

BOLETÍN DE EJERCICIOS – UD7

1. Indica cuál es la diferencia entre los siguientes términos: usabilidad, UX y UI.

La usabilidad se refiere a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con un sitio web, mientras que UX/UI son las emociones y percepciones del usuario y el aspecto estético de la página, no tienen semejanza alguna pero sí trabajan para un mismo todo.

2. Indica cuáles son las principales diversidades de los usuarios, así como los diferentes tipos de usuarios que hemos visto en clase.

Las diversidades son:

- Capacidades cognitivas y perceptivas.
- Culturales.
- Discapacidades.
- Tecnológica.

Los usuarios pueden ser:

- Usuarios anónimos.
- Usuarios finales registrados.
- Usuarios beta-tester.

3. Busca en internet lo siguiente:

a) Un sitio web que tenga una buena navegabilidad. Esto es, cumple con los cuatro puntos descritos en el apartado 4. Razona el por qué tiene una buena navegabilidad.

<https://www.apple.com/es/> : Si dejamos a parte las secciones de soporte, búsqueda y carrito de la compra, restan 9, una de las cuales es la tienda que alberga las otras 8 en su interior asique realmente son 8 las decisiones a tomar (una por cada uno de los productos mas vendidos por la marca + entrar a la tienda si dudan de que producto quieren, ya que esta añade mas categorías). Hasta aquí la ley de Miller tan hablada. Por lo demás la información es accesible, consistente y persistente, aunque esta última flaquea en los casos en que abusan de las animaciones.

b) Un sitio web que cumpla con las pautas generales de usabilidad descritas en el punto 5 de la unidad. Razona por qué.

c) Un sitio web que NO cumpla con las pautas generales de usabilidad descritas en el punto 5 de la unidad. Razona por qué.

<https://www.ebay.es/deals> : es una web bastante sobrecargada y agobiante, no sabes donde hacer click porque hay demasiadas opciones, solo dan ganas de comprar lo que se viene a comprar y marcharse.

4. Analiza la usabilidad y navegabilidad de la página web de la marca Apple (<https://www.apple.com/es>). Para ello debes analizar cada uno de los puntos que se indican en las pautas de usabilidad (puntos 4 y 5 de los apuntes). Pon ejemplos concretos.

5.1. Diseño intuitivo: **cumple**

5.2. Eliminar funcionalidades que no sumen valor real: **cumple**

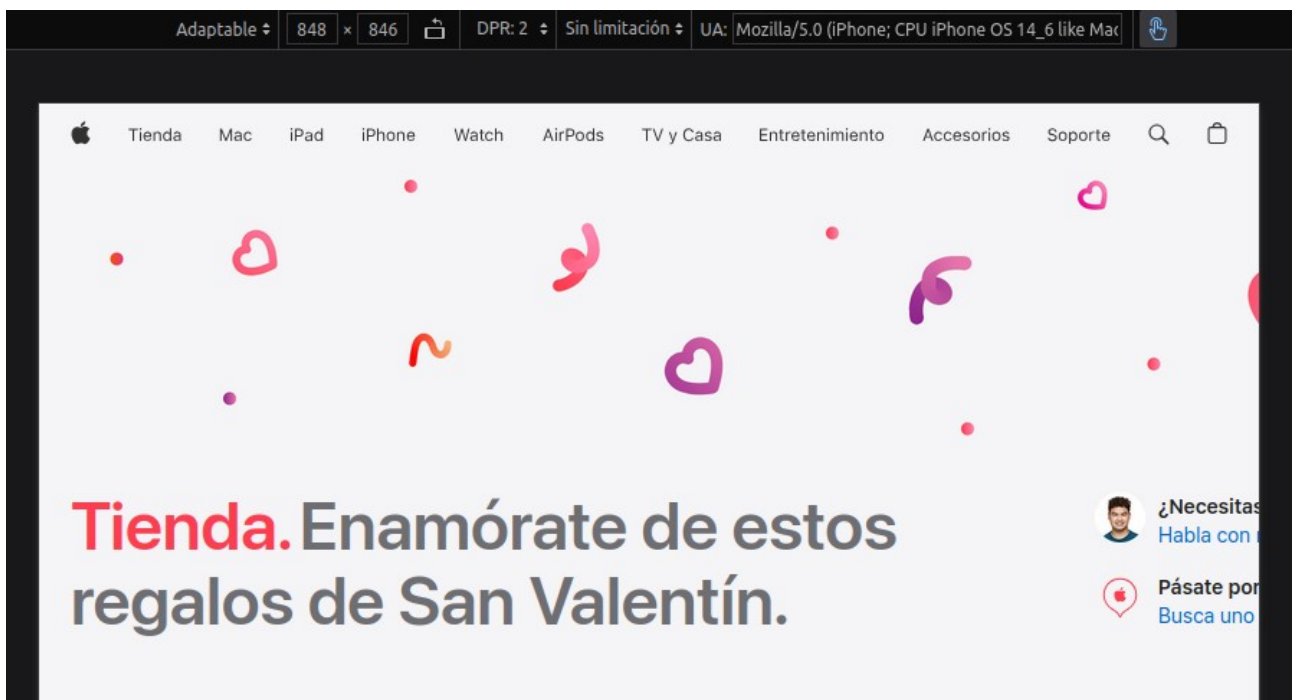
5.3. Buena navegabilidad: **cumple**

5.4. Etiquetas descriptivas: **cumple**

5.5. Contenido relevante: **cumple**

5.6. Velocidad de carga: **cumple**

5.7. Responsive design: **cumple**, pero falla algún breakpoint, llegando a mostrar un scroll horizontal





5.8. Contraste de colores: **cumple**

5.9. Tipografía legible: **cumple**

5.10. Minimizar la carga cognitiva: **no evaluable**

5.11 Curva de aprendizaje mínima: **cumple**

5.12. Proteger el trabajo de los usuarios: **no evaluable**

5.13 Correspondencia entre los contenidos y el mundo real: **cumple (he tenido varios productos suyos en el pasado)**

5.14. Simetría / asimetría: **cumple**

5.15. Accesibilidad: **cumple**

5. Analiza la usabilidad y navegabilidad de la página web de la ONCE (<https://www.once.es>). Para ello debes analizar cada uno de los puntos que se indican en las pautas de usabilidad (puntos 4 y 5 de los apuntes). Pon ejemplos concretos.

5.1. Diseño intuitivo: **cumple**

5.2. Eliminar funcionalidades que no sumen valor real: **no cumple**

5.3. Buena navegabilidad: **cumple**

5.4. Etiquetas descriptivas: **cumple**

5.5. Contenido relevante: **cumple**

5.6. Velocidad de carga: **cumple**

5.7. Responsive design: **cumple**, **pero es horrible a veces**

5.8. Contraste de colores: **cumple**

5.9. Tipografía legible: **cumple**

5.10. Minimizar la carga cognitiva: **no evaluable**

5.11 Curva de aprendizaje mínima: **cumple**

5.12. Proteger el trabajo de los usuarios: **no evaluable**

5.13 Correspondencia entre los contenidos y el mundo real: **no evaluable**

5.14. Simetría / asimetría: **cumple**

5.15. Accesibilidad: **cumple**

6. Realiza un estudio de caso de mejora de usabilidad para la página web de Zara (<https://www.zara.com>). Utiliza para ello los principios heurísticos de usabilidad descritos en el apartado 5.3.

1. Visibilidad del estado del sistema: **acceptable**

2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real: **acceptable**

3. Control y libertad del usuario: **acceptable**

4. Consistencia y estándares: **no sigue la mayoría, parece mas bien una web artística**

5. Prevención de errores: **acceptable**

6. Reconocimiento en lugar de recuerdo: **acceptable**

7. Flexibilidad y eficiencia de uso:
8. Diseño estético y minimalista: **acceptable**
9. Ayuda y documentación: **acceptable**
10. Prevención de problemas: **acceptable**

7. Menciona cuáles son las leyes de la usabilidad e indica brevemente en qué consisten. ¿Las utilizarías para diseñar un sitio web accesible? Razona tu respuesta.

1. Ley **de Fitts**: cuanto mas grande sea el elemento, mas fácil será de clicar.
2. Ley **de Hick**: mantener las opciones/acciones claras y limitadas para no abrumar.
3. Ley de **proximidad**: agrupar elementos relacionados visualmente facilita la comprensión.
4. Ley de **simplicidad**: reducir la cantidad de elementos y opciones innecesarias puede mejorar la usabilidad.
5. Ley de **consistencia**: mantener la consistencia en diseño y terminología e interacciones en toda la interfaz mejora la usabilidad.
6. Ley de **retroalimentación**: se debe proporcionar (feedback) una respuesta clara y oportuna cuando los usuarios realizan una acción.
7. Ley de **jerarquía visual**: destacar visualmente los puntos mas importantes / relevantes para guiar la atención del usuario mejora la usabilidad.
8. Ley de **reconocer antes que recordar**: los usuarios deben poder reconocer visualmente las opciones / acciones en lugar de depender de la memorización de comandos / funciones.