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

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

Flexibilidad y eficiencia de uso

Diseño estético y minimalista

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

Ayuda y documentación