



ALUMNO:

María Fernanda Fuentes Abascal

DOCENTE:

José Miguel Carrera Pacheco

ACTIVIDAD:

UX/UI profesional y accesibilidad

MATERIA:

Desarrollo Web Profesional

FECHA:

25/01/2026

1.- INVESTIGACIÓN

Heurísticas de Nielsen:

Las heurísticas de Nielsen son 10 principios básicos de usabilidad que sirven como guía para diseñar interfaces claras, eficientes y fáciles de usar. No son reglas estrictas, sino buenas prácticas ampliamente usadas en la industria.

Las más importantes para este proyecto son:

- Visibilidad del estado del sistema:
El sistema debe informar siempre al usuario qué está pasando (mensajes de carga, confirmaciones, errores).
- Correspondencia entre el sistema y el mundo real:
El lenguaje y los elementos deben ser comprensibles para el usuario, evitando términos técnicos innecesarios.
- Control y libertad del usuario:
El usuario debe poder deshacer acciones o volver atrás sin quedarse “atrapado”.
- Consistencia y estándares:
Los botones, colores y comportamientos deben ser coherentes en todo el sistema.
- Prevención de errores:
Es mejor evitar errores que solo mostrar mensajes cuando ya ocurrieron.

Estas heurísticas ayudan a crear interfaces predecibles y fáciles de aprender.

Principios de Steve Krug:

Steve Krug se enfoca en la simplicidad y claridad, resumido en su famosa frase:

“Don’t make me think” (No me hagas pensar).

Sus principios clave son:

- La interfaz debe ser obvia:
El usuario no debería pensar cómo usarla.
- Menos es más:
Evitar saturar la pantalla con información innecesaria.
- Jerarquía visual clara:
Lo más importante debe verse primero.
- Navegación evidente:
El usuario debe saber siempre dónde está y cómo regresar.

Estos principios aseguran una experiencia intuitiva, especialmente para usuarios nuevos.

WCAG 2.1 (nivel básico):

Las WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) son normas internacionales para hacer sitios web accesibles.

En nivel básico, se enfocan en cuatro principios:

- **Perceptible:**
El contenido debe poder percibirse (buen contraste, texto legible).
- **Operable:**
La interfaz debe poder usarse con teclado.
- **Comprensible:**
El contenido debe ser claro y predecible.
- **Robusto:**
Compatible con tecnologías de asistencia (lectores de pantalla).

Para este proyecto se consideran:

- Contraste adecuado de colores
- Navegación por teclado
- Uso correcto de etiquetas HTML semánticas
- Orden lógico del foco

Errores comunes de UX:

Algunos errores frecuentes que se buscan evitar son:

- Interfaces sobrecargadas
- Navegación confusa
- Falta de retroalimentación al usuario
- Bajo contraste de colores
- No considerar usuarios con discapacidad
- Diseñar sólo “pantallas” y no flujos