

# ***Lista de criterios de usabilidad.***

23/09/2022 | Versión 1.0

Joaquín Fernández | I.E.S Francisco de Quevedo 2º Desarrollo de interfaces 2022-2023

*Contenido*

*Introducción* ..... 3

*Definiciones*..... 3

*Referencias*..... 5

## Introducción

Para este proyecto tenemos que definir los criterios de usabilidad de una aplicación. Lo primero es saber lo que es la “*Usabilidad*”, se describe como el grado con el que un producto puede ser usado por usuarios específicos para alcanzar objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción, en un contexto de uso específico.

La norma define como especificar y medir la usabilidad de productos y aquellos factores que tienen un efecto en la misma; también destaca que la usabilidad en terminales con pantalla de visualización es dependiente del contexto de uso y que el nivel de usabilidad alcanzado dependerá de las circunstancias específicas en las que se utiliza el producto. La usabilidad es considerada uno de los factores más importantes dentro de la calidad de un producto de software.

Debido a esto es de interés poder contar con metodologías para medir la usabilidad de las aplicaciones. Los métodos de análisis de usabilidad que actualmente se utilizan, métodos clásicos, fueron desarrollados para aplicaciones de escritorio.

## Definiciones

1. Eficiente: depende del desarrollador, la utilización de recursos debe ser adecuada, el desempeño del software se considera que es el esperado, de acuerdo con los niveles de servicio pactados para el mismo, teniendo en cuenta las necesidades de los usuarios. Se mide con la cantidad de fallos que da y el tiempo que tarda en procesar las acciones.
2. Recordable: se basa en que cuando por algún motivo hayas parado de usar la aplicación durante un periodo de tiempo, al volver a usarla no haga falta aprender cómo funciona. Comprobar si los usuarios al volver a usar la aplicación siguen usando el programa sin dificultades.
3. Primera impresión: representa como reacciona el usuario al interactuar con la aplicación por primera vez, conlleva que debería ser intuitiva, fácil de usar, etc. Comprobar si el usuario vuelve a acceder después de la primera vez que interactúa con la aplicación.
4. Satisfactorio: debe agradar o ser neutro al usuario. Preguntarle al usuario si después de usar la aplicación cierto tiempo es de su agrado.
5. Tiempo de aprendizaje: El usuario debe emplear la menor cantidad de tiempo aprendiendo como usar la funcionalidad de la aplicación. Medir lo productivos que son los usuarios nuevos del programa.
6. Confiabilidad en el uso: debe ser agradable para el usuario por la facilidad del uso para que eso facilite su “fidelización” y que el usuario vuelva y recomiende a sus conocidos. Se mide contando la cantidad de usuarios que vuelven a usar la aplicación.
7. Eficacia: depende del usuario, es la exactitud e integridad con la que los clientes pueden alcanzar los objetivos propuestos, implica que la aplicación sea eficiente y que tenga un buen tratamiento de los errores. Se mide con los objetivos que los usuarios llegan a completar.
8. Adaptabilidad: conexión entre los conocimientos del usuario y los requeridos para interactuar con un sistema nuevo.

9. Tratamiento de los errores: los errores deben ser gestionados de manera diferente dependiendo de el tipo de error, por eso debe mostrar un enunciado claro y fácil de entender para el usuario. Comprobar si los errores son claros y fáciles de entender para el usuario.
10. Color: para la comodidad del usuario debe haber unas reglas a seguir: no se pueden poner colores muy diferentes, deberían tener un tono parecido; no usar una amplia cantidad de colores; usar los colores de forma correcta, los mas llamativos para acciones mas importantes.
11. Priorizar por cultura: desarrollar el programa dependiendo de a quien se dirija y como funcionan las cosas en su cultura, si se desarrolla un programa para una empresa china, los textos deberían leerse de izquierda a derecha.
12. Hablar en el lenguaje del usuario: el programa debe estar dirigido al usuario, no al desarrollador, debe adaptarse al modelo mental del mismo. Se puede medir preguntándole al usuario la comodidad del programa.
13. Retroalimentación: feedback que debe ser informativo, el usuario debe saber en todo momento donde esta, que puede hacer, si sus acciones van a causar problemas, las alternativas que tiene, como salir del sistema y como llego hasta ese punto. Medir la información que recibe el usuario junto a la que el programa proporciona.
14. Manejo de contingencias: para prevenir errores hay que tener al usuario controlado dentro de un rango de operación, mostrarle solo a lo que puede acceder y para manejarlos hay que ayudar al usuario a solucionarlos una vez ya sucedió. Leer la cantidad de errores y los que se han podido arreglar son buenas modos de medir esto.
15. Ayuda y documentación: para este punto lo mejor es que no haya que explicarle nada al usuario y que la aplicación pueda entenderse de por si cómo funcionan las cosas, si es una aplicación mas compleja, que se le proporcione un manual de uso al usuario. Cantidad de documentación correcta que se dispone a manos del usuario.
16. Uso de la ayuda por parte del usuario: debe tener un contexto correcto, debe ubicar donde se necesita en ese momento, el manual debe estar orientado a la tarea o problema especifico que el usuario presenta.

## *Referencias*

Para este trabajo no he recopilado toda la información de un solo lugar, he recogido varias definiciones de lugares diferentes y he llegado a mi propia conclusión sobre cada definición.

DESCARGA PDF- Usabilidad en aplicaciones móviles.

DESCARGA PPT- Usabilidad

Guía para la evaluación de la usabilidad.

Usabilidad y accesibilidad web.

Usabilidad de los sitios web.

Criterios de usabilidad.

Usabilidad, el sello de excelencia de los productos y servicios

Usabilidad para la creación de páginas web.