



Usabilidad y Accesibilidad

Experiencia de usuario

Roberto Vaquera

Oscar Emiliano Alvarado Aguilar

Actividad 1

a.- Realiza una tabla comparativa sobre los principios de usabilidad y accesibilidad.

Criterio	Usabilidad	Accesibilidad
Concepto Central	La facilidad con la que un usuario puede utilizar un producto para alcanzar sus objetivos.	La práctica de diseñar productos para que puedan ser utilizados por personas con diversas capacidades y discapacidades.
Objetivo Principal	Hacer la interacción eficiente, efectiva y satisfactoria .	Eliminar barreras para garantizar que todos, sin excepción, puedan acceder y utilizar el producto.
Público Objetivo	Se enfoca en el "usuario promedio" o un perfil de usuario específico para optimizar su experiencia.	Se enfoca en un espectro amplio de usuarios, incluyendo explícitamente a personas con discapacidades.
Pregunta Clave	"¿Es fácil de usar?" "¿El usuario puede completar su tarea rápido y sin frustrarse?"	"¿Lo puede usar todo el mundo?" "¿Una persona ciega o que no puede usar un ratón puede completar la tarea?"
Enfoque	Diseño de la interfaz, flujo de tareas, claridad de la información y prevención de errores.	Compatibilidad con tecnologías de asistencia (lectores de pantalla, etc.) y cumplimiento de estándares técnicos.
Principios / Guías	Se basa en las 10 Heurísticas de Jakob Nielsen : <ul style="list-style-type: none">- Visibilidad del estado del sistema- Relación sistema / mundo real	Se rige por los 4 principios de las WCAG : <ul style="list-style-type: none">- Perceptible- Operable- Comprendible- Robusto

Criterio	Usabilidad	Accesibilidad
	<ul style="list-style-type: none"> - Control y libertad del usuario - Consistencia y estándares - Prevención de errores - Reconocer en lugar de recordar - Flexibilidad y eficiencia - Diseño estético y minimalista - Ayudar a recuperarse de errores - Ayuda y documentación 	
Resultado Deseado	Una experiencia de usuario intuitiva que genere satisfacción y fidelidad.	Un producto inclusivo que pueda ser utilizado por la mayor cantidad de personas posible.
Evaluación	<p>Se mide con pruebas de usuario, analizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tasa de éxito en tareas - Tiempo de ejecución - Número de errores - Encuestas de satisfacción 	Se evalúa con auditorías que verifican el cumplimiento de las pautas WCAG, pruebas con usuarios con discapacidad y herramientas automáticas.
Ejemplos Concretos	<ul style="list-style-type: none"> - Un formulario que valida los datos en tiempo real. - Iconos y lenguaje sencillos y familiares. - Un proceso de compra con pasos claros y definidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Texto alternativo (alt text) en las imágenes. - Navegación completa del sitio solo con teclado. - Contraste de color adecuado entre texto y fondo.
Relación Mutua	La accesibilidad es fundamental para la usabilidad. Un sitio inaccesible no es usable para muchas personas.	Son disciplinas complementarias. Un producto excelente es tanto usable como accesible para lograr la mejor experiencia de usuario posible.

b.- En base a tu experiencia en proyectos anteriores plasma de que manera has realizado la usabilidad y accesibilidad.

En el proyecto de **Pizzas Toys**, se usó la usabilidad en cuanto a que se requería que la aplicación fuese para impulsar la productividad de las distintas sucursales en las que se encontraban a lo largo de la comarca lagunera, pues todavía seguía usando papel y lápiz para administrarse, dando paso a diversas incongruencias y errores humanos que pudieran ocurrir. En cuanto a la accesibilidad, se pensó principalmente en que fuera amigable con el usuario, puesto que se desconocía qué tan familiarizado se encontraba con el uso de ordenador o aplicaciones web, además de querer evitarse hacer una posible capacitación para el personal.

En el caso de mi **segundo proyecto integrador**, se basó en una necesidad que tuvieran clientes, puesto que el proyecto en cuestión se basaba en cunas que pudieran monitorear distintos valores físicos. En este, se enfocó más que nada en el uso sencillo que se pudiera dar a los usuarios padres de familia que no están acostumbrados a usar una aplicación de este tipo.

Durante mi **periodo de estadías**, desarrollé un módulo en el cual los auxiliares de vendedores pudieran cotizar distintos precios mediante una tabla, quitando la necesidad de buscar en un Excel que tenían la información una a una. Mejorando el tiempo de cotización, y así, estar al alcance de clics en lugar de tener que buscarlo manualmente.

c.- Describe como has desarrollado o cómo las hubieras desarrollado las 10 heurísticas en base a algún proyecto de aquí de la escuela.

Detallaré las 10 heurísticas, en base al proyecto de **Pizzas Toys**, y en base a mi percepción del proyecto, puesto que cada integrante tiene su punto de vista.

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema mostraba en todo momento, para sus 3 vistas principales, el estado en el que se encontraba cada cosa, ya sea la orden del cliente, como en qué proceso se encontraba cada cosa, por lo tanto, pienso que este punto se encuentra a la perfección.

2. Relación sistema / mundo real

El sistema usaba lenguaje el cual, tanto los empleados como los usuarios, sabían a qué correspondía cada aspecto.

3. **Control y libertad del usuario**

Como eran órdenes de comida, el usuario podía cancelar el pedido en cualquier momento, así como la sucursal el de cancelar la comida, pudiendo rechazarla en cualquier momento del proceso.

4. **Consistencia y estándares**

En este punto he de creer que no estaba en lo correcto, debido a que, al ser el primer proyecto que se desarrolló, no se conocían de estándares y consistencias en un proyecto de verdad.

5. **Prevención de errores**

El proyecto sí manejaba manejo de errores, los cuales eran mínimos y puntuales, puesto que se habían previsto la mayoría de errores.

6. **Reconocer en lugar de recordar**

Debido al diseño de la aplicación, sí cumple parcialmente esta heurística, pero sí hay algunas funcionalidades que están ocultas a simple vista del usuario, y necesitan buscarse.

7. **Flexibilidad y eficiencia**

En este punto tiene diferencia de opinión, debido a que dependiendo de la vista, cumple y no esta heurística. En la parte del cliente y vendedor, no, puesto que el proceso es lineal, sin embargo, en la de administrador, sí se logra hacer de forma adecuada.

8. **Diseño estético y minimalista**

No, la aplicación no cumple con este punto, necesita un serio lavado de cara. Hay mucha información que muestra y que no es de importancia al usuario.

9. **Ayudar a recuperarse de errores**

Los pocos errores que mostraba, sí le ofrecían retroalimentación al usuario.

10. **Ayuda y documentación**

Pese a todo lo anterior, el sistema sí era auto intuitivo. Haciendo pruebas con gente no técnica, podía usarse sin problemas.