

Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías



División de Tecnologías para la Integración CiberHumana

Ingeniería en Computación

Interacción Humano Computadora

D01 - IL367 - 209754

4. Aplicación de la Ley de Jakob en el Diseño de Interfaz de Usuario

Profesor: José Luis David Bonilla Carranza

Alumno: Juárez Rubio Alan Yahir

Código: 218517809

Correo: alan.juarez5178@alumnos.udg.mx

Este documento contiene información sensible.
No debería ser impreso o compartido con terceras entidades.

07 de octubre de 2024



Índice

1. Ley de Jakob	3
1.1. Aplicación en el Diseño de Interfaces de Usuario	3
2. Análisis de Sitio Web Existente	4
2.1. Khan Academy	4
2.2. Análisis de Página Principal de Khan Academy	4
3. Diseño de Prototipo de Interfaz	5
3.1. Pruebas de Prototipo	5



Índice de figuras

1.	Prototipo de interfaz de usuario de plataforma de cursos	5
----	--------------------------------------------------------------------	---



4. Aplicación de la Ley de Jakob en el Diseño de Interfaz de Usuario

1. Ley de Jakob

La **Ley de Jakob** es una heurística de diseño de interfaces de usuario propuesta por Jakob Nielsen, un experto en usabilidad y diseño web. Esta ley afirma que:

“Los usuarios pasan la mayor parte de su tiempo en otros sitios, por lo tanto, prefieren que tu sitio web funcione de la misma manera que aquellos que ya conocen.”

En otras palabras, las personas tienden a esperar que las nuevas interfaces con las que interactúan se comporten de manera similar a las que ya han utilizado anteriormente.

Esto significa que, en lugar de intentar ser innovador o completamente único en el diseño de una interfaz de usuario, es recomendable seguir ciertos patrones y convenciones ya establecidos que los usuarios reconocen fácilmente.

1.1. Aplicación en el Diseño de Interfaces de Usuario

- **Facilidad de uso:** Si una interfaz sigue convenciones de diseño que los usuarios ya han experimentado, se reduce la curva de aprendizaje y la interacción con el sistema es más intuitiva.
- **Familiaridad:** Los usuarios se sienten más cómodos y seguros cuando los elementos interactivos y flujos de navegación son consistentes con otros sitios o aplicaciones que usan regularmente.
- **Mejora la eficiencia:** Al no tener que aprender nuevas formas de interactuar con la interfaz, los usuarios pueden lograr sus objetivos más rápidamente.



2. Análisis de Sitio Web Existente

2.1. Khan Academy

Khan Academy es una plataforma de educación gratuita de primer nivel (en línea) para maestros, estudiantes y padres de familia (para que apoyen al aprendizaje de su hijo(a)).

Khan Academy actualmente cuenta con una gran diversidad de cursos. Se encuentran cursos de temas tales como Matemáticas, Economía y Finanzas, Computación, Ciencia, entre otros. Cabe mencionar que existen cursos para cualquier nivel de educación, desde educación primaria hasta universitaria.

2.2. Análisis de Página Principal de Khan Academy

La página principal de *Khan Academy* sigue muchas convenciones de diseño web ampliamente utilizadas en sitios educativos y de servicios en línea. Cuenta con elementos como:

1. **Sección de Explorar:** Esta sección es muy común entre las distintas plataformas de cursos. Se encuentran cada una las categorías (áreas de aprendizaje) con sus respectivos cursos. Lo cuál permite al usuario conocer y encontrar cualquier curso de la plataforma de una manera muy intuitiva y práctica.
2. **Botones de acción:** Botones tales como “Iniciar Sesión” y “Registrarse” se encuentran colocados en la parte superior derecha, lugar bastante común entre los diferentes sitios web que cuentan con un sistema de cuentas de usuario. Adicionalmente, estos cuentan con colores contrastantes, los cuales los hacen aún más llamativos y fácil de encontrar.
3. **Sección de Ayuda:** En la parte inferior de la página se encuentra un pie de página en el cual se encuentra una sección de ayuda, muy útil para resolver dudas acerca del sitio web y muy común entre los diversos sitios web

3. Diseño de Prototipo de Interfaz

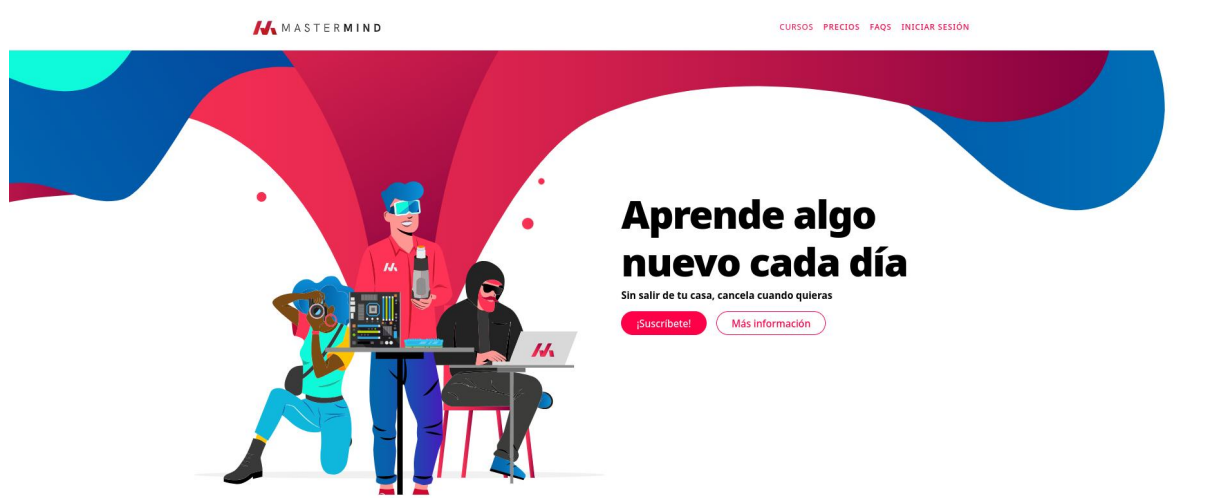


Fig. 1: Prototipo de interfaz de usuario de plataforma de cursos

En la figura 1 se muestra un prototipo de interfaz de usuario que cuenta con:

1. **Sección de Cursos:** Esta sección es muy común entre las distintas plataformas de cursos. Se encuentran cada una las categorías (áreas de aprendizaje) con sus respectivos cursos. Lo cuál permite al usuario conocer y encontrar cualquier curso de la plataforma de una manera muy intuitiva y práctica.
2. **Botones de acción:** Botones tales como “Iniciar Sesión” y “Suscríbete” se encuentran colocados en la parte superior derecha y la parte central, respectivamente, lugares bastante comunes entre los diferentes sitios web que cuentan con un sistema de cuentas de usuario. Adicionalmente, estos cuentan con colores contrastantes, los cuales los hacen aún más llamativos y fácil de encontrar.
3. **Sección de Ayuda:** En la parte superior derecha se encuentra un botón de FAQs, botón muy útil para acceder a las preguntas que con más frecuencia se hacen. Esta sección es de mucha ayuda, ya que es muy útil para resolver dudas acerca del sitio web y muy común entre los diversos sitios web.

3.1. Pruebas de Prototipo

Las 3 personas que probaron el prototipo les fue muy fácil e intuitivo, ya que es consistente con el diseño de otras plataformas de cursos. Acciones como iniciar sesión, Registrarse y buscar ayuda les pareció muy sencillo, ya que los elementos se encuentran en lugares muy comunes y llamativos, es decir, fáciles de encontrar.



Referencias

- [1] L. of UX, “Jakob’s Law.” <https://lawsofux.com/jakobs-law/>, s.f. Consultado el 07 de octubre de 2024.
- [2] J. Nielsen, “Designing web usability: The practice of simplicity,” 1999. Consultado el 07 de octubre de 2024.
- [3] J. Nielsen, “Jakob’s law: Why users prefer familiar design patterns,” 2000. Consultado el 07 de octubre de 2024.
- [4] J. Yablonski, “Laws of ux: Jakob’s law,” 2020. Consultado el 07 de octubre de 2024.