

Usabilidad y Experiencia de Usuario

Cátedra Diseño de Sistemas

Ingeniería en Sistemas de Información

UTN – F. R. Rosario

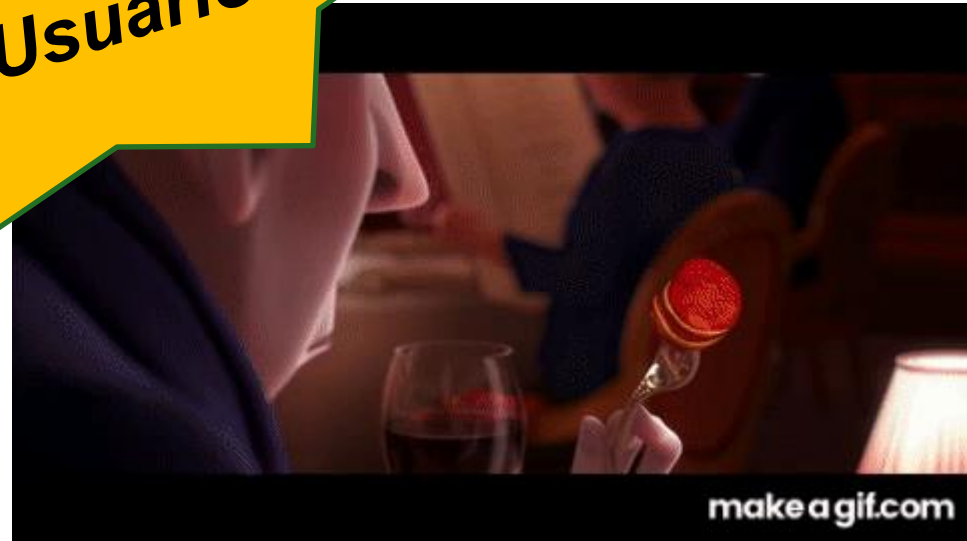
Temas de esta presentación

- Definiciones
 - *Experiencia de Usuario*
 - *Usabilidad*
 - *Diseño Centrado en el Usuario*
- La Experiencia de Usuario en el Software

¿Qué tiene de especial un simple plato con verduras asadas?



**¡La
Experiencia
de Usuario!**



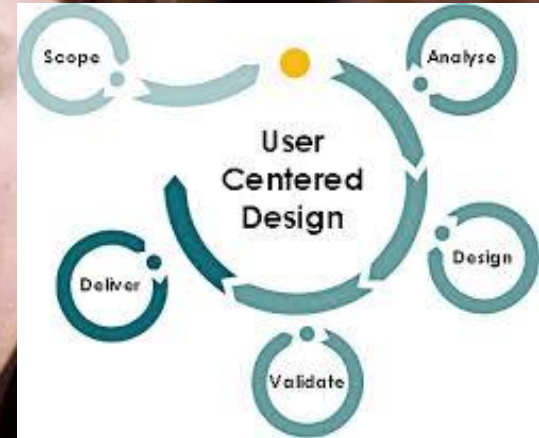
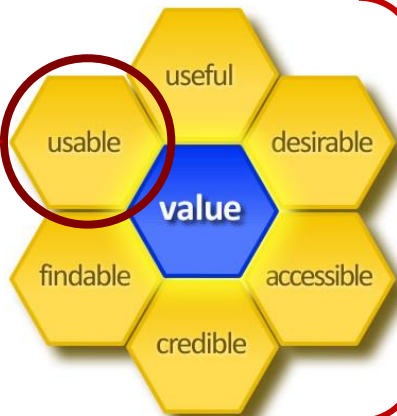
UX, Usabilidad y DCU

Experiencia de Usuario (UX)

es lo que siente el usuario al usar el producto

User Experience Honeycomb

by Peter Morville



Usabilidad

es un factor importante a tener en cuenta para mejorar la experiencia del usuario.

Diseño Centrado en Usuario

es el proceso de crear un producto que mejore la experiencia del usuario

Experiencia del Usuario (UX)

Definición



EXPERIENCIA DE USUARIO

La **percepción** y las **respuestas**
de una persona

que se derivan de la **utilización**
o utilización prevista

de un **producto, sistema o servicio**

Estándar ISO 9241-210

7 Facetas de la Experiencia de Usuario

UX
es la
combinación
de todas estas
cualidades
fundamentales



Peter Morville - 2004

Fuente: http://semanticstudios.com/user_experience_design/

7 Facetas de la Experiencia de Usuario

El panel de Morville muestra cómo las personas **usan** (*use*), **piensan** (*think*) y **sienten** (*feel*) acerca de **un producto o servicio**

Piensen

¿Qué piensan los usuarios sobre el producto?

Útil (useful)

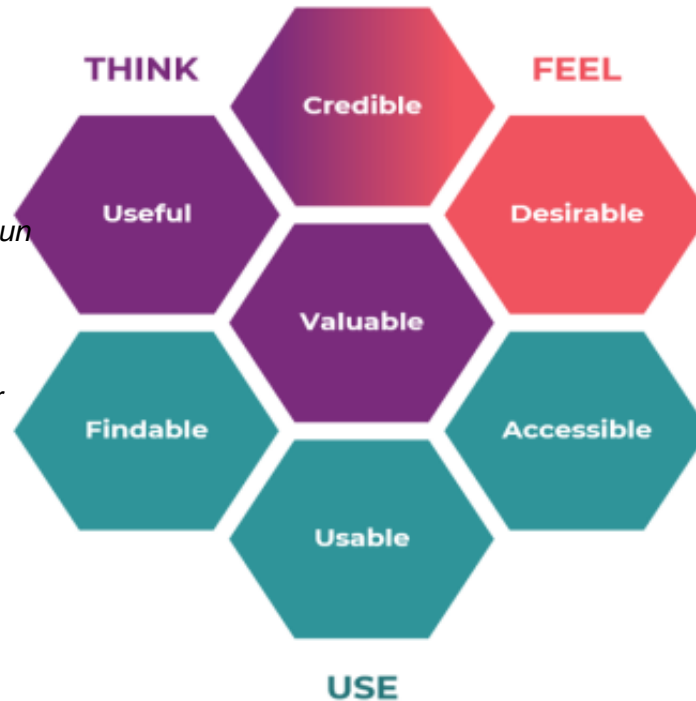
Debe ser útil y satisfacer una necesidad. Cuando esto no ocurre, entonces no existe un propósito real para el producto en sí.

Valioso (valuable)

No solo deben satisfacer, sino ofrecer valor añadido para los usuarios.

Creible (credible)

La empresa y sus productos o servicios deben ser confiables.



Sienten

¿Cómo se siente la gente con respecto al producto?

Deseable (desirable)

La estética visual del producto, servicio o sistema debe ser atractiva.

Creible (credible)

La empresa y sus productos o servicios deben ser confiables.

Usan

¿Pueden usarlo y encontrar lo que buscan?

Usable (usable)

Facilidad de uso

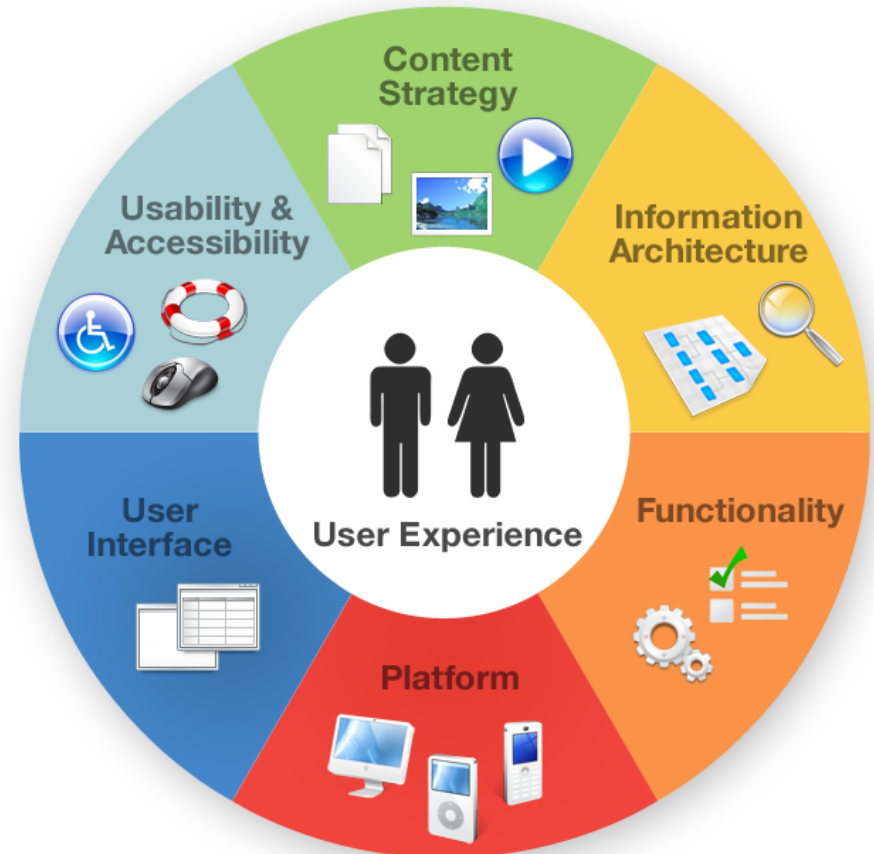
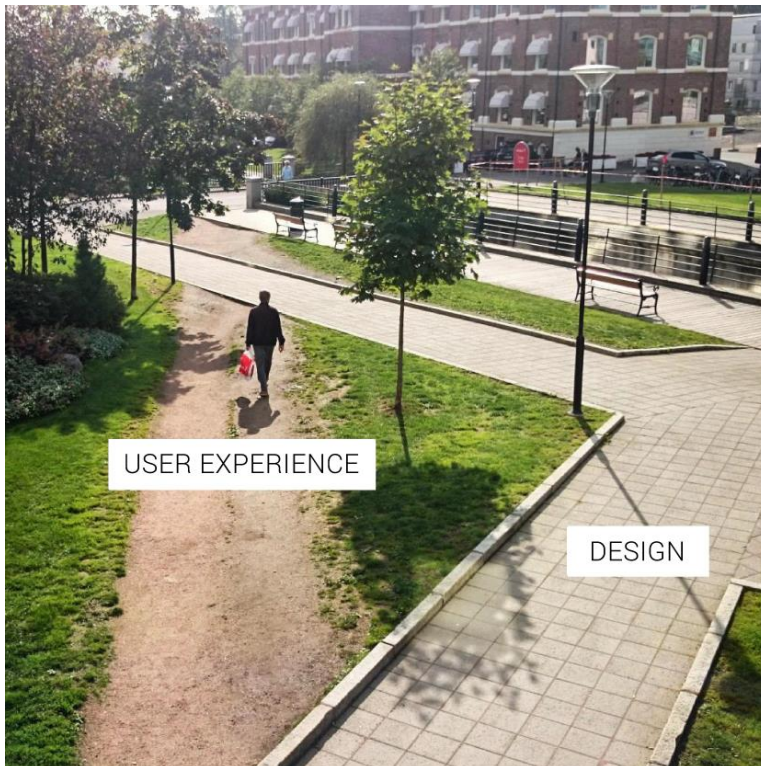
Accesible

Se puede usar en las mas diversas circunstancias y habilidades

Encontrable (findable)

Pueden encontrar lo que buscan.
Disciplina: Arquitectura de Información

Experiencia del Usuario (UX)



Interacciones



Pre PC



Windows



Touch

PC/DOS



Mobile



La UX en el software

El mundo en la interfaz

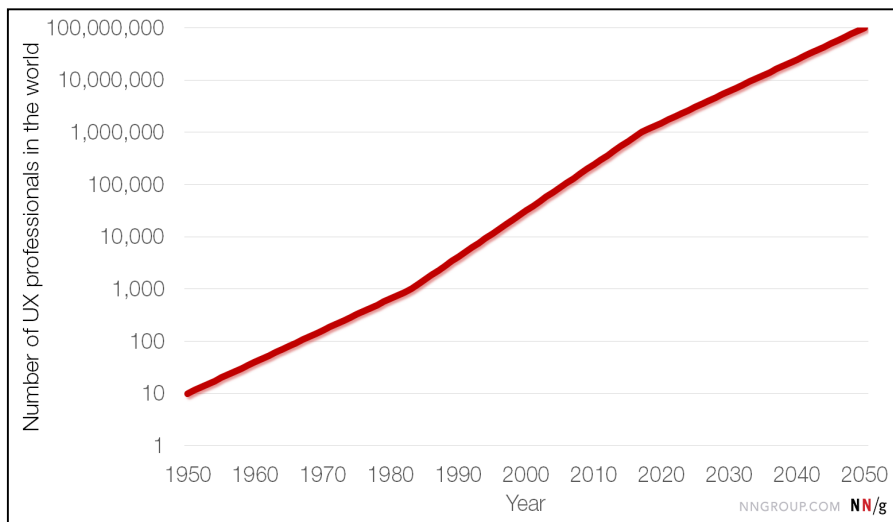


O la interfaz en el mundo



<https://vimeo.com/166807261>

100 años de crecimiento para la profesión de UX



Profesionales de la UX en el mundo

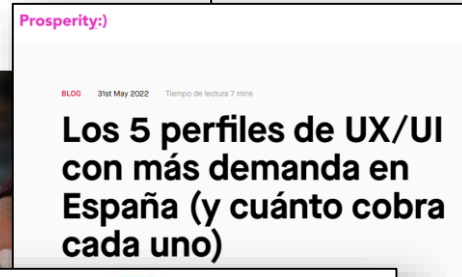
(los datos de 1950 a 2017 son las mejores estimaciones; 2018-2050 son pronósticos)

by Jakob Nielsen, 2017 <https://www.nngroup.com/articles/100-years-ux/>

<https://mujeresycia.com/disenio-ux-profesiones-mas-demandadas-en-2023/>

<https://www.prosperitydigital.es/informacion/perfiles-ux-ui-mas-demandados-y-salarios>

<https://www.iproup.com/empleo/30038-empleo-salario-que-hace-y-cuanto-gana-un-profesional-ux>



Usabilidad

se define como

“el grado en el que un producto puede ser
utilizado por **usuarios** específicos para
conseguir **objetivos** específicos con
efectividad, eficiencia y
satisfacción en un determinado
contexto de uso”.

de estándar ISO 9241

USABILIDAD - Problemas



16 de Marzo de 2008

"En la carrera de ayer de Fórmula-1 Fernando Alonso consiguió la cuarta plaza gracias al fallo de Kovalainen, que al igual que hiciera Hamilton el año pasado, **pulsó por error el botón de límite de velocidad en plena carrera**, frenando su coche lo suficiente como para ser rebasado por el asturiano."



Actividad:

¿Qué otra interfaz recuerdan que les haya complicado la vida?

USABILIDAD - Problemas

*Diferentes diseños,
misma tarea*



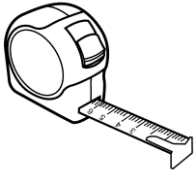
Actividad de clase - Dispositivos complicados

Identificá un dispositivo que encontrás difícil de usar - Por qué se te complica?

1. *Identifica el Dispositivo*
2. *Explicá en un párrafo el problema que encontraste*



Usabilidad - Dimensiones

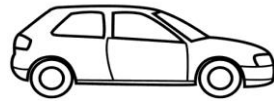


EMPIRICA

Medir (por ej)

- Facilidad aprendizaje
- Eficiencia (Tiempo realizac. tarea)
- Retención en tiempo
- Eficacia (% errores usuarios)
- Satisfacción subjetiva

MEDIR
¿Para qué?



DEPENDIENTE

Diseñadores →
Adaptarse al USUARIO

Usuarios → adaptarse a
Herramienta

Gran esfuerzo para
aprender *no siempre*
significa **NO**
USABLE.



RELATIVA

Debe **LIMITARSE** a
una audiencia
específica:

Objetivo
+
Contexto
previstos



ETICA

Objetivo final →
Mejorar la calidad
de vida

- Evitar Infoexclusión
- Proteger al usuario de efectos perjudiciales
- Evitar que se sienta molesto

Accesible (accessible)



ACCESIBILIDAD WEB

Es el arte de garantizar que un **sitio o servicio web** puede ser **visitado y utilizado** de forma satisfactoria por el mayor número posible de personas, independientemente de las **limitaciones personales** que tengan o de aquellas limitaciones que sean **derivadas de su entorno**.

Limitaciones

del Individuo:

- Discapacidades
- Nivel de **Conocimiento, Habilidades o Experiencia**

del Contexto de uso:

- Por Software
- Por Hardware
- Por Entorno

https://www.usableyaccessible.com/archivos/Accesibilidad_web_y_SEO_capitulo_ampliado_olga_carreras.pdf

Encontrable (findable)



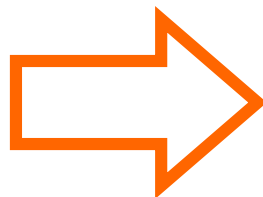
ARQUITECTURA DE LA INFORMACION

Disciplina encargada de **estructurar, organizar y etiquetar** los elementos que conforman los entornos informacionales para **facilitar** de esta manera la localización (o el acceso) de la **información** contenida en ellos y mejorar, así, su utilidad y su aprovechamiento por parte de los usuarios.

Arquitectura de la información en entornos web - Pérez-Montoro – 2010

<https://olgacarreras.blogspot.com/2011/07/arquitectura-de-informacion-fundamentos.html>

Findability



Facilidad para recuperar información en un sitio web

¿Preguntas?

