

Parte práctica

Ejercicio 1 — Evaluación básica de usabilidad

Objetivo: Identificar problemas de claridad, navegación y retroalimentación en una interfaz.

Instrucciones:

1. Elige una página web real:

<https://www.save.day/pricing>

2. Evalúa los siguientes aspectos:

- Claridad de botones y etiquetas:

Los principales botones tanto en el menú de navegación como los que incitan a comprar ("Sign up", "Get started now", "Try now") son claros y orientados a la acción.

- Consistencia de navegación:

Menú es simple y coherente (Pricing, Blog, Help Center).

El enlace (Ir a Preguntas frecuentes ↓) da a entender que es un enlace y no lleva a ninguna acción

- Retroalimentación del sistema:

He podido comprobar que hay una sección muy clara con los feedback, tras los planes de precios y características, dando mucha visibilidad y casi con el mismo formato y colores que los planes.

- Jerarquía visual del contenido:

La estructura por tarjetas de planes (Basic, Standard, Essential, Elite) facilita la comparación.

Los precios están bien destacados y asociados a cada plan.

3. Identifica 3 problemas de usabilidad:

1. Aparecen dos bloques de precios (con y sin descuento anual), lo que puede hacer pensar que son ofertas distintas o versiones diferentes.

2. Se usan distintas etiquetas para acciones similares ("Sign up", "Get started now", "Try now"), lo que puede generar incertidumbre sobre si llevan a pasos distintos.

3. Botón mensual/anual poco claro para saber dónde estás.

2 mejoras propuestas:

1. Mostrar un solo bloque de precios.

2. Mejorar la distinción entre plan anual y mensual.

Resultado esperado: Informe breve de evaluación con observaciones y recomendaciones.

Creo que se puede mejorar y diferenciar mejor los planes de precios mensual / anual.

Quizás los botones de llamada a la acción deberían llamarse de la misma forma.

También algún feedback de clientes en las tarjetas de cada plan para ayudar al nuevo cliente a decidir cuál se adapta mejor a él.

Ejercicio 2 — Mejora de accesibilidad en HTML

Objetivo: Aplicar prácticas básicas de accesibilidad técnica.

Código original:

```
  
<button>X</button>
```

Tareas

- **Añadir texto alternativo a la imagen:**

```
<img src = "grafico.png" alt = " Gráfico de resultados de las ventas mensuales" >
```

- **Hacer el botón accesible para lector de pantalla:**

```
< button aria-label = "Botón cerrar ventana" >X< /button >
```

- **Mejorar semántica si es necesario:**

```
< button aria-label = "Cerrar ventana" >  
  < span aria-hidden = "true" > X < /span >  
< /button >
```

“X” como decorativa con aria-hidden = " true " para evitar que el lector de pantalla la lea como un carácter suelto y sin contexto.

Ejercicio 3 — Navegación sin ratón

Objetivo: Evaluar la operatividad mediante teclado.

Instrucciones

1. Accede a un sitio web.
2. Navega usando únicamente el teclado:
 - TAB
 - SHIFT + TAB
 - ENTER
3. Evalúa:
 - Acceso a elementos interactivos
 - Visibilidad del foco
 - Posibilidad de completar tareas

He utilizado para el ejercicio la página:

<https://www.save.day/pricing>

- Acceso a elementos interactivos:

Es posible recorrer los principales enlaces mediante TAB y SHIFT + TAB, en orden lógico y hacia atrás, como; logotipo, menú de navegación, contenido y pie de página.

- Visibilidad del foco:

El foco del teclado suele mostrarse mediante un borde o cambio de color al navegar con TAB.

- Posibilidad de completar tareas:

Los formularios pueden completarse usando TAB para cambiar de campo y ENTER para enviar. Es posible abrir enlaces y botones con ENTER sin dificultades.

Resultado esperado: Informe breve de accesibilidad operable:

La mayoría de tareas básicas (navegar, acceder a secciones, enviar formularios) se pueden completar solo con teclado. Hay menús desplegables o elementos dinámicos que en algunos casos requieren más uso de teclado (ej. uso de flechas).