

VENCIMIENTO DE NOCIONES DE REGLAS DE USABILIDAD Y
ACCESIBILIDAD EN APLICACIONES INDEPENDIENTES, MÓVILES
GA5-220501095-AA1-EV06

Análisis y desarrollo de software

Sena
2024

Diana Bulla

Introducción

En la era digital actual, la usabilidad y la accesibilidad son fundamentales para el diseño de aplicaciones móviles. Este documento explora los conceptos básicos de usabilidad y accesibilidad, diferenciando entre tipos de aplicaciones y los ecosistemas de desarrollo móvil.

1. Conceptos Básicos de Usabilidad

La usabilidad se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con una aplicación. Las principales características de usabilidad incluyen:

- **Facilidad de uso:** La aplicación debe ser intuitiva y fácil de navegar.
- **Eficiencia:** Permite a los usuarios completar tareas con el mínimo de esfuerzo.
- **Memorabilidad:** Los usuarios deben poder recordar cómo usar la aplicación después de no haberla utilizado durante un tiempo.
- **Satisfacción:** La aplicación debe ser agradable y cumplir con las expectativas del usuario.

2. Conceptos Básicos de Accesibilidad

La accesibilidad se refiere a diseñar aplicaciones para que sean utilizables por personas con diversas capacidades, incluidas aquellas con discapacidades. Esto incluye:

- **Compatibilidad con lectores de pantalla:** Las aplicaciones deben ser legibles para personas con discapacidades visuales.
- **Contrastes adecuados:** Asegurar que haya suficiente contraste entre texto y fondo para facilitar la lectura.
- **Navegación fácil:** Facilitar el uso a través de diferentes métodos de entrada, como teclados o pantallas táctiles.

3. Diferencia entre Aplicaciones Independientes y Móviles

- **Aplicaciones independientes:** Se instalan en una computadora y funcionan de manera autónoma (ej. software de escritorio).
- **Aplicaciones móviles:** Diseñadas específicamente para dispositivos móviles (smartphones, tablets) y optimizadas para su uso en pantallas táctiles.

4. Diferenciación entre Aplicaciones Móviles Nativas e Híbridas

- **Aplicaciones nativas:** Desarrolladas para un sistema operativo específico (iOS, Android) utilizando lenguajes de programación nativos (Swift, Kotlin). Ofrecen mejor rendimiento y experiencia de usuario.
- **Aplicaciones híbridas:** Combinan elementos de aplicaciones nativas y web. Desarrolladas con tecnologías web (HTML, CSS, JavaScript) y empaquetadas en una aplicación nativa. Ofrecen mayor versatilidad, pero pueden tener limitaciones en rendimiento.

5. Ecosistemas de Dispositivos Móviles

Los ecosistemas móviles más comunes son:

- **iOS:** Utiliza Xcode como IDE y Swift como principal lenguaje de programación.
- **Android:** Utiliza Android Studio como IDE y Kotlin o Java como lenguajes de programación.
- **Cross-platform:** Tecnologías como React Native, Flutter y Xamarin permiten desarrollar aplicaciones que funcionan en múltiples plataformas.

Conclusión

La usabilidad y accesibilidad son pilares fundamentales en el desarrollo de aplicaciones móviles. Comprender las diferencias entre tipos de aplicaciones y ecosistemas de desarrollo permite a los diseñadores crear soluciones más efectivas y agradables para los usuarios.