



**Centro de Biotecnología
Agropecuaria**
Regional Cundinamarca



NOCIONES DE REGLAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN APLICACIONES INDEPENDIENTES WEB

YULIET FAIZULI PACHON CARO
JORGE MILLER GUTIERREZ OSPINA
NÉSTOR FABIAN GUTIERREZ SABOGAL

SENA
ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE – 2721520

GUSTAVO ADOLFO CHACON
FEBRERO 2024



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	3
DESCRIPCION DE LA REGLAS.....	4
Usabilidad.....	4
DIFERENCIAS ENTRE APLICACIÓN MÓVIL Y APLICACIÓN WEB	6
Su instalación	6
Acceso.....	6
Descarga y almacenamiento	7
Alojamiento	7
Lenguaje de Programación.....	7
Diseño.....	7



**Centro de Biotecnología
Agropecuaria**
Regional Cundinamarca



INTRODUCCION

En la actualidad se persigue un acceso intuitivo a las páginas y aplicaciones web; sin embargo, conocer las reglas de usabilidad y accesibilidad permitirá la mejor manera a la hora del diseño de software, teniendo en cuenta que la usabilidad trata sobre el comportamiento humano, y que pueda ser utilizado en forma adecuada, eficiente y satisfactoria por la mayoría de los posibles usuarios y que además sea fácil de aprender a usar.



DESCRIPCION DE LA REGLAS.

Usabilidad

Usabilidad es un término adaptado de la palabra en inglés “usability”, para indicar que algo se puede usar; la norma ISO 9241-11 dice que la usabilidad se refiere al alcance en el que un producto puede ser utilizado por usuarios específicos para alcanzar metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico de uso.

Que un producto sea usable implica que:

1. Pueda ser utilizado en forma adecuada, eficiente y satisfactoria por la mayoría de los posibles usuarios.
2. Sea tan fácil de aprender a usar que no requiere manuales.
3. Pueda ser utilizado por personas con diferentes habilidades o discapacidades.
4. Cualquier persona, sin importar su edad o cultura, pueda usarlo.
5. Evita que el usuario cometa errores.

Cuando nos referimos específicamente a un sitio Web o sistema usable, nos interesa que sea:

1. Amigable con el usuario
2. Fácil de usar
3. Fácil de aprender

La interacción con el sistema debe ser acorde con las habilidades, capacidades y costumbres del usuario para procesar la información, para lo que se necesita conocer al grupo de usuarios y aplicando técnicas de Diseño Centrado en el Usuario.

El diseño centrado en el usuario, y la usabilidad debe considerarse durante todo el proceso de diseño, desde la planeación del sitio Web hasta hacer el sistema, producto o servicio disponible al público, e incluso una vez puesto en funcionamiento se debe dar seguimiento para conocer si el sitio Web o sistema cubre los requerimientos de la tarea y de los usuarios al trabajar en la realidad.



Existen diversos principios y guías para hacer sitios Web usables, entre las que podemos destacar:

- Anticipación, el sitio Web debe anticiparse a las necesidades del usuario.
- Autonomía, los usuarios deben tener el control sobre el sitio Web.
- Los colores no deben dificultar el acceso a los usuarios con problemas de distinción de colores
- Consistencia, las aplicaciones deben ser consistentes con las expectativas de los usuarios y con su aprendizaje previo.
- Los sitios Web se deben centrar en la productividad del usuario, no en la del propio sitio Web.
- Reversibilidad; se debe permitir deshacer las acciones realizadas; cuando el usuario comete un error, el sistema ha de solucionar el problema, o sugerir soluciones posibles, y no sólo informar del error.
- A menor distancia y mayor tamaño para alcanzar un objeto con el mecanismo de interacción hay más facilidad para usarlo.
- Reducción del tiempo de espera e informar al usuario del tiempo pendiente para la finalización de la tarea.
- Aprendizaje; los sitios Web deben requerir un mínimo proceso de aprendizaje y deben poder ser utilizados desde el primer momento.
- El uso adecuado de metáforas facilita el uso y aprendizaje de un sitio Web.
- Protección del trabajo de los usuarios; los usuarios no deben perder su trabajo como consecuencia de un error.
- Legibilidad; el color de los textos debe contrastar con el del fondo, y el tamaño de fuente debe ser adecuado.
- Seguimiento de las acciones del usuario. El conocer y almacenar información sobre su comportamiento previo le permite realizar operaciones frecuentes de manera más rápida.
- Interfaz visible. Se deben evitar elementos invisibles de navegación que han de ser inferidos por los usuarios, como los menús desplegados o indicaciones ocultas.
- Los usuarios no deben sufrir sobrecarga de información. Cuando un usuario visita un sitio Web y no sabe donde comenzar a leer, existe sobrecarga de información.
- Todos los elementos visuales, imágenes o animaciones, deben contar con una descripción de su función.
- Incluir subtítulos y transcripciones de los sonidos, y descripciones de los videos.
- Usar texto que tenga sentido cuando se lea fuera de contexto.



- Aplicar una apropiada organización de la página; usar encabezados, listas y estructura consistente; usar tablas solo para presentar datos tabulares, así como hojas de estilo en cascada donde sea posible.
- Dar alternativas accesibles a los scripts, applets y plug-ins para los casos en que las características activas sean inaccesibles o no soportadas.
- Hacer las tablas de manera que se puedan leer línea por línea, y añadir un resumen. (Teja, 2003)

DIFERENCIAS ENTRE APLICACIÓN MÓVIL Y APLICACIÓN WEB

Su instalación

En el caso de una Aplicación Móvil su instalación es un programa que se descarga e instala en el escritorio del dispositivo móvil del usuario. La Aplicación Web es una herramienta alojada en un servidor, a la que los usuarios pueden acceder desde Internet (o Intranet) mediante un navegador web genérico o específico, dependiendo del lenguaje de programación. Es una Página Web adaptada a los formatos de programación de Tablets y Teléfonos inteligentes.

Acceso

El acceso en una Aplicación Móvil es directo, siempre visible en la pantalla del dispositivo móvil. A diferencia de una Aplicación Web, a la que se accede a través de un navegador, (como Google o Safari) escribiendo la URL del Sitio Web.

Conexión

En la mayoría de las Apps Móviles se pueden gestionar sus servicios o funciones sin conexión a Internet. Por el contrario, una Aplicación Web necesita tener conexión a Internet.



Actualizaciones

Las actualizaciones de una Aplicación Móvil deben ser autorizadas y descargadas por el usuario. Estas actualizaciones pasan primero por una revisión.

Descarga y almacenamiento

La Aplicación Móvil sólo puede ser descargada e instalada desde Play Store o Apple Store, entre otros, por este motivo ocuparán espacio en el almacenamiento.

Una Aplicación Web, no necesitamos descargarla, únicamente usarla a través del navegador. Es una versión de Página Web Optimizada.

Alojamiento

Para las Aplicaciones Móviles el alojamiento se encuentra en el software o en programas informáticos, para las Aplicaciones Web el alojamiento necesita una base de código o proyecto software y alojarlo en un servidor.

Lenguaje de Programación

En una Aplicación Móvil el lenguaje de Programación que suele utilizarse es Javascript y Tecnologías de sus fabricantes.

El lenguaje de Programación que utiliza una Aplicación Web suele ser HTML5, CSS3 y Javascript. Un ejemplo son las e-commerce.

Diseño

Para el Diseño de una Aplicación Móvil los desarrolladores Web deben crear diferentes versiones para que se adapten a cualquier sistema operativo. Mientras que para una Aplicación Web el desarrollo de su Diseño es estándar. (Web, s.f.)