

# T4 práctica 3 Usabilidad y conceptos relacionados

## Preguntas de teoría

### 1. Usabilidad

La usabilidad no es un concepto abstracto que depende del gusto de una persona, sino que es empírica y a través de una serie de puntos se puede medir

1. Facilidad de aprendizaje: como de fácil es para el usuario usar por primera vez nuestra interfaz
2. Eficiencia: Como de eficaz es realizando sus tareas
3. Recordabilidad: cuanto tarda un usuario en volver a coger práctica con la interfaz y ser eficiente
4. Eficacia: en una tarea cuántos errores se cometen y cómo de rápido se arreglan
5. Satisfacción: como es de agradable realizar las tareas

### 2. Relación Usabilidad y Utilidad

Si bien la usabilidad de una aplicación hace referencia al camino que recorre el usuario para llegar a su fin y la utilidad describe el fin de la aplicación y podríamos pensar que entonces llegando al fin el camino da igual (la usabilidad) esto es todo lo contrario, en una aplicación informática el camino forma parte del fin que entre otras cosas esta ser eficiente por lo cual están ligados si una aplicación es poco usable porque es demasiado compleja no es útil ya que añade dificultad para llegar al fin.

### 3. Accesibilidad

La accesibilidad y la usabilidad son casi una misma cosa, la accesibilidad hace referencia al acceso de aquellas personas impedidas al contenido y esta es necesaria en la usabilidad en la que el fin es realizar una interfaz orientada a satisfacer al usuario, En el W3C existe un estándar acerca de la accesibilidad en la web que actualmente se encuentra en su versión 2.1 (<https://www.w3.org/TR/WCAG21/>).

## 4. Experiencia de usuario

partes:

1. Diseño Gráfico
2. estructura de la información
3. Usabilidad

## 5. Simplicidad

La simplicidad dentro de la usabilidad es un baremo muy importante que es necesario usar correctamente, esta nos sirve para la guiar al usuario por el camino correcto evitando saturar con una información que en cierta medida es innecesaria dejando aquella que es necesaria, tampoco es bueno hacer una interfaz excesivamente simple en la que falte información, una forma de simplificar sin recortar en características es hacer énfasis en títulos descriptivos y claros que ayuden al usuario que se va a encontrar dentro de ese apartado ahorrandonos poner una descripción que sobrecargue la interfaz y que haga que el usuario no sepa qué leer .

## 6. Usabilidad y Diseño Orientado al usuario

La diferencia entre los dos conceptos es que la usabilidad es un fin que queremos lograr para mejorar la calidad y la experiencia de nuestra aplicación y el diseño orientado al usuario es un método para lograr este fin, para ello todas las decisiones se realizan escogiendo siempre la opción más conveniente para el usuario y que mejor pueda mejorar su experiencia.

el proceso de crear una aplicación según este sistema es:

1. Especificar el contexto: el ambiente y la situación de uso ya que no es lo mismo una interfaz con fin industrial productivo que una aplicación con un público más general y no tan técnico.
2. especificar requisitos: especificar aquellas tareas que debe cumplir y lo necesario para realizarlas
3. soluciones de diseño: propuesta de las posibilidades para realizar la tarea eligiendo la más óptima e intuitiva para el usuario
4. Evaluación: análisis y pruebas para ver el nivel de satisfacción del usuario con la aplicación

## 7. Evaluación con usuarios

El test con usuarios consiste en que los propios usuarios finales sean los que pruebe la aplicación de tal manera que el propio conocimiento técnico no le lleva inconscientemente a usar la aplicación para que funcione. Es uno de los métodos más eficaces ya que simula el “uso real” que se le va a realizar a la aplicación de tal manera que cuando se implemente los errores y la usabilidad se haya optimizado lo más posible.

Normalmente se organiza un grupo de usuarios a los que se les encomendara una serie de tareas a realizar con la aplicación, aunque estas tareas no sean de una gran complejidad normalmente son específicas para que se deberán realizar, todos los errores y los comentarios acerca del diseño quedan anotados para la realización de mejoras de la aplicación.

Este tipo de test es recomendable que se realice cuando un bloque de aplicación es usable de tal manera que los usuarios puedan usarlo de esta forma las mejores se realizan de forma progresiva a diferencia de realizar las pruebas al final siendo más complicado arreglar ciertos errores, sobre todo de diseño.

Dos de los principales de los problemas de este método es en primer lugar el coste de conseguir voluntarios y realizar las pruebas es más caro y más largo, otro de los problemas es que al tratarse de pruebas de “laboratorio” los usuarios realizan las pruebas de una forma descontextualizada realizando los ejercicios de una manera diferente a la que realmente harían.

## 8. Evaluación heurística

La evaluación heurística es aquella que consiste en un conjunto de expertos en diseño encargados de la realización de pruebas, estos realizan un bloque de pruebas y sobre todo hacen hincapié en aquellos puntos en los que la aplicación puede fallar, la principal ventaja es que es más fácil descubrir errores de funcionamiento y en tiempo es mucho más eficaz, su principal inconveniente es que se alejan del origen del problema asemejándose menos a la realidad y siendo más difícil detectar las fallas en el diseño.