



Usabilidad y conceptos relacionado

02/02/2019

Sergio Moreno Antequera
Desarrollo de interfaces

Realizado por: Sergio Moreno Antequera

Apartado teórico:

1.- ¿A qué se refiere básicamente el concepto teórico de *usabilidad*? Enumera, explicando brevemente, los distintos componentes que en la práctica determinan la *usabilidad* y permiten medirla.

La usabilidad se puede definir como la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios webs y aplicaciones para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible.

Las distintas características para medir la usabilidad de una aplicación son las siguientes:

1. Efectividad.- Mide la plenitud con la que se alcanza un objetivo concreto.
 - a. % de tareas completadas.
 - b. % de tareas completadas en el primer intento.
 - c. % de usuarios que completan las tareas.
2. Eficiencia.- Mide el esfuerzo para conseguir un objetivo.
 - a. Tiempo necesario para completar una tarea.
 - b. % de errores cometidos.
 - c. Tiempo para recuperarse de los errores.
 - d. Número de clicks necesarios para algo.
3. Satisfacción.- Mide el grado de satisfacción del usuario.
 - a. % de usuarios que recomiendan el producto
 - b. % de usuarios que califican el producto como fácil de usar.

2.- ¿Cuál es la relación de la usabilidad con la utilidad? ¿Son conceptos independientes o estrechamente relacionados? Aporta alguna de las definiciones.

La utilidad es lo que busca el cliente al fin de al cabo. Son todas las oportunidades que le da el programa, más allá de cómo estén distribuidas o como se estructuren las opciones.

Una vez dicho lo anterior podemos decir que en el producto final la utilidad es dependiente de la usabilidad.

Veámoslo de este modo: Un programa con muchas opciones y con la capacidad de realizar muchas tareas puede hacerse muy poco ameno al consumidor medio y este puede dejar de usarlo. debido a su complejidad y su falta de usabilidad. Por otro lado, un programa que tenga todo muy bien distribuido, de una forma muy intuitiva y fácil de acceder pero que su funcionalidad sea muy básica puede ayudar a cierto campo de consumidores a realizar esa acción pero estos se verán forzados a utilizar otra aplicación que les permita realizar un mayor número de acciones de acuerdo a sus necesidades.

3.- ¿Cómo se relaciona en el informe la usabilidad con el concepto de accesibilidad, tan usado en la web? ¿Cuál es la última versión de las directrices para la accesibilidad de contenidos web, incluidas en las WAI que enlaza el informe? Buscar enlace oficial a la traducción española.

Si un diseño no es usable, no puede considerarse accesible, y viceversa. Por tanto, en este trabajo englobamos accesibilidad bajo el concepto de usabilidad.

El nombre accesible y la computación de descripción (Accname) es una recomendación del W3C

Nombre y descripción de cómputo accesible 1.1 ("Accname") se publicó hoy como un estándar web de "Recomendación W3C". Describe cómo los navegadores y otros agentes de usuario determinan los nombres y descripciones de los objetos accesibles desde los idiomas de contenido web. Esta información se expone a su vez a través de las API de accesibilidad para que las tecnologías de asistencia puedan identificar estos objetos y presentar sus nombres o descripciones a los usuarios.

(2018-12-18)

4.- Observar cómo se define la experiencia de usuario (o UX) como un término que engloba distintas disciplinas. Enumerar las que quedan debajo del "paraguas" en el gráfico. ¿Qué nuevos problemas intentan resolverse según D'Hertefelt con el nuevo enfoque global de la experiencia de usuario?

- Marketing
- Virtual Design
- Interaction Design
- Information architecture
- Usability
- Software Development

- Project Management
- Business analysis
- Brand / product management
- Industrial design
- Human Factor
- Accessibility
- Technical communication
- Content Manager

Problema estratégico de la utilidad del producto y el problema psicológico del placer y diversión de su uso.

5.- En cuanto a la simplicidad (apartado 1.2) ¿Es un fin en si mismo o un medio para conseguir otros objetivos? ¿Es sinónimo de usabilidad? Indica las otras formas de simplificar una interfaz, además de reducir sus características.

Más que un objetivo lo veo como un concepto universal. Tu tienes que conseguir que tu aplicación tenga una buena usabilidad, accesibilidad y que sea simple es una ayuda para esos campos.

“Como señala Norman (2008), lo que estamos buscando - nuestro objetivo final - no es la simplicidad, sino reducir la frustración del usuario a la hora de enfrentarse a las tareas. La simplicidad es uno de los medios para lograr un diseño comprensible y que genere experiencias de uso satisfactorias.”

La diferencia con la usabilidad es que en la simplicidad no es necesario que se cumplan todos los requisitos que tiene una interfaz, mientras sea simple, aunque no sea funcional visto desde ese punto de vista todo estará correcto.

Mediante la deconstrucción de la interfaz se pueden tener modelos más simples sin sacrificar muchas características.

6.- El llamado Diseño centrado en el usuario está estrechamente relacionado con la usabilidad, por lo que a veces se confunden. Indicar las diferencias señaladas en el informe (apartado 3). Resumir las cuatro fases en que se divide el proceso del DCU.

La usabilidad es un atributo de calidad del diseño, mientras que el DCU es una vía para alcanzar y mejorar empíricamente la usabilidad del producto. Es decir, la usabilidad representa el "qué", mientras el DCU representa el "cómo". Diseñar objetos usables es algo muy loable, pero no implica necesariamente que se hayan logrado aplicando una filosofía de DCU.

7.- Leer y resumir las principales características (qué, cómo, cuándo y limitaciones) del Test de usuarios.

- Qué: Método de mejora del software basado en los usuarios
- Cómo: "Observando cómo los usuarios se enfrentan a tareas interactivas, podemos cuantificar objetivamente la usabilidad del diseño, contabilizando el número de errores que cometen (eficacia) o midiendo el tiempo que tardan en completarlas (eficiencia)."
- Cuando: Suele darse en una especie de demostración de la aplicación a los usuarios y estos pueden darte sus impresiones antes del lanzamiento.
- Limitaciones: "Las personas somos seres enormemente complejos, un hecho que añade inevitablemente un alto grado de incertidumbre tanto al diseño como a la evaluación de productos interactivos."

8.- Hacer lo mismo con el método llamado Evaluación heurística.

- Qué: Es una media para mejorar la toma de decisiones.
- Cómo: consiste en examinar la calidad de uso de una interfaz por parte de varios evaluadores expertos, a partir del cumplimiento de unos principios reconocidos de usabilidad: los heurísticos.
- Cuando: Suele darse en una especie de demostración de la aplicación a los usuarios y estos pueden darte sus impresiones antes del lanzamiento.
- Limitaciones: mientras los primeros se centran en la consecución de tareas, las EH inspeccionan problemas potenciales . Ya que el evaluador se pone en la piel del usuario real del sistema, intentando predecir los errores que podrá encontrarse.

9.- Investiga sobre el concepto de "patrones de diseño" (design patterns), referido tanto al desarrollo de software en general como al diseño de interfaces de usuario en particular. Buscar en los link enlazados en este tema los siguientes patrones y resumir brevemente: Value Object (VO) , Data Access Object (DAO) y Modelo Vista Controlador (MVC)

Los Patrones de Diseño o Patrones de Interfaz de Usuario (UI) son soluciones de diseño para resolver problemas comunes en temas de interacción e interfaces de aplicaciones.

Value Object (VO): Este mini patrón de diseño, consiste simplemente en agrupar varios valores dentro de un objeto para enviarlo y recibirlo con mayor comodidad/seguridad.

Data Access Object (DAO): Es una forma de conectar nuestra base de datos con nuestra aplicación de un modo concreto, utilizando una interfaz propia para nuestras distintas tablas.

Modelo Vista Controlador (MVC): es un patrón de arquitectura de software, que separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones. Para ello MVC propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador.

10.- Visualiza los siguientes videos y realiza los proyectos propuesto en los videos (personalizados y entrégalos con la práctica).

(Proyectos realizados justo a este documento)

11.- Localiza en [Amazon.co.uk](https://www.amazon.co.uk) el libro clásico sobre usabilidad web "Don't make me think" (la 2ª edición, año 2005) y usando la facilidad LOOK INSIDE para echar un vistazo en su contenido: traduce los 3 primeros párrafos de la página 7 (perteneciente a la introducción *Read me first*) en que el autor resume cuál es el propósito del libro y a quién va dirigido. Averigua cuál es la 1ª regla de la usabilidad según el autor. Encuentra en la tabla de contenidos (TOC) el capítulo donde se explica una versión económica del *Test de usuarios*.

- "La 'verdad' sobre la forma correcta de diseñar sitios web. He estado trabajando en esto durante bastante tiempo; el suficiente para saber que no hay una forma "correcta" para diseñar sitios web. Es un proceso complicado y la respuesta real para la mayoría de las preguntas que me hacen es que "simplemente depende" (8). Pero creo que hay unos cuantos principios prácticos rectores que siempre ayuda tenerlos en mente, y que son los que voy a intentar transmitir.
- Debate de modelos de empresa. Si la historia nos ha enseñado algo es que los modelos de empresa de Internet son como los autobuses: si se pierde uno, todo lo que hay que hacer es esperar un poco hasta que llegue el siguiente. No soy un experto para hacer dinero en la Web, y si lo fuera, lo que tuviera que decir probablemente estaría pasado de moda para cuando leyera este libro.
- Predicciones para el futuro de la Web. Su conjetura es tan buena como la mía. De lo único que estoy seguro es de que: (a) la mayoría de las predicciones que oigo son casi siempre incorrectas, y (b) las cosas que resultan ser importantes aparecerán como una gran sorpresa aunque a posteriori nos parezca como algo completamente obvio.

Las principales reglas para el autor de la usabilidad eson "**que nada importante esté a más de dos clics de distancia**", "hablar el lenguaje del usuario" y "ser coherente", en definitiva, No hacer pensar al usuario.

CAPÍTULO 9

Prueba de usabilidad por 10 centavos al día

130

Sencillez en las pruebas