

#

DISEÑO

ux / ui

polotic
misiones

Concepto de usabilidad

Dentro de la experiencia de usuario

Grado en el que un sistema, producto o servicio puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico.

ISO 9241-210:2019: Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems

Analizando el concepto

Grado



Buena usabilidad

Mala usabilidad



Sistema, producto
o servicio



Usuarios
específicos



Metas
específicas



Contexto
específico



Analizando el concepto

Eficacia

El grado de finalización y exactitud con el que los usuarios consiguen cumplir metas específicas.

Ej.: error en un icono que confunde al usuario y no permite completar la tarea.

Eficiencia

La eficiencia es un balance entre los recursos empleados y los resultados obtenidos.

Ej.: Un formulario de contacto se completa más rápido en móvil que en escritorio.

Satisfacción

Decimos que es el grado en que las respuestas físicas, cognitivas y emocionales, del uso de un sistema, producto o servicio satisfacen las necesidades y expectativas del usuario.

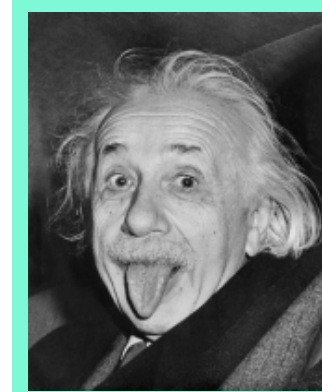
Ej.: la tarea no se cumple. El usuario quizás se frustra y quede insatisfecho con nuestro producto. Solo resta poder trabajar para mejorar esa experiencia de uso.

Heurística

El término heurística se define como la capacidad que tiene el hombre de crear o inventar algo, con la finalidad de proporcionar estrategias que ayuden a la resolución de un problema. Los seres humanos a través de su creatividad, **pensamiento divergente** y en algunos casos de experiencias propias, son capaces de encontrar la solución más viable para resolver algún conflicto.

Método Heurístico

1. Identificar el problema.
2. Definir el plan para solucionar el problema.
3. Realizar el plan establecido.
4. Analizar el resultado.



Albert Einstein

Científico más popular del siglo XX. Aplicaba el método.

10 Principios Heurísticos de Jakob Nielsen

Visibilidad del estado
del sistema

Relación entre el
mundo real y el sistema

Control y libertad del
usuario

Consistencia y
estándares

~~Desechar~~

Borrar



Ctrl + Z

polotic
misiones

Primario

Secundario

10 Principios Heurísticos de Jakob Nielsen

Prevención de errores

Contacto

Nombre (obligatorio)

Juanchi

Correo electrónico (obligatorio)

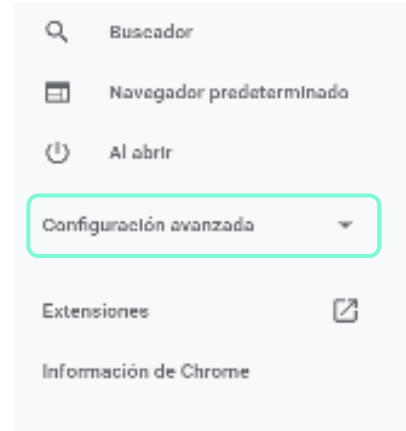
El campo es obligatorio.

Reconocimiento antes que recuerdo

Nombre

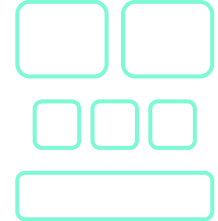
Nombre

Atajos, flexibilidad y eficiencia



Estética y minimalismo

www.aynotdead.com



10 Principios Heurísticos de Jakob Nielsen

Comunicar errores con claridad



Ooops... Error 404

Lo sentimos, pero la página que busca no existe.

Por favor verifique la dirección introducida e inténtelo de nuevo o

[IR A LA PÁGINA DE INICIO](#)

Otras opciones:

- Utilizar el [mapa web del sitio](#) o las opciones de navegación general para ir a otra página.
- Ponerse en contacto con BlueWebdesigning [via email](#).
- También puede ponerse en contacto a través de nuestra línea telefónica 902 027 378.

Posibles motivos por los que la página solicitada no se encuentre disponible:

- Puede que haya cambiado de dirección (URL) o no existir.
- Es posible que ésta no exista o no se haya escrito correctamente su URL, compruébela de nuevo para ver si es correcta.

Ayuda y documentación



Concepto de accesibilidad

“Conjunto de propiedades que debe incorporar un producto, servicio o sistema, de forma que el mayor número posible de personas, en el mayor número posible de circunstancias, pueda acceder a él y usarlo”.

Nordic Guidelines for Computer Accessibility

Principios básicos de Accesibilidad Ux

Perceptible

Se refiere que tanto los contenidos como la interfaz debe poder ser percibida por todos sus usuarios.

Comprensible

Hace referencia a los textos su legibilidad, su forma, el uso de abreviaturas y modismos. Por otro lado el uso de iconos de fácil comprensión para indicar la herramienta y la función que cumplen.

Operable

Entre más alternativas existen para realizar una acción o buscar un contenido, mejor será su accesibilidad.

Robusto

Robusto se refiere a que los sitios web o aplicaciones deben ser compatibles con todos los navegadores web, en todos los sistemas operativos, en todos los dispositivos y con aplicaciones de tecnologías de apoyo, como lectores de pantallas.

Diversidad Visual

Buenas Prácticas

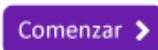
Utilizar un buen contraste de color y un tamaño de tipografía legible.



Publicar toda la información.



Utilizar una combinación de color, formas y texto.



Mantener una composición lineal y lógica.



Ubicar botones y notificaciones en contexto.



Evitar

Utilizar contraste de color pobre y un tamaño de tipografía pequeño.



Ocultar información en descargables.



Utilizar únicamente color para asociar significados



Diseñar de forma responsable.



Separar acciones de su contexto



Enviar

Diversidad Auditiva

Buenas Prácticas

Escribir en términos sencillos.

Utilizar sub-títulos o proveer transcripciones para videos.

Utilizar un diseño lógico y lineal.

Dividir el contenido con sub-títulos, imágenes y videos.

Ubicar botones y notificaciones en contexto.

Click aquí



Toca pué



Evitar

Utilizar expresiones idiomáticas o regionalismos.

Poner contenido únicamente en audio o video.

Realizar diseños y menús complejos

Hacer leer a los usuarios bloques largos de contenido.

Utilizar la vía telefónica como único medio de contacto

Diversidad Motriz

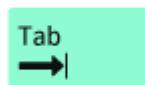
Buenas Prácticas



Usar acciones y enlaces grandes.



Otorgar distancia a los campos de los formularios.



Diseñar para operar con el teclado o el habla únicamente.



Diseñar teniendo en mente los móviles y las pantallas táctiles.

Ofrecer atajos.

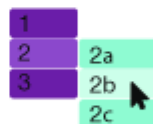


Evitar

Demandar precisión



Agrupar interacciones juntas.



Realizar contenido dinámico que requiera mucho desplazamiento del ratón



Tener períodos de expiración breves en una tarea



Requerir demasiada información y desplazamientos de pantalla

Diversidad Disléxica

Buenas Prácticas

Utilizar imágenes y diagramas para dar soporte al texto



Alinear texto a la izquierda y mantener una estructura consistente



Producir materiales en otros formatos (por ejemplo, audio o video)



Mantener el contenido breve, claro y simple.



Permitir a los usuarios modificar el contraste entre fondo y texto



Evitar

Utilizar bloques extensos de denso texto.



NO HAGAS
ESTO

Subrayar palabras, utilizar itálicas o escribir en mayúsculas.



Forzar a usuarios a recordar cosas de páginas previas.



Ubicar demasiado información en un lugar

Diseñando para lectores de pantalla

Buenas Prácticas

Describir imágenes y proporcionar transcripciones para video.

<alt>



Mantener una composición lineal y lógica.

<h1>
<nav>
<label>

Estructurar contenido utilizando HTML5.

Construir para el uso de teclado únicamente.



redactar vínculos y títulos descriptivos.

Contáctenos

Evitar

Mostrar información únicamente en una imagen o video



Desparramar contenido por toda la página.

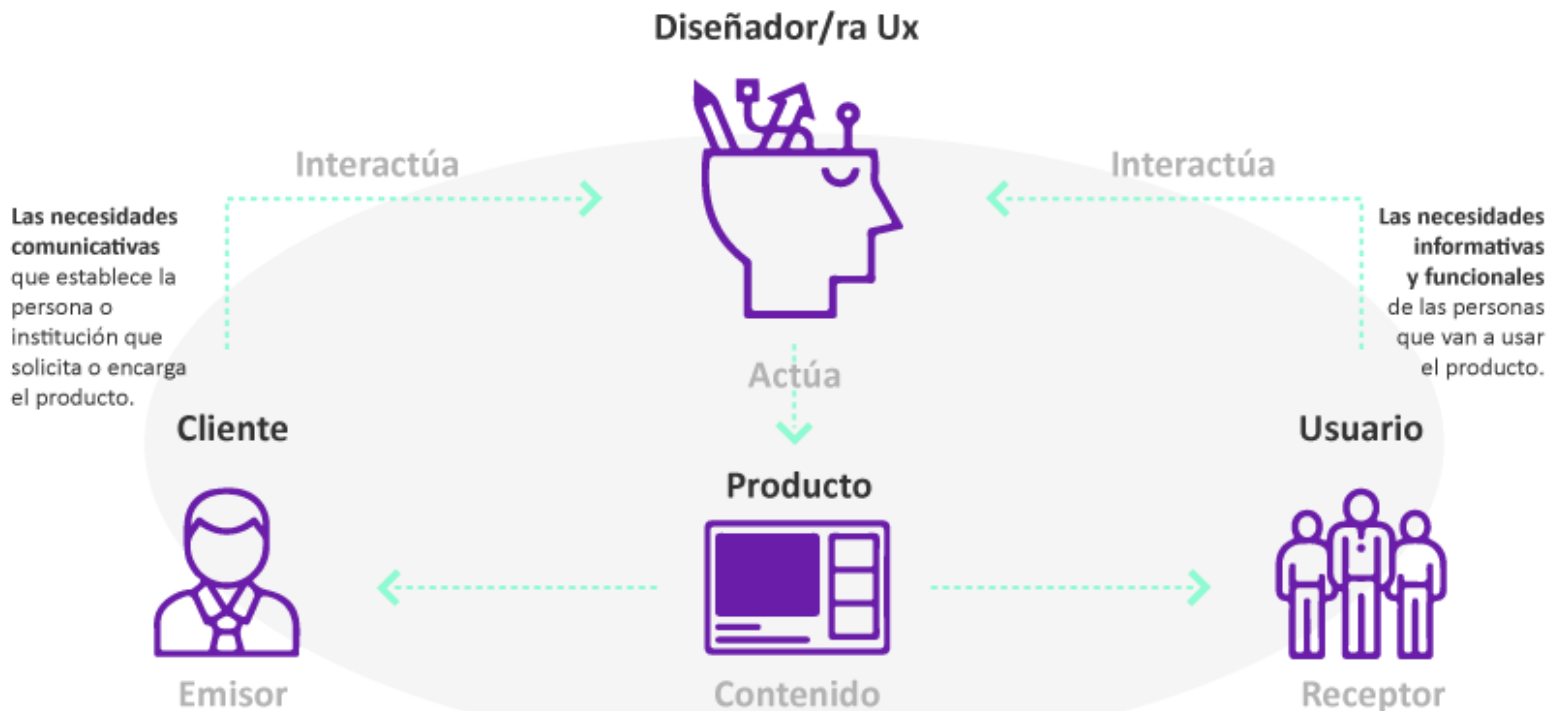
Forzar el uso del mouse en pantalla



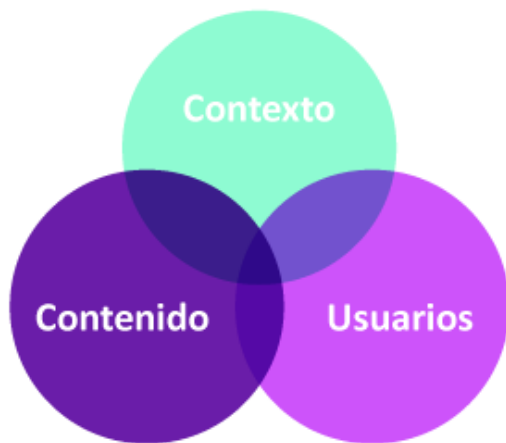
Redactar vínculos e interacciones poco informativas

Click aquí

El proceso de diseño centrado en el usuario



El proceso de diseño centrado en el usuario



Las diferentes metodologías de creación de un producto no son rígidas. En el caso de la creación de un producto digital, las etapas de diseño están condicionadas por tres elementos que señalan que todo proyecto es relativo a los usuarios, contexto y contenidos específicos en cada caso.

Para realizar un proyecto exitoso en UX es necesario tener un esquema de trabajo que nos permita identificar y no saltarnos ninguna de las etapas necesarias para conseguir los mejores resultados.

Este esquema o marco de trabajo debe ser guiado centrándonos en las necesidades, exigencias, expectativas y objetivos del usuario final e involucrarlo en la interacción del producto mientras se va desarrollando para valorar sus reacciones.

De este modo, el enfoque del DCU persigue asegurar la consecución de un producto con la funcionalidad adecuada para usuarios concretos.



#

¡HASTA LA
próxima!

www.polotic.misiones.gob.ar

[f](#) [@](#) [v](#) [d](#) /poloticmisiones

polotic
misiones

Silicon Misiones



Gobierno
de Misiones

