# Usabilidad web

1. Investiga y describe cuáles son los principios de usabilidad web

**-Visibilidad del estado del sistema:** Sebe siempre mantener informado al usuario de lo que está ocurriendo.

**-Relación entre el sistema y el mundo real:** El sitio web o aplicación tiene que utilizar el lenguaje del usuario, con expresiones y palabras que le resulten familiares. Además la información debe aparecer en un orden lógico y natural.

**- Control y libertad del usuario:** En caso de elegir alguna opción del sitio web por error, el usuario agradecerá disponer de una “salida de emergencia” para abandonar el estado no deseado en que se halla. Debe poder deshacer o repetir una acción previamente realizada.

**-Consistencia y estándares:** Es importante establecer convenciones lógicas y mantenerlas siempre. El usuario no tiene por qué saber que diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Un estándar de un sitio web es la situación del logo en la cabecera, en la parte superior izquierda de la página. El icono de menú en móvil (llamado menú hamburguesa).

**-Prevención de errores:** Ayuda al usuario a que no caiga en un error.

**-Reconocimiento antes que acuerdo:** Debemos hacer visibles acciones y opciones para que el usuario no tenga que recordar información entre distintas secciones o partes del sitio web o aplicación.

**-Flexibilidad y eficiencia de uso:** Los aceleradores o atajos de teclado, por ejemplo, pueden hacer más rápida la interacción para usuarios expertos, de tal forma que el sitio web o aplicación sea útil tanto para usuarios básicos como avanzados.

**-Estética y diseño minimalista:** Las páginas no deben contener información innecesaria. Cada información extra compite con la información relevante y disminuye su visibilidad.

**-Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:** Los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.

**-Ayuda y documentación:** Aunque es mejor que el sitio web o aplicación pueda ser usado sin ayuda, puede ser necesario proveer cierto tipo de ayuda. En este caso, la ayuda debe ser fácil de localizar, especificar los pasos necesarios y no ser muy extensa.

1. Cuáles son los errores más comunes que se cometen en la red con respecto a la usabilidad

-Visibilidad del estado del sistema: En muchas webs no se le da al usuario la información necesaria para que sepa lo que está pasando. Por ejemplo en que sección de la web está.

-Relación entre el sistema y el mundo real: En algunas web cuando ocurre un error (por ejemplo que no se ha podido conectar con el servidor) no se utiliza un lenguaje que sea entendible por todos.

**-**Estética y diseño minimalista: Los desarrolladores web en algunas ocasiones caen en la sobreinformación y se olvidan de la estética y la sencillez que hará que los usuarios se sientan cómodos en la web.

1. En que consiste el diseño centrado en el usuario

-Es un estilo de desarrollo que tiene como objetivo resolver las necesidades del usuario para una mejor experiencia de uso.

En él se aplican técnicas las cuales se basan en las necesidades, objetivos, expectativas motivaciones y capacidades del usuario.

El término nació en el laboratorio de Donald Norman(Profesor de ciencia cognitiva en la universidad de California, San Diego y profesor de Ciencias de la computación) . Se hizo popular después de la publicación de su libro (User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction) y que llevaríra más allá con su libro (The Psychology Of Everyday Things), El cual ofrece sugerencias de lo que un diseño debe tener:

* Hacer fácil de determinar qué acciones son posibles en cualquier momento.
* Hacer los elementos del sistema visibles, incluyendo el modelo conceptual del sistema, las acciones alternativas y sus resultados.
* Hacer fácil de evaluar el estado actual del sistema.
* Seguir asignaciones naturales entre las intenciones y las acciones requeridas; entre las acciones y el efecto resultante y entre la información que es visible y la interpretación del estado del sistema.

1. ¿Se puede hacer una evaluación de la usabilidad? Explica como

Hay ciertos métodos que nos ayudan a evaluar la usabilidad del sistema:

1. Método de indagación o sondeo: Se basa en la observación directa del usuario, de su forma de trabajo y de sus respuestas a las preguntas que se le formulen. Dentro de este método se utilizan estas técnicas:

* **Observación de campo / Estudio etnográfico:** consiste en conocer la forma que tiene de interactuar el usuario con el sistema a la hora de realizar sus tareas y las acciones que efectúan durante su realización.
* **Grupo de discusión dirigido:** Consiste en la recogida de información sobre el sistema a través de entrevistas programadas de grupos de 5 a 8 personas.
* **Entrevistas personales:** Consiste en la realización de entrevistas individuales siguiendo un cuestionario no estructurado y recogiendo tanto las respuestas como los comentarios y manera de expresarse del usuario. El objetivo es conocer la opinión del usuario o posibles usuarios y su grado de satisfacción respecto al sitio web o elemento a analizar.
* **Cuestionarios:** Listado de preguntas estructuradas que se le entrega al usuario y éste debe responder si la interacción de un entrevistador.

1. Método de inspección: Se basa en el análisis de uno o varios expertos en usabilidad. Dentro de este método se utilizan estas técnicas:

* **Heurística:** Consiste en el análisis de la interfaz por parte de un equipo de expertos basándose en una serie de principios de usabilidad ya establecidos, localizando los problemas para posteriormente solucionarlos en la fase de diseño.
* **Recorrido/ensayo cognitivo:** Consiste en evaluar la facilidad de aprendizaje del sistema a través de prototipos. La evaluación es realizada por los expertos los cuales toman el rol de usuarios.
* **Recorrido de usabilidad plural:** Reuniones multidisciplinares en la que diseñadores, desarrolladores, usuarios y expertos en usabilidad asumen el rol de usuarios del sistema, analizando y discutiendo los diferentes componentes del interfaz,  las posibles tareas a realizar por el usuario en el sitio, problemas y soluciones.
* **Inspección de estándares:** Consiste en verificar que la interfaz cumple con los estándares establecidos (W3C). Este análisis lo realiza un experto en usabilidad y amplios conocimientos de los estándares de interfaz de usuario.

1. Método de testear: Es el método basado en el trabajo de los usuarios representativos sobre tareas concretas en la interfaz o prototipo y su posterior análisis por los expertos. Dentro de este método se utilizan estas técnicas:

* **Pensando en voz alta**: consiste en solicitarle al usuario que comente en voz alta sus impresiones, sentimientos y opiniones respecto a lo que va sucediendo, porqué y cómo cree que debiera funcionar el sistema o prototipo.
* **Método de Co-Descubrimiento:** consiste en el desarrollo de una tarea de dos usuarios de manera colaborativa mientras son observados por un experto.
* **Ordenación de tarjetas:** consiste en darle al usuario unas tarjetas con las diferentes categorías de nuestro sitio. Esta técnica es empleada para la realización de la estructura organizativa del sistema y la suele realizar un experto en arquitectura de la información.