***USABILIDAD***

**DEFINICIÓN Y ORIGEN**

La usabilidad de una aplicación es la facilidad con la que podemos interactuar con la misma y utilizarla.

Aquí se recoge la capacidad de cualquier usuario de realizar cualquier acción sin dificultad en la app, cumplir los objetivos de forma espontanea y navegar de forma sencilla e intuitiva.

El termino como tal se remonta a la época renacentista con Leonardo Da Vinci considerado precursor de la idea buscando soluciones sencillas a problemas cotidianos haciendo las tareas mas satisfactorias y facilitar el trabajo.

A principios del siglo XX Frederick Winslow Taylor y Henry Ford dieron forma a la usabilidad en el entorno de la producción industrial.

A medidos de ese mismo siglo Henry Dreyfuss, diseñador industrial baso su trabajo en que si un producto termina siendo un problema paras las personas es que el diseño del mismo ha fallado, sin embargo si el producto mejora la seguridad, comodidad, eficiencia o felicidad el diseño es acertado.

Poco después Walt Disney declaro sobre el proyecto de Disney world como un lugar donde la tecnología mas avanzada se utilice para mejorar la vida de las personas.

Bob Taylor dirigió a su equipo unos años mas tarde para dar forma a algunas de las herramientas mas importantes de la interacción con las computadoras, entre ellas la interfaz de usuario grafica y el ratón.

Don Norman fue el primer arquitecto de experiencia de usuario dando origen a esta disciplina y afirmando que la usabilidad y funcionalidad deben anteponerse a la estética.

Steve Jobs con el iPhone proporciono una experiencia de usuario muy superior a la de cualquier competencia gracias a la pantalla táctil.

A día de hoy tenemos innumerables dispositivos dedicados a este fin de facilitar y mejorar nuestro día a día y, a medida que la evolución de la tecnología e internet se integren en nuestras vidas se harán notables nuevas necesidades y habilidades que harán que la usabilidad siga avanzando.

**PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA USABILIDAD**

Eficiencia y efectividad

Esta se consigue cuando el usuario logra su objetivo rápidamente y sin dificultad.

Comprensible y memorizable

Debe ser entendida fácilmente y memorizada de igual forma para futuras interacciones.

Accesibilidad

Que no tenga ningún tipo de barrera que impida al usuario utilizarla.

Contenido de calidad

Cada elemento debe ser de interés y valor en función de las necesidades, prioridades y gustos.

Satisfacción

Los usuarios deben sentir que han logrado su objetivo y quedar satisfechos con el servicio y las funciones de la plataforma

**MODELOS DE USABILIDAD**

Modelo ISO

Las principales características de la usabilidad en la norma ISO son:

Efectividad

Exactitud y completitud con la que un usuario logra una tarea en un ambiente concreto.

Eficiencia

Recursos consumidos en relación al punto anterior.

Satisfacción

Comodidad y aceptación del sistema por el usuario.

Modelo de Nielsen

Los principios de usabilidad por Jakob Nielsen:

Visibilidad del estado del sistema

Mantener informado al usuario de lo que esta pasando y ofrecerle respuestas en el menor tiempo posible

Relación entre el sistema y el mundo real

Utilizar el mismo lenguaje del usuario, usar imágenes claras y un orden lógico ayuda a conseguir que la interacción con el usuario se natural.

Control y libertad del usuario

Posibilidad de corregir errores o editar datos por parte del usuario.

Consistencia y estándares

Utilizar y seguir los convenios establecidos para que la experiencia de usuario en otros ámbitos le ayude en el actual

Prevención de errores

Prevenir en la medida de lo posible errores del usuario y en el caso de cometerlo informarle lo antes posible y ayudarle a corregirlo

Reconocer antes que recordar

Es mejor reconocer que obligar al usuario a memorizar acciones u objetos para que pueda cumplir su objetivo.

Flexibilidad y eficiencia de uso

Preparado para todo tipo de usuarios, de novatos a expertos.

Diseño estético y minimalista

Solo lo esencial, evitar la información innecesaria

Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

Expresar todos los posibles errores en un lenguaje entendible para cualquiera.

Ayuda y documentación

Aportar un manual de funcionamiento fácilmente accesible.

**FORTALEZAS Y LIMTACIONES**

Software

ISO: Ideal para productos de largo ciclo de vida y con altos requisitos de calidad profesional.

Nielsen: Mas útil en el desarrollo ágil de software donde las iteraciones rápidas son clave.

Web

ISO: Opción más profunda para plataformas web grandes o complejas.

Nielsen: Excelente para evaluar rápidamente la experiencia del usuario en sitios web, especialmente efectivo en aplicaciones web dinámicas con cambios frecuentes.

Dispositivos Móviles

ISO: Base sólida, pero menos ágil y específica para la evaluación de la usabilidad móvil.

Nielsen: Perfecto para evaluar la usabilidad móvil debido a su flexibilidad y enfoque, donde las restricciones de espacio y el contexto usuario son clave.

**Relación usabilidad y UX**

La usabilidad es un componente de la experiencia del usuario. Un sistema o producto puede ser funcional y usable, pero la UX involucra un espectro más amplio de elementos que afectan cómo los usuarios perciben e interactúan con el producto.

Un producto con buena usabilidad garantiza que los usuarios puedan cumplir sus tareas de manera fácil y una mejor experiencia.

La usabilidad se centra en el aspecto funcional, mientras que la UX se extiende también a las sensaciones, expectativas y el impacto general que tiene el producto en la vida del usuario.

**EVALUACION HEURISTICA**

metodología utilizada para evaluar la usabilidad de una interfaz con base en principios generales o heurísticas de diseño. Es una de las técnicas más comunes y rápidas para identificar problemas de usabilidad en productos digitales. Se realiza mediante la revisión de expertos, quienes evalúan si una interfaz cumple con una serie de principios de diseño reconocidos.

Características principales

Evaluación experta

Normalmente realizada por uno o más expertos en usabilidad o diseño de interacción, que analizan la interfaz basándose en principios establecidos.

Heurísticas de Nielsen

La evaluación se basa frecuentemente en las 10 heurísticas de usabilidad de Jakob Nielsen, aunque pueden adaptarse según el contexto.

Identificación rápida de problemas

La evaluación se centra en identificar problemas comunes de usabilidad que podrían afectar la experiencia del usuario.

Económica y eficiente

No requiere muchos recursos, ya que no implica la participación directa de usuarios finales, lo que la hace más rápida y menos costosa en comparación con otras metodologías.

Proceso

Selección de evaluadores

Recomendable entre 3 y 5 evaluadores.

Revisión independiente

Se revisa la interfaz por separado, buscando problemas de usabilidad con base en las heurísticas.

Identificación de problemas

Se registran los problemas encontrados, clasificándolos según su gravedad.

Agrupación de resultados

Tras las revisiones, se ponen en conjunto los problemas encontrados.

Asignación de gravedad

Se clasifican los problemas según su gravedad.

Recomendaciones

Tras identificar los problemas, se proponen soluciones a estos en función de los principios afectados.

Es una técnica eficaz para detectar problemas de usabilidad en las fases tempranas del desarrollo de un producto. Rápida y económica, pero tiene limitaciones en términos de subjetividad y cobertura. Si se complementa con otras metodologías puede ser una gran herramienta para mejorar la experiencia del usuario final.

**RELACION ENTRE ACCESIBILIDAD Y USABILIDAD**

Son conceptos complementarios en el diseño digital. La accesibilidad se centra en garantizar que las personas con discapacidades puedan interactuar con el sistema sin barreras, la usabilidad busca que el sistema sea fácil y eficiente de usar para cualquier usuario. Juntas hacen que un usuario sin importar su situación pueda disfrutar de una experiencia positiva y eficiente.

**TENDENCIAS ACTUALES Y FUTURAS**

Las tendencias actuales y futuras en usabilidad están marcadas por la evolución de las tecnologías emergentes, los cambios en las expectativas de los usuarios, y la creciente demanda por interfaces más intuitivas y accesibles.

La usabilidad está evolucionando hacia un enfoque más centrado en el contexto y las capacidades individuales de los usuarios. En el futuro se incluirán interfaces más inteligentes, predictivas y adaptativas, impulsadas por la inteligencia artificial, la realidad aumentada y las neuro interfaces. A medida que la tecnología avance, el objetivo seguirá siendo mejorar la accesibilidad y crear experiencias que se anticipen a las necesidades del usuario, proporcionando interacciones intuitivas, fluidas y personalizadas.