

Usabilidad y Accesibilidad

Fundamentos de Usabilidad

Dra. Tania Calle Jiménez

Introducción

Desarrollaste algún software o creaste algún objeto en tu vida que algún usuario no pudo usar o que tu mismo no pudiste usar?



WE ARE
LINGS
YOU CAN
TRUST US

**CARS
A-Z**



ABARTH



We live inside our car leasing website all day Monday to Friday 9am-6pm. We are a broker not a lender. - We are LINGS CARS.com, accept no substitutes

LINGS CARS.com



See our **392** reviews on ★ Trustpilot

The UK's craziest car leasing website!

- Quote
- Price List
- Select Make
- Cars & Vans
- Key Info
- Fun Stuff

**OUR BEST SELLING
CAR LEASING DEALS!**



3+47



Dacia Spring
27kWh Expression 33kW 45 (45bhp)
Hatchback 5dr Electric Automatic

3+35



Nissan Juke
1.0 DiG-T N-Connecta (114bhp)
Hatchback 5dr Petrol Manual

**Car Leasing Online
Service Response
Times**

Quote > Proposal > Order > Delivery

82 CUSTOMERS IN 'PROPOSAL'

Ling replies in... **0:21** 33

76 CUSTOMERS IN 'ORDER'

0:27 22

**9 DELIVERIES
LAST WEEK**

Audi Q5 Estate
Essex

Kia Sportage Est
Rhyl

VW Golf
Whitby

VW ID.Buzz Cargo
Plymouth

Mini Countryman H
Morpeth

Yale School of Art
1156 Chapel Street, POB 208339
New Haven, Connecticut 06520-8339

YALE SCHOOL OF ART

Home
About the School
Apply to the School
Exhibitions
Publications
News
Public Events

Pause animations 

This website exists as an ongoing collaborative experiment in digital publishing and information sharing. Because this website functions as a wiki, all members of the School of Art community—graduate students, faculty, staff, and alums—have the ability to add new content and pages, and to edit most of the site's existing content.

Content is the property of its various authors. When you contribute to this site, you agree to abide by Yale University academic

The Yale School of Art is a **graduate school** that confers MFAs in Graphic Design, Painting/Printmaking, Photography, and Sculpture; and offers undergraduate-level art courses to Yale College students. Our website exists as an **ongoing collaborative experiment** in digital publishing and information sharing. It functions as a wiki—all members of the School of Art community have the ability to add new, and edit most existing content.

[Editor details](#)

QUICK LINKS



ON THIS PAGE

HAPPENING AT SOA

COMMUNITY BULLETIN BOARD

CALENDARS & NEWSLETTERS

QUINOTOS CASEROS AL RHUM, CON HELADO





Las peores webs del mundo



Alguna vez viste un objeto mal diseñado?







Donald Norman


 21 idiomas

Contenidos
 ocultar

[Artículo](#)
[Discusión](#)

[Leer](#)
[Editar](#)
[Ver historial](#)
[Herramientas](#)

Inicio

Carrera

Trascendencia

El diseño de los Objetos Cotidianos

Las Puertas Norman

Galardones

Bibliografía

Psicología

Usabilidad

Otras publicaciones

Enlaces externos

Referencias

Donald Arthur Norman (25 de diciembre de 1935, [Estados Unidos](#)), conocido como **Don Norman**. Es un [catedrático](#), [investigador](#), [consultor](#), [autor](#) y [conferencista](#) en el campo de la [psicología](#), [ciencia cognitiva](#), la [usabilidad](#) y el [diseño](#). Reconocido como uno de los pioneros en el área de [Interacción persona-computadora](#) y [diseño centrado en el usuario](#). En el mundo del diseño se le considera como uno de los padres del [Diseño de experiencia de usuario](#) dado sus estudios sobre [cognición](#) de las personas con herramientas de uso cotidiano.¹ Sus últimas publicaciones se centran en cómo se conjugan las emociones con el diseño, y cómo el buen diseño puede ayudar a mejorar a la sociedad.²



Es profesor [emérito](#) de [ciencia cognitiva](#) y un reconocido autor en temas de ciencia cognitiva y usabilidad. Ha dado clases en varias universidades como la [Northwestern University](#), y la [Universidad de California en San Diego](#) donde fundó *The Design Lab*. Es cofundador de la empresa [consultora Nielsen Norman Group](#). Es

Donald Norman



Don Norman en 2005

Información personal

Nombre en inglés Donald Arthur Norman 
Nacimiento 25 de diciembre de 1935  (88 años)
Nacionalidad Estadounidense

Educación

Educado en Instituto Tecnológico de

Donald Norman


 21 idiomas

Contenidos
 ocultar

Inicio

Carrera

Trascendencia

El diseño de los Objetos Cotidianos

Las Puertas Norman

Galardones

Bibliografía

Psicología

Usabilidad

Otras publicaciones

Enlaces externos

Referencias

Artículo
 Discusión

Leer
 Editar
Ver historial
Herramientas

Donald Arthur Norman (25 de diciembre de 1935, [Estados Unidos](#)), conocido como **Don Norman**. Es un [catedrático](#), [investigador](#), [consultor](#), [autor](#) y [conferencista](#) en el campo de la [psicología](#), [ciencia cognitiva](#), la [usabilidad](#) y el [diseño](#). Reconocido como uno de los pioneros en el área de [Interacción persona-computadora](#) y [diseño centrado en el usuario](#). En el mundo del diseño se le considera como uno de los padres del [Diseño de experiencia de usuario](#) dado sus estudios sobre [cognición](#) de las personas con herramientas de uso cotidiano.¹ Sus últimas publicaciones se centran en cómo se conjugan las emociones con el diseño, y cómo el buen diseño puede ayudar a mejorar a la sociedad.²



Es profesor [emérito](#) de [ciencia cognitiva](#) y un reconocido autor en temas de ciencia cognitiva y usabilidad. Ha dado clases en varias universidades como la [Northwestern University](#), y la [Universidad de California en San Diego](#) donde fundó *The Design Lab*. Es cofundador de la empresa [consultora](#) **Nielsen Norman Group**. Es

Donald Norman



Don Norman en 2005

Información personal

Nombre en inglés Donald Arthur Norman 
Nacimiento 25 de diciembre de 1935  (88 años)
Nacionalidad Estadounidense

Educación

Educado en Instituto Tecnológico de

Donald Norman

21 idiomas

Contenidos ocultar

Inicio

Carrera

Trascendencia

El diseño de los Objetos Cotidianos

Las Puertas Norman

Galardones

Bibliografía

Psicología

Usabilidad

Otras publicaciones

Enlaces externos

Referencias

Artículo Discusión

Leer Editar Ver historial Herramientas

Donald Arthur Norman (25 de diciembre de 1935, [Estados Unidos](#)), conocido como **Don Norman**. Es un [catedrático](#), [investigador](#), [consultor](#), [autor](#) y [conferencista](#) en el campo de la [psicología](#), [ciencia cognitiva](#), la [usabilidad](#) y el [diseño](#). Reconocido como uno de los pioneros en el área de [Interacción persona-computadora](#) y [diseño centrado en el usuario](#). En el mundo del diseño se le considera como uno de los padres del [Diseño de experiencia de usuario](#) dado sus estudios sobre [cognición](#) de las personas con herramientas de uso cotidiano.¹ Sus últimas publicaciones se centran en cómo se conjugan las emociones con el diseño, y cómo el buen diseño puede ayudar a mejorar a la sociedad.²

Es profesor [emérito](#) de [ciencia cognitiva](#) y un reconocido autor en temas de ciencia cognitiva y usabilidad. Ha dado clases en varias universidades como la [Northwestern University](#), y la [Universidad de California en San Diego](#) donde fundó *The Design Lab*. Es cofundador de la empresa consultora [Nielsen Norman Group](#). Es

Donald Norman



Don Norman en 2005

Información personal

Nombre en inglés	Donald Arthur Norman
Nacimiento	25 de diciembre de 1935 (88 años)
Nacionalidad	Estadounidense

Educación

Educado en	Instituto Tecnológico de
-------------------	--

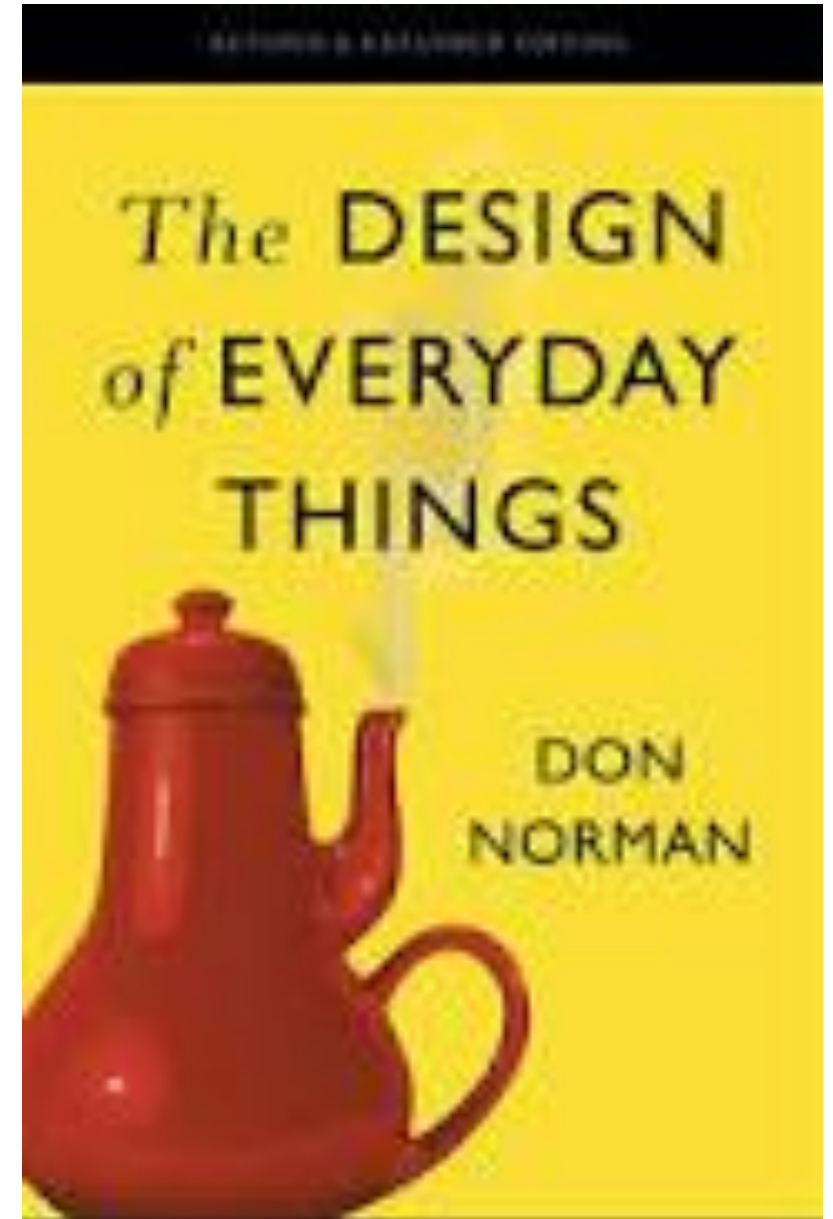


¿Hay alguna puerta en tu vida diaria que siempre te confunda? ¿Una a la que no sabes si empujar, jalar o deslizar? ¿O una que haya hecho que te golpees?



Principios de Diseño Web

- Norman proporciona ejemplos de diseño defectuoso, estos llegaron a conocerse como objetos Norman.
- Se publicó por primera vez en 1988 con el nombre de "The Psychology of Everyday Things".
- Describe y profundiza en los principios sobre los que se asienta el Diseño Centrado en el Usuario o la Experiencia de Usuario.



Conceptos

Usabilidad

- La Organización Internacional para la Estandarización propone dos definiciones relativas a la usabilidad del software:
 - ISO/IEC 9126: "La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso".
 - ISO/IEC 9241: "Usabilidad es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico".



Tetera para
Masoquistas, Jacques
Carelman

Usabilidad Web

- La usabilidad web se refiere a la facilidad de uso que tiene una página o aplicación web. De esta forma los usuarios interactúan con el sitio y consiguen sus objetivos de forma sencilla, intuitiva, agradable y segura.
- La usabilidad es una de las características fundamentales para que los usuarios visiten plácidamente un sitio web y regresen nuevamente a él, mejorando así la estrategia de marketing digital de la empresa.

Importancia

- La usabilidad es la cualidad de la web que más influye en la percepción y en el nivel de **satisfacción del usuario**. De este modo, una buena usabilidad web favorece que el usuario tenga éxito en lo que se ha propuesto hacer al entrar en la web. En cambio, una usabilidad mala o insuficiente puede contribuir a lo opuesto. Es decir, puede hacer que el usuario no consiga sus objetivos, **se frustre** y se vaya.

Factores Principales

- **Eficiencia:** el usuario satisface la necesidad de su búsqueda.
- **Eficacia:** el usuario logra rápidamente alcanzar su cometido.
- **Satisfacción:** el usuario se sintió agradable al navegar por el sitio web.

Beneficios

- logra conseguir más tráfico,
- aumenta la duración de las visitas en la página,
- reduce tiempos y costos para el usuario y la empresa dueña del sitio web,
- transparente, agiliza y se consigue un manejo de información preciso,
- mejora la experiencia y satisfacción de los visitantes,
- se alcanza una mayor comunicación y feedback con el usuario,
- disminuye el porcentaje de rebote,
- fideliza a los usuarios, reteniéndolos y logrando que vuelvan a visitar la página web,
- facilita que los visitantes recomienden la página, generando así visitas adicionales,
- aumenta las ventas a través del sitio web.



Affordance y Signifiers

Malas decisiones de diseño.
Asequibilidad (posibilidades de
acción percibidas) y Significantes
(señales)





Si los letreros son
necesarios, el diseño
tiene mala usabilidad



A.



B.



El diseño debe ser
intuitivo para las
personas.



El diseño de un objeto debe ser **intuitivo** para las personas.



Pelador de
aguacates: tres
funciones en uno.



