



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA SELVA

**Carrera:**

Desarrollo de Software Multiplataforma

**Materia:**

Experiencia de Usuario

**Unidad Temática:**

I. Usabilidad y experiencia del usuario.

**División:**

Tecnologías de la información

**Actividad de evaluación:**

Cuestionario

Nombre del alumno:	Matrícula:
Leonardo Antonio Guillén Navarro	091910039

**Grado:** 7°

**Turno:** Vespertino

**Grupo:** A

**Nombre del profesor:**

Mtro. Alejandro Vázquez Rodríguez.

**Lugar y Fecha de entrega:**

Ocosingo, Chiapas, 05 de Septiembre de 2021

## ÍNDICE

CUESTIONARIO .....	1
BIBLIOGRAFÍA .....	3

# CUESTIONARIO

## 1. ¿Qué es la usabilidad?

Es la medida de calidad de experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema se refiere a cualquier dispositivo que tenga que ser operado por un usuario.

## 2. ¿Qué es la accesibilidad?

Es el acceso universal a los recursos disponibles en ella, independiente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización y capacidades de los usuarios.

## 3. ¿Cuáles son los principios de usabilidad?

1. Visibilidad del estado del sistema.
2. Relación entre el sistema y el mundo real.
3. Control y libertad del usuario.
4. Consistencia y estándares de usabilidad.
5. Prevención de errores en usabilidad.
6. Reconocer antes que recordar.
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso
8. Diseño estético y minimalista
9. Ayudar a los usuarios a reconocer y corregir sus errores
10. Ayuda y documentación.

## 4. ¿Cuál es la diferencia entre usabilidad y accesibilidad?

La usabilidad como bien se describe la palabra es el uso que se le da a la web, mientras que, la accesibilidad es un aspecto clave y necesario si queremos conseguir que la web tenga una buena usabilidad.

## 5. ¿Cuál es el concepto de experiencia?

La experiencia de usuario son las percepciones y respuestas de una persona como resultado del uso o de la anticipación del uso de un producto, sistema o servicio. La experiencia de usuario incluye todas las emociones, creencias, preferencias, respuestas físicas y logros de los usuarios que ocurren antes, durante y después del uso.

## 6. ¿A qué se refieren los factores críticos: ¿útil, usable, deseable, encontrable, accesible, creíble?

Son los factores que influyen para la experiencia de usuario sea factible.

7. ¿Qué es el proceso de experiencia de usuario?

Es un método iterativo con el que seguir mejorando un diseño de forma constante, mediante el feedback de los usuarios. Una de sus características principales es que no es un proceso fijo. Puede cambiar en función de las preferencias de cada diseñador de UX o adaptarse a las características de cada proyecto.

8. ¿A qué se refiere cada una de las siguientes etapas del proceso de experiencia de usuario: investigación, organización, diseño, prototipos, pruebas y evaluación?

Se trata de obtener mayor información posible y necesaria para el proyecto, para que después dicha información sea organizada, se plasmen los resultados con los requerimientos técnicos y se comprueben las propuestas con el objetivo de saber si ha obtenido los alcances del proyecto.

9. ¿Qué es el diseño centrado en el usuario?

Es una aproximación al diseño de productos y aplicaciones que sitúa al usuario en el centro de todo el proceso. El DCU tiene como filosofía cuya premisa es garantizar el éxito de un producto. Hay que tener en cuenta al usuario en todas las fases del diseño.

10. ¿Cuáles son los métodos cualitativos del diseño centrado en el usuario?

- Observación
- Entrevistas
- Dinámicas de grupo

## BIBLIOGRAFÍA

- Domingo, M. G. (2010). *Diseño centrado en el usuario*. España: Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion\\_persona\\_ordenador/Interaccion\\_persona\\_ordenador\\_\(Modulo\\_3\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion_personaordenador/Interaccion_persona_ordenador_(Modulo_3).pdf)
- Ecured. (s.f.). *Accesibilidad (Informática)*. Obtenido de Ecured: [https://www.ecured.cu/Accesibilidad\\_\(Inform%C3%A1tica\)](https://www.ecured.cu/Accesibilidad_(Inform%C3%A1tica))
- Mógica, V. (08 de Noviembre de 2018). *10 principios de usabilidad para que tu web cause sensación*. Obtenido de \_Uup.es: <https://www.uup.es/10-principios-de-usabilidad/>
- Moracho, J. G. (2007). *Pensando en el usuario: la usabilidad*. anuario thinkEPI, .
- Ronda León, R. (2013). *Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas*. No solo usabilidad. Obtenido de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm?utm\\_source=twitterfeed&utm\\_medium=linkedin&\\_escaped\\_fragment\\_ =](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm?utm_source=twitterfeed&utm_medium=linkedin&_escaped_fragment_=)