



USABILIDAD

Enol García González Universidad de Oviedo 3 de octubre de 2023

Introducción

Definición

Usabilidad se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

Introducción



Libro de referencia

ATRIBUTOS

- Útil
 - ¿Hace algo que las personas necesitan?
- Comprensible
 - ¿Las personas entienden lo que están haciendo?
- Recordable
 - ¿Las personas no tienen que acordarse de la tarea cada vez que la realicen?
- Eficaz
 - ¿Las personas son capaces de realizar la tarea con éxito?
- Eficiente
 - ¿Las personas realizan la tarea en un tiempo razonable y con un esfuerzo razonable?
- Deseable
 - ¿A las personas les gusta?

NORMAS DE USABILIDAD

- No me hagas pensar.
- No importa el número de veces que hay que hacer click en algo si la opción es mecánica e inequívoca.
- Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede.

1^A NORMA

NO ME HAGAS PENSAR

Es la norma fundamental.

Las webs tienen que ser:

- Obvias
- Evidentes
- Claras

1^A NORMA

Evitar que el usuario se haga preguntas como:

- ¿Dónde estoy?
- ¿Por dónde empiezo?
- ¿Dónde está _____?
- ¿Qué es lo más importante de esta página?
- ¿Por qué se llama de esa forma?
- ¿Puedo hacer click aquí?

¿Qué nos hace pensar?



¿Qué nos hace pensar?





$2^{\underline{A}}$ NORMA

No importa el número de veces que hay que hacer clic en algo si la opción es mecánica e inequívoca.

No importa el número sino la dificultad en la elección de ese clic.

Tres clics mecánicos e inequívocos equivalen a un clic que requiere cierto grado de reflexión.

3^A NORMA

Elimina la mitad de las palabras en todas las páginas y luego elimina la mitad de lo que quede.

Omitir las palabras innecesarias

- Reduce el nivel de ruido de la página.
- Realza el contenido verdaderamente práctico.
- Se acortan las páginas permitiendo ver más contenido de un vistazo, sin desplazarse.

Pruebas de usabilidad

El proposito es encontrar problemas de usabilidad.

El usuario desarrolla una serie de tareas pensando en alto y otra u otras dos personas lo observan y anotan. También pueden preguntarle cosas, pero no guiarle.

PRUEBAS DE USABILIDAD

Son importante porque:

- Los desarrolladores creemos que todos los usuarios usan la aplicación como nosotros.
- Nos cuesta ponernos en la situación de gente con menos conocimientos.

PRUEBAS DE USABILIDAD

• ¿Cómo se hace la prueba?

- Al usuario se le encarga una tarea concreta. También se le puede hacer una prueba de captación, para ver si entienden el modelo de funcionamiento del sitio y probar si el sitio le gusta y si lo usaría.
- Se registran y cronometran todas las acciones.

¿Cuantos usuarios?

- En cada ronda tres o cuatro como mucho.
- Más importante hacer muchas rondas que una con muchos usuarios.

¿Quién la hace?

- Conviene que sea alguien paciente, buen oyente y razonable.
- ¿Qué se hace después de la prueba?
 - Revisar los problemas encontrados y modificar los diseños para adaptarlos a los usuarios y volver a probar.

PRUEBAS DE USABILIDAD

Algunas consideraciones finales:

- Probar con un usuario es mejor que no probar ninguno.
- Probar con un usuario al principio del diseño es mejor que 50 casi al final del diseño.
- Probar es un proceso repetitivo: Hacer probar solucionar volver a probar.

EJEMPLOS



EJEMPLOS



EJEMPLOS

