

2018

Estudio de la usabilidad



Miranda Arroyo Loeches
Diseño de Interfaces Web
12/02/2018

Contenido

Estudio de usabilidad en la página de inicio:	3
Aspectos a mejorar:	3
1. Opción de logueo y cierre de sesión:	3
2. Estado del carrito:	3
Estudio de usabilidad en la página de detalles del producto:.....	4
Aspectos a mejorar:	4
1. Opción de retorno:.....	4
2. Número de unidades:.....	4
3. Añadir al carrito:.....	5

Con la finalidad de mejorar la interacción del usuario con nuestra página web, realizaremos un estudio de usabilidad y seguiremos las pautas de estándares externos para mejorar tanto el aspecto de nuestra página como la funcionalidad haciéndola accesible y fácil de usar.

Ya que una página web puede ser visitada por cualquier tipo de persona, tendremos en cuenta que no todos los usuarios tienen el mismo nivel de experiencia en el manejo de páginas web, por ello tenemos que hacer que nuestra página sea más visual y accesible mediante el empleo de iconos universalmente reconocidos y de fácil comprensión, también incluiremos claras indicaciones al usuario para que en todo momento sepa dónde está y como volver atrás, para ello, analizaremos las necesidades del usuario y haremos que la interfaz pueda contestar a las siguientes preguntas:

- ¿Dónde estoy?
- ¿Cómo llegué aquí?
- ¿A dónde puedo ir después?
- ¿Qué puedo hacer en este momento?
- ¿Cómo puedo regresar al punto anterior?

Para mejorar la usabilidad de nuestra página emplearemos estándares externos, en concreto seguiremos las pautas **Heurísticas de Jakob Nielsen** que se sostienen en abstracciones generalizables basadas en la experiencia, el sentido común o la teoría.

1. **Visibilidad del estado del sistema:** el producto software o sitio web debe siempre mantener informado a los usuarios de lo que ocurre, con un correcto feedback en un tiempo razonable.
2. **Coincidencia entre el sistema y el mundo real:** el sitio web debe hablar el lenguaje de los usuarios con palabras, frases y conceptos familiares. Es decir, el contenido debe seguir las convenciones del mundo real y el diseñador de sitios web debe ser capaz de mostrar la información de forma natural y lógica.
3. **Control del usuario y libertad:** los usuarios frecuentemente eligen opciones por error, por eso siempre debe ofrecerse a los usuarios un punto de salida a un lugar seguro. El diseñador debe indicar una salida clara a esas situaciones no deseadas sin necesidad de pasar por diálogos extensos o poco claros.
4. **Consistencia y estandarización:** Los colores, los tipos de fuentes, la distribución de los contenidos a lo largo de las distintas secciones y páginas de un sitio web deben ser homogéneas a lo largo de todo el sitio web.
5. **Prevención de errores:** el diseñador debe tener en cuenta que un diseño cuidado que previene de problemas al usuario es mejor que unos buenos mensajes de error.
6. **Reconocimiento antes que recuerdo:** el diseñador de un sitio web debe ofrecer objetos, acciones y opciones claramente visibles e identificables. El usuario no debería tener que recordar información de unas zonas de un sitio web a otras. Si para hacer determinadas tareas es necesario saber unas instrucciones de uso, entonces éstas deben estar visibles o ser fácilmente recuperables.

7. **Flexibilidad y eficiencia de uso:** el diseño de un sitio web debe permitir ser utilizado por un rango amplio de usuarios. Además, debe cuidarse dicho diseño en términos de no imponer retrasos a usuarios avanzados ni impedir que usuarios novatos no puedan interactuar con relativa facilidad.
8. **Estética y diseño minimalista:** cualquier contenido que aparezca en un sitio web debería estar justificado, ya sean imágenes, vídeos, texto, multimedia, enlaces, etc.
9. **Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperar la situación cuando se produce un error:** con el fin de ayudar a los usuarios, los mensajes de error deben estar escritos en lenguaje sencillo, indicar el problema de forma precisa e indicar también una solución.
10. **Ayuda y documentación:** el sitio web, si fuera necesario para realizar determinadas tareas, facilitará documentación o asistencia. La información debe ser fácil de encontrar, está dirigida a las tareas de los usuarios, lista los pasos concretos para hacer algo y es breve.

Estudio de usabilidad en la página de inicio:

Aspectos a mejorar:

1. Opción de logueo y cierre de sesión:

Actualmente nuestra página no permite que el usuario sepa si esta logueado o no, mejoraremos la sección de inicio de sesión para que cumpla con los siguientes requisitos:

- Cuando el usuario esté logueado, cambiaremos 'inicia sesion' por el nombre del usuario con el que se ha registrado
- La opción de cerrar sesión aparecerá al hacer click con el raton sobre el nombre de usuario.



2. Estado del carrito:

Si el usuario esta logueado y está comprando, querrá saber el estado del carrito, para que sea más visual y el usuario sepa en todo momento el estado del carrito indicaremos al lado del icono el número de unidades añadidas.



Estudio de usabilidad en la página de detalles del producto:

Aspectos a mejorar:

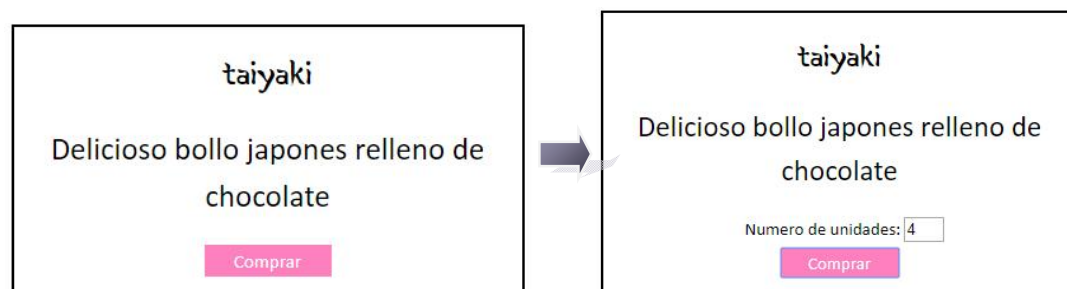
1. Opción de retorno:

Actualmente nuestra sección de detalles del producto no permite saber al usuario como volver atrás, cambiaremos esto añadiendo migas de pan encima del producto:



2. Número de unidades:

Nuestros usuarios pueden querer comprar varias unidades de producto y nuestra página actualmente no permite esta opción.



3. Añadir al carrito:

El botón 'comprar' puede resultar confuso para el usuario y ya que disponemos de un icono de carrito, cambiaremos el texto del botón por 'añadir al carrito'.

