



## Tema 1: Accesibilidad y usabilidad en páginas web

### 1.2. Usabilidad

Una definición de estar por casa sobre usabilidad sería el conjunto de consideraciones y técnicas que un diseñador web deben tener en cuenta para que los futuros visitantes de nuestra web, es decir nuestros clientes, puedan navegar por nuestro sitio sin perderse, de forma intuitiva, y sin tener que usar la memoria para poder manejarse, pudiendo localizar, salir y entrar de las distintas secciones sin problemas.

En otras palabras: Son técnicas que ayudan a los seres humanos a realizar tareas en entornos gráficos de ordenador.

Consideraciones importantes a tener en cuenta sobre la usabilidad:

- Trabajamos para personas que quieren realizar una tarea de una forma sencilla y eficaz.
- La usabilidad ayuda a que esta tarea se realice de una forma sencilla, analizando el comportamiento humano y los pasos necesarios para ejecutar la tarea de una forma eficaz.
- Al hacer referencia al termino “tarea”, estamos haciendo referencia a cualquier acción que el usuario puede realizar en nuestra página o aplicación web.

Los diseños de sitios web deben seguir los siguientes principios (según Tognazzini):

- **Anticipación:** el sitio web debe anticiparse a las necesidades del usuario.
- **Autonomía:** los usuarios deben tener el control sobre el sitio web. Se deben sentir que conocen el entorno y no perderse en un sitio web de tamaño excesivamente grande, lo ideal es poder navegar sin necesidad de ayuda o indicaciones.



- Los **colores**: no se debe dificultar el acceso a los usuarios con problemas de distinción de colores.
- **Consistencia**: las aplicaciones deben ser acordes a lo que el usuario espera de ellas sin encontrarse elementos desconcertantes (principio de mínima sorpresa).
- **Eficiencia del usuario**: los sitios web se deben centrar en la productividad del usuario, no del propio sitio web. Por ejemplo, en ocasiones tareas con mayor número de pasos son más rápidas de realizar para una persona que otras tareas con menos pasos, pero más complejas.
- **Reversibilidad**: un sitio web ha de permitir deshacer las acciones realizadas.
- **La ley de Fitts**: indica que el tiempo para alcanzar un objetivo con el ratón está en función de la distancia y el tamaño del objetivo. Las acciones más habituales para un usuario deben estar lo más cerca posible de la posición previa del cursor y la superficie del elemento debe ser suficientemente grande.
- **Reducción del tiempo de latencia**: se debe optimizar el tiempo disponible en la medida de lo posible permitiendo al usuario realizar otras tareas mientras se completa la tarea en curso.
- **Aprendizaje**: los sitios web deben requerir un mínimo proceso de aprendizaje y deben poder ser utilizados desde el primer momento.
- **El uso adecuado de metáforas**: puede facilitar el aprendizaje de un sitio web, pero su uso inadecuado puede producir el efecto contrario.
- **Protección del trabajo de los usuarios**: se debe asegurar que los usuarios nunca pierden su trabajo como consecuencia de un error.
- **Legibilidad**: el tamaño de fuente debe ser suficientemente grande. El color de los textos debe resaltar con respecto al fondo para que



sea visible. Por ejemplo, no es muy adecuado añadir texto blanco sobre una imagen muy clara ya que esto dificulta su lectura.

- **Seguimiento de las acciones del usuario** conociendo y almacenando información sobre su comportamiento previo se ha de permitir al usuario realizar operaciones frecuentes de manera más rápida.
- **Interfaz visible:** es preferible evitar el uso de elementos ocultos de navegación que deben ser manipulados por el usuario. Por ejemplo, menús desplegados, indicaciones ocultas, etc.

En resumen:

