

# Ingeniería de Software

Clase práctica: 13/ 9/ 2021



# Usabilidad

**FACILIDAD CON QUE LAS PERSONAS PUEDEN  
UTILIZAR UNA HERRAMIENTA PARTICULAR U OTRO  
OBJETO FABRICADO POR HUMANOS CON EL FIN DE  
ALCANZAR UN OBJETIVO CONCRETO**

# Usabilidad

- **EFFECTIVIDAD**
- **EFICIENCIA**
- **SATISFACCIÓN**

# Se puede medir la Usabilidad ?

- **Empírica:** porque no se basa en opiniones o sensaciones, sino en pruebas de usabilidad realizadas en laboratorio u observadas mediante trabajo de campo.
- **Relativa:** porque el resultado no es ni bueno ni malo, sino que depende de las metas planteadas

# Usabilidad: Principios

- **Facilidad de Aprendizaje**
- **Facilidad de Uso**
- **Flexibilidad**
- **Flexibilidad**

# Diseño Centrado en el Usuario



# Ejercicio 1

*Vamos a hacer un análisis de una página web del Easy*

# Trabajo Práctico 1:

# Usabilidad