

NOCIONES DE REGLAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN APLICACIONES
INDEPENDIENTES

GA5-220501095-AA1-EV02

TECNOLOGO EN ANAISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

APREDIZ: ANGEL ALEJANDRO GAITAN ROJAS

INSTRUCTOR: JAVIER HUMBERTO TORRECILLA QUINTERO

SENA

REGIONAL AMAZONAS

DICIEMBRE DE 2025

Contenido

| | |
|--|---|
| INTRODUCCION..... | 3 |
| 1. REGLAS DE USABILIDAD..... | 3 |
| Visibilidad del estado del sistema:..... | 3 |
| Correspondencia entre el sistema y el mundo real:..... | 3 |
| Control y libertad del usuario: | 3 |
| Consistencia y estándares: | 3 |
| Prevención de errores: | 4 |
| Minimalismos y diseño estético:..... | 4 |
| Reconocer mejor que recordar: | 4 |
| Flexibilidad y eficiencia de uso: | 4 |
| Ayuda y documentación accesible | 4 |
| 2. REGLAS DE ACCESIBILIDAD | 4 |
| Texto alternativo para imágenes | 4 |
| Contraste adecuado entre texto y fondo..... | 5 |
| Tamaño adecuado de botones y texto. | 5 |
| Evitar contenido que cause convulsiones | 5 |
| Formularios con etiquetas claras | 5 |
| Lenguaje claro y fácil de entender..... | 5 |
| Compatibilidad con lectores de pantalla..... | 5 |
| DIFERENCIA ENTRE APLICACIÓN INDEPENDIENTE Y APLICACIONES WEB | 5 |
| APLICACIÓN INDEPENDIENTE: | 5 |
| APLICACIONES WEB: | 6 |
| BIBLIOGRAFIA | 6 |

INTRODUCCION

En el mundo del desarrollo de software se tiende a buscar la practicidad buscando que sea fácil de usar y de fácil acceso, por ello en el presente documento ahondaremos en las reglas de usabilidad y accesibilidad, a su vez también sobre la diferencia entre aplicaciones independientes y aplicaciones web para un mejor entendimiento.

1. REGLAS DE USABILIDAD.

Las reglas de usabilidad buscan que una aplicación sea fácil de aprender, fácil de usar, intuitiva y eficiente sus reglas son:

Visibilidad del estado del sistema:

El usuario debe saber que esta pasando en todo momento.

Por ejemplo, banner de carga, mensajes que digan “Guardando” e iconos de cargado.

Correspondencia entre el sistema y el mundo real:

La app o plataforma debe de usar palabras, iconos y conceptos que el usuario reconozca, por ejemplo, cuando vamos a comprar un producto, podemos reconocer donde se previsualiza por el icono del carrito, cuando estamos buscando un producto de comida para la mascota entonces un icono de la taza de un perro o de un bulto de concentrado pueden ser bastante intuitivos.

Control y libertad del usuario:

El usuario debe poder deshacer acciones o salir de donde esta, por a dar click o tap al logo de la empresa puede regresarse a la pantalla principal es decir la que aparece una vez que estamos logeados en la plataforma.

Consistencia y estándares:

Los elementos deben comportarse igual en toda la aplicación, por ejemplo, si un botón verde suele significar guardar entonces siempre debe ser así.

Prevención de errores:

La app debe ayudar a evitar errores antes de que ocurran, ejemplo, validar un formulario antes de enviarlo.

Minimalismos y diseño estético:

La interfaz debe ser limpia, sin elementos que distraigan. Es decir, una página con exceso de colores puede llegar a ser sobre estimulante, una página con fuentes diferentes y sin orden es innecesario.

Reconocer mejor que recordar:

El usuario debe reconocer opciones sin tener que memorizarlas, por ejemplo, menús visibles, botones etiquetados.

Flexibilidad y eficiencia de uso:

Tanto principiantes como expertos deben usar la app cómodamente, por ejemplo, cuando un usuario de HungryAnimal que ya es frecuente sabe como acceder a las rutas cortas para acceder a productos que ya ha comprado previamente.

Ayuda y documentación accesible

Si el usuario se pierde, debe haber guías simples, como botones de ayuda

2. REGLAS DE ACCESIBILIDAD

Texto alternativo para imágenes

Para que lectores de pantalla puedan describir imágenes.

Contraste adecuado entre texto y fondo

Garantiza que personas con visión reducida puedan leer.

Tamaño adecuado de botones y texto.

Para facilitar interacción en pantallas pequeñas o usuarios con movilidad reducida.

Evitar contenido que cause convulsiones

No usar animaciones rápidas o parpadeos intensos.

Formularios con etiquetas claras

Cada campo debe tener un label entendible.

Lenguaje claro y fácil de entender

Frases cortas, instrucciones directas.

Compatibilidad con lectores de pantalla.

Usar roles ARIA correctamente.

DIFERENCIA ENTRE APLICACIÓN INDEPENDIENTE Y APLICACIONES WEB

APLICACIÓN INDEPENDIENTE:

Es un programa instalado directamente en el computador.

Ejemplo:

- Microsoft Word
- Visual Studio
- Spotify Desktop

Se caracterizan porque pueden funcionar sin internet (generalmente), tiene acceso a recursos del sistema (archivos, hardware), se instala en el equipo, mejor rendimiento en tareas pesadas.

APLICACIONES WEB:

Se usa desde un navegador como Chrome Firefox.

Ejemplos:

- Gmail
- YouTube
- Facebook
- Aplicaciones desarrolladas con HTML, CSS JS

Se caracterizan porque no necesitan instalación, accesible desde cualquier dispositivo con internet, se actualiza sin que el usuario instale nada, depende de un servidor y del navegador.

BIBLIOGRAFIA

- **Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.**
- **World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>**
- **Sommerville, I. (2011). *Software engineering* (9th ed.). Addison-Wesley.**