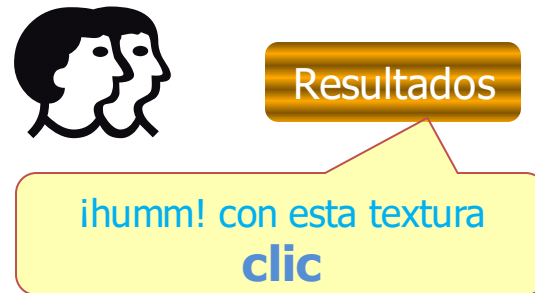
Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Vínculos y botones en los que **se puede hacer clic**
 - **¿Dónde tenemos que hacer clic?**
 - El usuario no debe de emplear tiempo en pensar donde hace clic

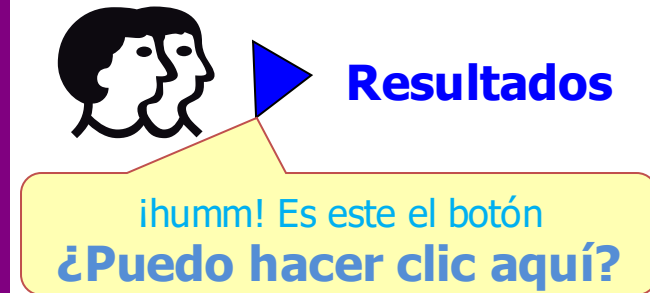
1



2



3



Software y estándares para la Web

1ª Norma - Vínculos y botones para clic

Grado en Ingeniería Informática del Software

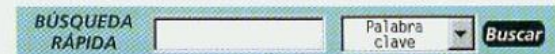
LA MAYORÍA DE LOS SITIOS DE LAS LIBRERÍAS




BÚSQUEDA RÁPIDA Palabra clave  **Buscar**



Veamos. "Búsqueda rápida". Debe ser lo mismo que "Buscar", ¿verdad?



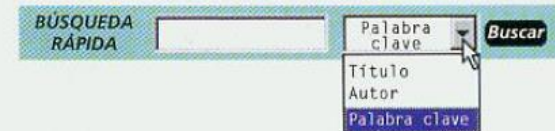
BÚSQUEDA RÁPIDA Palabra clave  **Buscar**




¿Tengo que hacer clic en el menú desplegable?

Todo lo que sé del libro es que su autor es Tom Clancy. ¿Es Clancy la palabra clave?

De cualquier forma, ¿qué es una palabra clave?



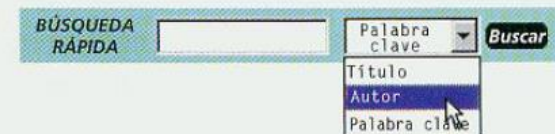
BÚSQUEDA RÁPIDA Palabra clave  **Buscar**


- Título
- Autor
- Palabra clave



Supongo que tengo que usar el menú.

Hace clic en la flecha.



BÚSQUEDA RÁPIDA Palabra clave  **Buscar**


- Título
- Autor
- Palabra clave




"Título. Autor. Palabra clave."

Bien, quiero "Autor".

Hace clic en "Autor".



BÚSQUEDA RÁPIDA Tom Clancy  **Buscar**

- Título
- Autor
- Palabra clave



Escribe "Tom Clancy".

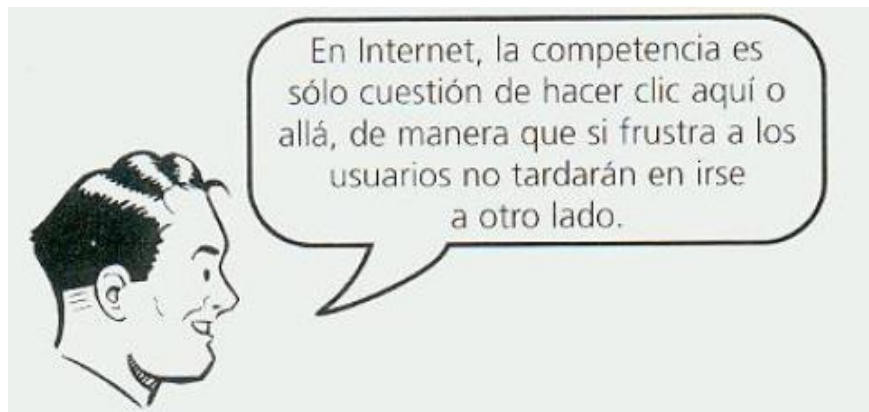
Hace clic en "Buscar".

Software y estándares para la Web

1ª Norma - ¿Por qué esta norma? (I)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- **“En la Web la competencia está a un clic de distancia”**
 - Si se frustra a los usuarios no tardarán en dirigirse hacia otro lado.
- Sin embargo, algunas personas tardan en abandonar los sitios que les frustran
 - Si el sitio no ha sido fácil de encontrar, volver a empezar no parece atractivo.
 - Si ya he esperado tanto tiempo un poco más no importará, sobre todo porque con *otro sitio puede ocurrir lo mismo*.
- **Entonces ¿por qué nos preocupamos?**

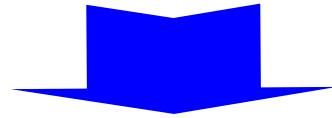


Software y estándares para la Web

1ª Norma - ¿Por qué esta norma? (II)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Porque la mayoría de la gente va a dedicar mucho menos tiempo a las páginas que diseñamos de lo que realmente nos gustaría pensar que pasan.



Si queremos que la página web sea eficaz ha de mostrar su encanto tras un **vistazo rápido**. Las páginas han de ser **fáciles de entender** o al menos **claras**.

Software y estándares para la Web

1ª Norma – Navegamos muy rápido

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



¿ Cómo usamos la Web? A toda velocidad

Software y estándares para la Web

1ª Norma - ¿Cómo usamos la Web? – Muy rápido

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- No se pueden diseñar páginas creyendo que se van a **leer y mucho menos en orden**. Ni tampoco que se van a sopesar todas las opciones antes de decidir el vínculo en el que hacer clic.
- Aproximación a la realidad:
 - Echamos un **vistazo** a cada nueva página
 - Leemos rápidamente parte del texto
 - Hacemos clic en lo que resulta interesante o se parece vagamente a lo que estamos buscando
 - **Partes extensas de la página se quedan sin mirar**

- No podemos pensar en literatura de alta calidad
- **Leemos la web como un cartel publicitario que se pasa a más de 100 Km/h en una carretera**

Software y estándares para la Web

1ª Norma - No leemos las páginas Web; las hojeamos

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- En la Web: **se lee escasamente** excepto: noticias, descripciones de productos, etc.
- ¿Por qué hojeamos?
 - Normalmente tenemos prisa
 - Sabemos que en cada página hay mucha información irrelevante
 - Se nos da bien porque estamos acostumbrados a hacerlo
- Tendemos a **fijarnos en las palabras** que concuerdan con
 - La tarea que tenemos entre manos
 - Nuestros intereses personales del momento
 - Palabras que nos causan una reacción repentina: gratis, oferta, sexo, nuestro propio nombre,...

Software y estándares para la Web

1ª Norma - No tomamos decisiones óptimas

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- La mayor parte de las veces no seleccionamos la mejor opción: **nos quedamos con la primera más razonable**. Y lo hacemos porque:
 - Normalmente tenemos prisa
 - Las consecuencias del error cometido no son importantes
 - El sopesar distintas opciones no garantiza la mejora de nuestras oportunidades
 - Adivinar es más divertido
- El hecho de que un usuario busque la mejor opción depende de
 - Su esquema mental
 - Lo presionado que esté por el factor tiempo
 - La confianza que tenga en el sitio.

Software y estándares para la Web

1ª Norma - No averiguamos el funcionamiento. Nos las arreglamos (I)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Pocas personas leen las instrucciones de los aparatos electrónicos. En vez de eso, experimentamos con ellas hasta que nos hacemos una vaga idea de cómo funcionan y así salimos del paso. Solamente con problemas graves se leen las instrucciones.
- Muchas personas emplean el software y los sitios web de forma eficiente, pero **muy alejadas de las verdaderas intenciones de los diseñadores**. Por ejemplo poner una URL en el cuadro de búsqueda de Yahoo



Software y estándares para la Web

1ª Norma - No averiguamos el funcionamiento. Nos las arreglamos(II)

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Es mejor que los **usuarios entiendan el sitio** a que experimenten con él:
 - Hay **más posibilidades de que encuentren lo que buscan** lo que es bueno para ellos y para nosotros
 - Hay más posibilidades de que **comprendan toda la oferta de nuestro** sitio, y no sólo las partes con las que se encuentran.
 - Hay más posibilidades de **guiarlos hacia las partes del sitio que nos interesa** que vean
 - Se van a encontrar más seguros y convencidos cuando usen nuestro sitio y **querrán volver**

Diseño de Anuncios

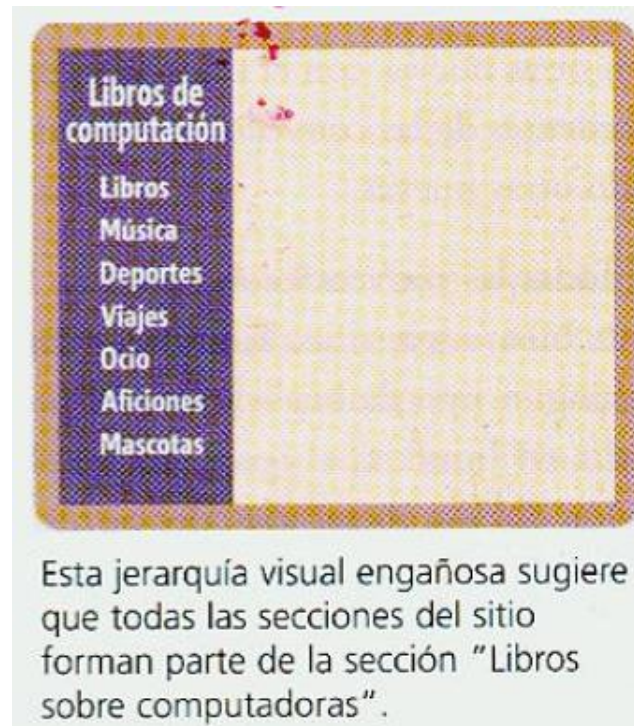
Si la audiencia responde como si estuviésemos diseñando
vallas publicitarias, entonces diseñemos grandes vallas
publicitarias

Software y estándares para la Web

1ª Norma – Diseño de anuncios - Criterios

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Creación de una **jerarquía visual clara** en cada página
- Aprovechamiento y uso de las **convenciones**
- División de las **páginas** en **zonas claramente definidas**
- **Obviar** aquello sobre lo que se puede **hacer clic**
- Minimizar el **ruido**



Software y estándares para la Web

1ª Norma – Diseño de anuncios – Criterios - Jerarquía visual clara

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software


- Lo que sea **más importante** ha de ser **más prominente**
 - Más grandes, en negrita, en color distintivo, en la parte superior de la página
 - Una combinación de lo anterior
- Lo que está **relacionado lógicamente**, **lo está también visualmente**
 - Bajo un mismo título, visualizándolas con un estilo visual similar o agrupándolas en un mismo bloque
- Acudir a **anidaciones visuales** para saber que forma parte de que.

*Gobierno y
Servicios*

- > Gobierno
- > Campus de Excelencia Internacional
- > Centro Internacional de Postgrado

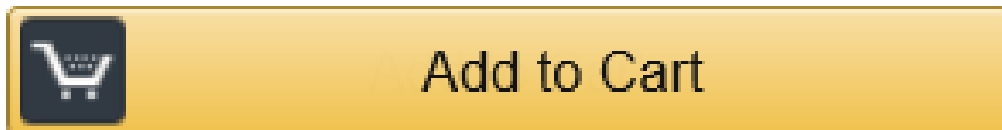
Convenciones

• Son Útiles

- Ayudan a desplazarse al usuario sin grandes esfuerzos para descubrir como funcionan las cosas
- Dan sensación de familiaridad.
 - Ej. metáfora del carrito de la compra  *Shopping Cart*

• A menudo los diseñadores **tratan de reinventar la rueda**

- Ya que los premios a los diseñadores nunca son dados “al mejor uso de las convenciones”.



Pueden no usarse convenciones

- Si lo estamos reemplazando por algo tan claro y fácil de entender que no hay curva de aprendizaje (y entonces resulta tan bueno como la convención)
- Si el valor añadido es tan grande que merece la pena la pequeña curva de aprendizaje
- En resumen:
 - *Innovar solo cuando sepa que la idea es mejor pero hay que aprovechar las convenciones cuando no haya ideas mejores*



Software y estándares para la Web

1ª Norma – Diseño de anuncios – Criterios – División en zonas claramente definidas

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

División de la página en zonas claramente definidas

- Que permiten al usuario decidir rápidamente en qué partes quiere centrarse y que partes puede ignorar.
- Muchos estudios iniciales sobre el rastreo inicial de una página web sugieren que el usuario decide muy rápidamente las partes de la página que probablemente tengan lo que **le interesa** y deja **casi siempre sin mirar el resto**.

Especiales



25 años de Chernóbil

Ocholeguas



El Hamburgo del comisario Jan Fabel

Lo mejor de MARCA.COM

1. El Barça denunciará a Mourinho ante la UEFA... y el Madrid hará lo propio con el Barça
2. ¿Toca Pepe a Alves?
3. Mourinho: "Los jugadores y yo tenemos cero culpa de la derrota del miércoles"
4. La Roja, al rojo vivo
5. Wenger y Ancelotti no creen en la teoría de la conspiración de Mourinho

Motor



Chevrolet Orlando:
consistente y barato

YoDona



De tal madre, tal hija...

elmundovino



Ciudad Real, capital del
vino durante tres días

Lo mejor de Expansión.com

1. Este SÁBADO con EXPANSIÓN: análisis una a una de las empresas del Ibex y los valores con más potencial
2. EMPLEO| ¿Cuánto tiempo está dispuesto a aguantar en su puesto de trabajo?
3. Banco Pastor lanza un órdago con un superdepósito al 4,15%
4. NAUTA360| Steven Spielberg alquila su yate por 3,5 millones al mes
5. BOLSA| Ibex 35 en tiempo real y el mejor análisis bursátil

Software y estándares para la Web

1ª Norma – Diseño de anuncios – Criterios – Dejar claro sobre lo que se puede hacer clic

Dejar bien claro sobre lo que se puede hacer clic

- Ya que la mayoría de las personas lo que hacen es buscar lo siguiente sobre lo que puede hacer clic.
- Si se obliga al usuario a pensar en algo que debería ser mecánico (hacer clic), se está desaprovechando la reserva limitada de paciencia y de buena voluntad que tiene el usuario cuando va a un sitio nuevo.



Página principal de un senador de EE.UU. en 1999 donde no estaba claro que se podía clic sobre todo o sobre nada

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Software y estándares para la Web

1ª Norma – Nueva versión de la página <https://www.orrinhatch.com>



The screenshot shows a Safari browser window displaying the website [orrinhatch.com](https://www.orrinhatch.com). The browser's address bar shows the URL. The website features a header with social media icons (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram) and a red "DONATE" button. Below this is a large image of Senator Orrin Hatch. The main content area includes a "SIGNUP FOR EMAIL UPDATES" section with a form for "EMAIL ADDRESS*" and "ZIP CODE*", and a red "SUBMIT" button. To the right of the form is a large image of Senator Hatch. Below the form is a section titled "ABOUT ORRIN HATCH" with text describing his role as Utah's senator and President Pro Tempore of the Senate. The text mentions his initiatives, including the Balanced Budget Amendment, the Strengthening Our Commitment to Legal Immigration and America's Security Act, the Religious Freedom Restoration Act, the Americans with Disabilities Act, the Antiterrorism and Effective Death Penalty Act, and the Utah School Trust Lands Exchange Act. It also states that Senator Hatch continues to lead in the fight to repeal Obamacare and to secure the nation's borders.

ORRIN HATCH

SIGNUP FOR EMAIL UPDATES

EMAIL ADDRESS*

ZIP CODE*

SUBMIT

ABOUT ORRIN HATCH

Now in his seventh term as Utah's senator, and as the most senior Republican in the Senate, Senator Hatch recently assumed the role of the President Pro Tempore of the Senate; an opportunity he considers a tremendous honor.

Among his many initiatives are the Balanced Budget Amendment to the Constitution, the Strengthening Our Commitment to Legal Immigration and America's Security Act, the Religious Freedom Restoration Act, the Americans with Disabilities Act, the Antiterrorism and Effective Death Penalty Act, and the Utah School Trust Lands Exchange Act.

Senator Hatch continues to lead in the fight to repeal Obamacare. He is on the front lines of legislative battles to secure the nation's borders, stop the forced unionization of American workers, and to bring fiscal restraint back to Washington by ending the reckless spending that threatens to bankrupt the nation.

Software y estándares para la Web

Normas básicas sobre usabilidad en la Web – *Steve Krug*

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ① No me hagas pensar
- ② No importa el número de veces que hay que hacer clic en algo si la opción es mecánica e inequívoca
- ③ Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede

Software y estándares para la Web

2ª Norma – *Steve Krug*

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

No importa el número sino la dificultad en la elección de ese clic

- Algunos sitios web tienen normas de diseño que establecen que nunca se ha de sobrepasar un número determinado de clics (normalmente tres, cuatro o cinco) para acceder a cualquier página del sitio.
- Sin embargo, al usuario no le importa el número de clics que tenga que hacer en tanto que sea sencillo y ofrezca una confianza continuada sobre el acierto en la pista que se persigue.
- **Regla de Oro:** *“Tres clics mecánicos e inequívocos equivalen a un clic que requiere cierto grado de reflexión”*
 - En la web nos encontramos con opciones a todas horas; tomar decisiones mecánicas es una de las cosas más importantes que logran que un sitio sea fácil de utilizar
 - Conviene que el usuario no tenga que pensar entre muchas alternativas.

Software y estándares para la Web

Normas básicas sobre usabilidad en la Web – *Steve Krug*

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ① No me hagas pensar
- ② No importa el número de veces que hay que hacer clic en algo si la opción es mecánica e inequívoca
- ③ Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede

Omitir las palabras innecesarias

- **Reduce el nivel de ruido** de la página
- **Realza el contenido verdaderamente práctico**
- **Se acortan las páginas**
 - **Permitiendo ver más contenido de un vistazo, sin desplazarse.**

- **El discurso innecesario**

- Suenan a “bla, bla, bla”
- Está enfocado al elogio de lo buenos que somos
- Párrafos que empiezan con “Bienvenido a ...”
- Ubicación favorita son las páginas de primera plana de las secciones del sitio.
 - Suelen albergar la tabla de contenidos y no un contenido real propio con lo que se tiende a llenar con discursos innecesarios

Software y estándares para la Web

3ª Norma – ¿Qué omitimos? (II)

- **Las instrucciones**
 - Ya que nadie las va a leer (primero siempre se prueba)
- Tratar de que todo sea explicativo por sí mismo, si no evidente
- Si son necesarias, reducirlas a lo estrictamente esencial



The screenshot shows the Verizon 'For Your Home' website. On the left is a dark sidebar with the Verizon logo and a menu of orange buttons: 'For Your Home', 'State Selector', 'Area Codes', 'Site Survey' (which is highlighted), 'En Español', and 'Contact Us'. The main content area has a header with a Verizon logo and the text 'For Your Home'. Below this is a 'Site Survey' section. The text reads: 'The following questionnaire is designed to provide us with information that will help us improve the site and make it more relevant to your needs. Please select your answers from the drop-down menus and radio buttons below. The questionnaire should only take you 2-3 minutes to complete.' It then says: 'At the bottom of this form you can choose to leave your name, address, and telephone number. If you leave your name and number, you may be contacted in the future to participate in a survey to help us improve this site.' Below this is a line: 'If you have comments or concerns that require a response please contact Customer Service.' The first question is '1. How many times have you visited this site?' with a dropdown menu showing 'This is my first visit'.

Software y estándares para la Web

3ª Norma – Ejemplo de cuestionario

1. El siguiente cuestionario se ha diseñado para proporcionar la información necesaria que nos ayudará a mejorar el sitio y hacerlo más adecuado a sus necesidades.
2. Por favor, seleccione sus respuestas en los menús desplegables y en los botones de radio inferiores.
3. El cuestionario ha de completarse en tan sólo 2-3 minutos.
4. En la parte inferior de este formulario puede dejar, si lo desea, su nombre, dirección y número de teléfono. De hacerlo, contactaremos con usted en un futuro para que participe en una encuesta que nos ayude a mejorar este sitio.
5. Si tiene comentarios o preguntas que hacer y que requieran una respuesta, por favor, contacte con el Servicio al cliente.

Discurso innecesario. Todos saben lo que es una encuesta. Destacar el hecho de que nos ayudarán (un favor)

La mayoría de los usuarios no necesitan que se les diga como rellenar un formulario web. Aquellos que no lo saben tampoco conocen: menú desplegable o botón de radio

Decir que es corto animará a la gente a realizarlo

Produce un efecto desalentador. Podría ser interesante al final del cuestionario pero no antes de empezarlo

No me dicen como ponerme en contacto con el Servicio al cliente (o mejor proporcionar ya un enlace)

Software y estándares para la Web

3ª Norma – Ejemplo cuestionario - Posible solución

Antes: 103 palabras

1. El siguiente cuestionario se ha diseñado para proporcionar la información necesaria que nos ayudará a mejorar el sitio y hacerlo más adecuado a sus necesidades.
2. Por favor, seleccione sus respuestas en los menús desplegables y en los botones de radio inferiores.
3. El cuestionario ha de completarse en tan sólo 2-3 minutos.
4. En la parte inferior de este formulario puede dejar, si lo desea, su nombre, dirección y número de teléfono. De hacerlo, contactaremos con usted en un futuro para que participe en una encuesta que nos ayude a mejorar ese sitio.
5. Si tiene comentarios o preguntas que hacer y que requieran una respuesta, por favor, contacte con el Servicio al cliente.

Después: 43 palabras

- **Ayúdenos, por favor, a mejorar este sitio contestando a las siguiente preguntas. Sólo tardará 2-3 minutos en completar la encuesta.**
- **ADVERTENCIA: Si tiene alguna pregunta o comentario que requiera respuesta no use este formulario. Contacte entonces, por favor, con el [Servicio al Cliente](#).**

**Grado en
Ingeniería
Informática
del Software**

Software y estándares para la Web

3ª Norma - Estilo de Texto

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- Eliminar marketing superfluo
- **Estructuración de las páginas** con dos o tres niveles de títulos (<h1>, <h2>, ..)
 - Beneficia a los lectores de pantalla
- Emplear **títulos significativos** más que ocurrentes
- **Facilitar la lectura rápida**
 - Emplear listas, márgenes, párrafos
 - Usar resaltado y énfasis

- Dividir **artículos extensos en varias páginas**
 - No se trata de poner “sigue” debajo de cada parte. Vale más ponerlo todo en una página y así se imprime más cómodamente
 - En vez de eso, ofrecer una **visión general completa con enlaces** a partes más especializadas
 - Estructura no secuencial
- Ofrecer la información **más importante al principio**

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- **Resumen**
- Bibliografía
- Referencias
- Trabajos

Sistema Usable = Fácil de Aprender + Fácil de Utilizar

Reglas de la usabilidad de Steve Krug

- ① No me hagas pensar
- ② No importa el número de veces que hay que hacer clic en algo si la opción es mecánica e inequívoca
- ③ Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- **Bibliografía**
- Referencias
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Bibliografía: Libro de texto recomendado



Don't Make Me Think

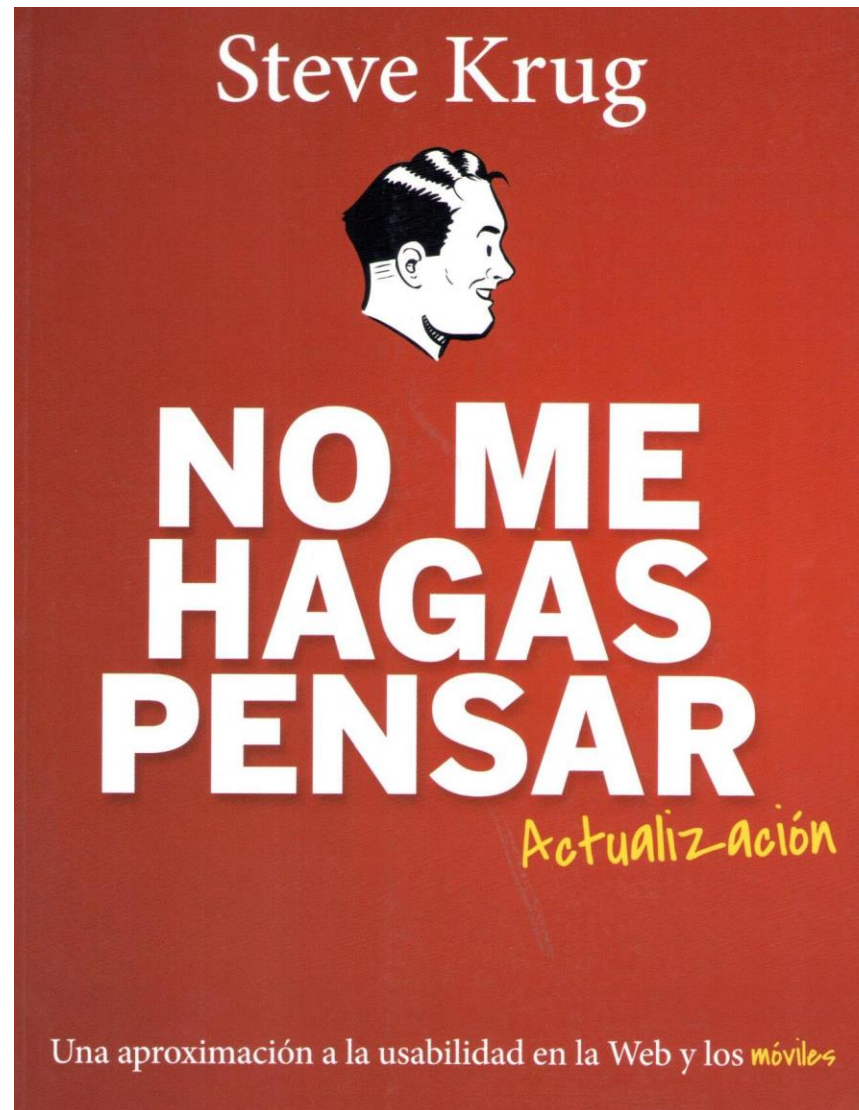
Steve Krug.

Pearson-Prentice Hall,
3rd Edition, 2014

Versión en español:

**"No me hagas pensar.
Actualización",**

3ª edición, Anaya, 2014



Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Software y estándares para la Web

Bibliografía: Libro de consulta recomendado



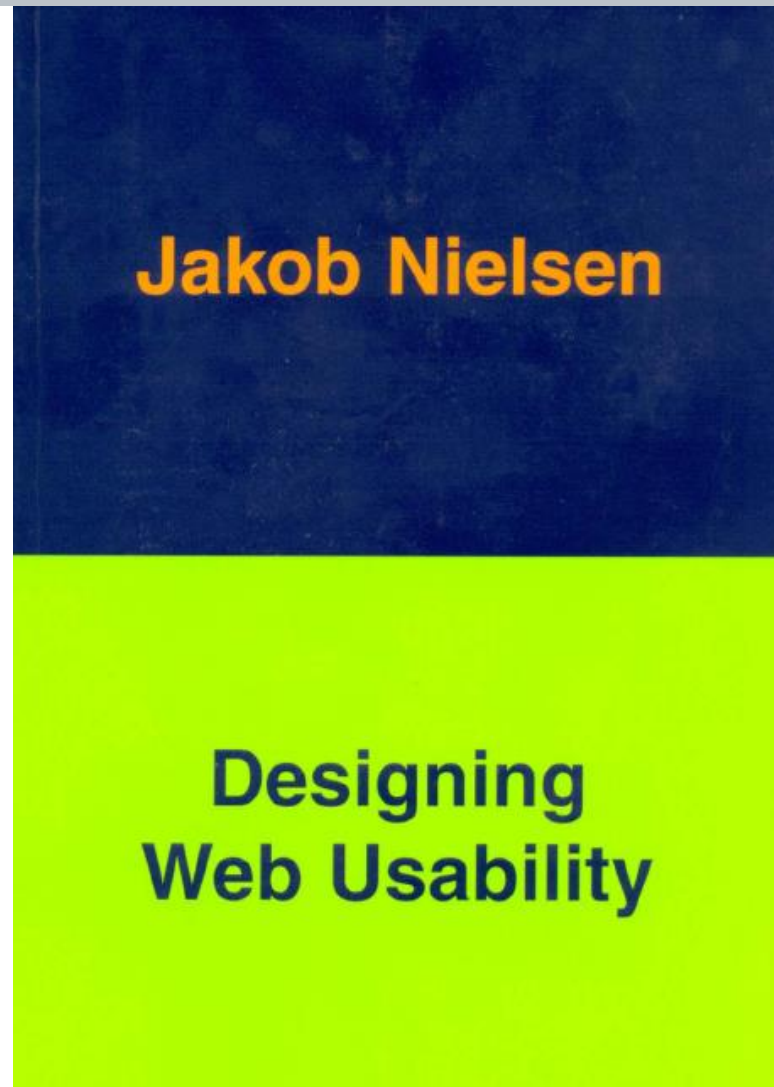
Designing Web Usability: The Practice of Simplicity

Jakob Nielsen. New Readers, 2000

Versión en Español:

"Usabilidad: Diseño de sitios Web".

Prentice Hall, 2000



Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Software y estándares para la Web

Bibliografía: Otros libros de consulta

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software



Usabilidad de Páginas de Inicio. Análisis de 50 sitios web

J. Nielsen y M. Tahir. Prentice-Hall, 2002



Haz fácil lo imposible: la guía para detectar y determinar los problemas de usabilidad.

Steve Krug. Anaya Multimedia, 2010



GUI Bloopers Dont's and Do's for Software Developers and Web Designers

Jeff Johnson y Jakob Nielsen. Morgan Kaufmann, 2000



Usability for the Web: Designing Web Sites that Work

T. Brink, D. Gergle y S. Wood. Morgan Kaufmann, 2001



Usability: The Site Speaks for Itself

K. Braun y otros. A-Press, 2003



User Interface Design. A Software Engineering Perspective.

Soren Lauesen. Addison-Wesley, 2005



Patterns for Web Usability

I. Graham. Addison-Wesley, 2003

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- Bibliografía
- **Referencias**
- Trabajos

Software y estándares para la Web

Referencias (I)

**Grado en
Ingeniería
Informática
del Software**

- Sitio web de Steve Krug
 - <http://www.sensible.com/>
- Sitio web de Nielsen Norman Group
 - <http://www.nngroup.com/>
- No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología
 - <http://www.nosolousabilidad.com/>

Software y estándares para la Web

Referencias (II)

- Designning for emotion
 - <http://abookapart.com/products/designing-for-emotion>

**Grado en
Ingeniería
Informática
del Software**

Software y estándares para la Web

Esquema

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad en la Web
- Normas básicas sobre usabilidad en la Web
- Resumen
- Bibliografía
- Referencias
- **Trabajos**

Software y estándares para la Web

Trabajos (I): Evaluación por medio de test en el Campus Virtual

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

- En el Campus Virtual **se activará un test** sobre usabilidad después de finalizar los dos primeros semanarios sobre usabilidad
- Se dejará una semana de tiempo para responder a los test
- En los test se realizarán preguntas sobre lo explicado en los seminarios y sobre los contenidos del libro de Steve Krug titulado *“No me hagas pensar”* en su última edición.

Software y estándares para la Web

Trabajos (II): Evaluación en el primer parcial y exámenes finales

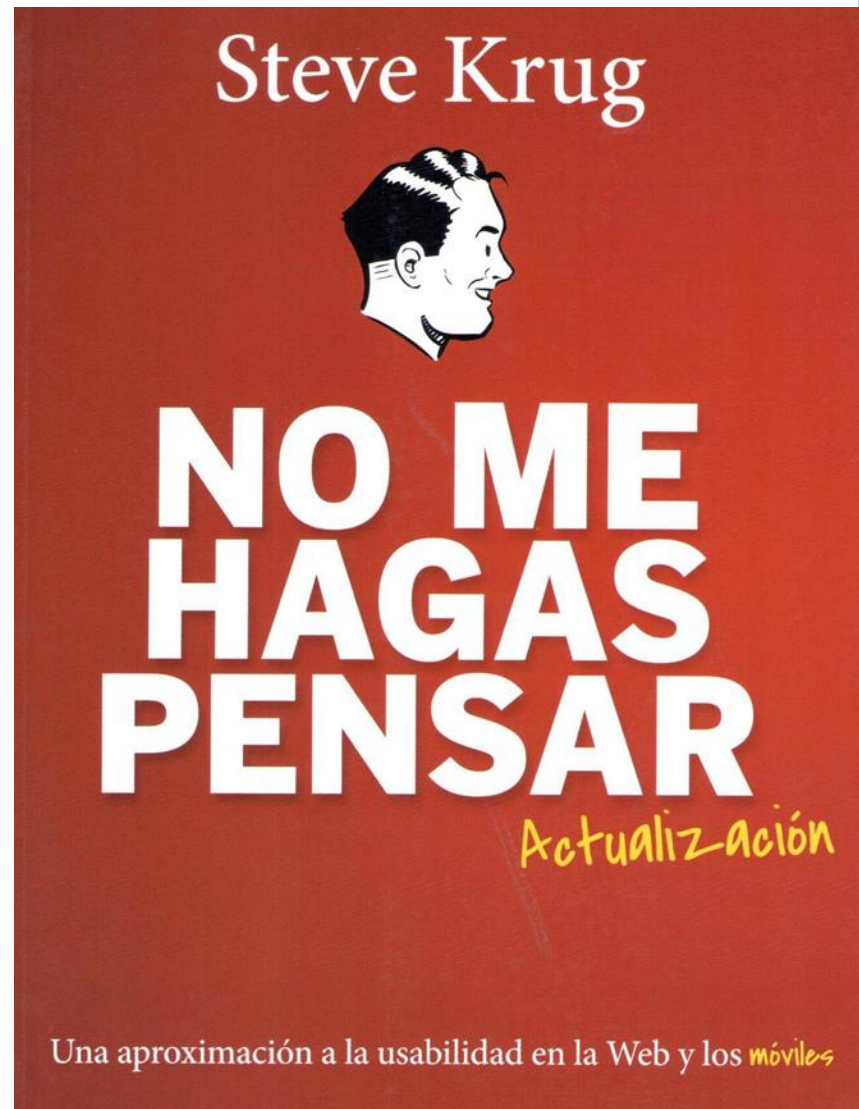
- En los **exámenes parciales y en los exámenes finales** habrá preguntas sobre lo explicado en los seminarios y sobre los contenidos del libro de Steve Krug titulado “*No me hagas pensar*” en su última edición.

Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Software y estándares para la Web

Trabajos (III): Leer y estudiar el libro “No me hagas pensar”

- Steve Krug, “No me hagas pensar.”, 3ª edición, Anaya, 2014
- Hay ediciones posteriores pero solamente corrigen erratas y no cambia el contenido



Grado en
Ingeniería
Informática
del Software

Grado en Ingeniería Informática del Software

