

EDI 1 UX / UI

Experiencia de Usuario / Interfaz de Usuario

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93

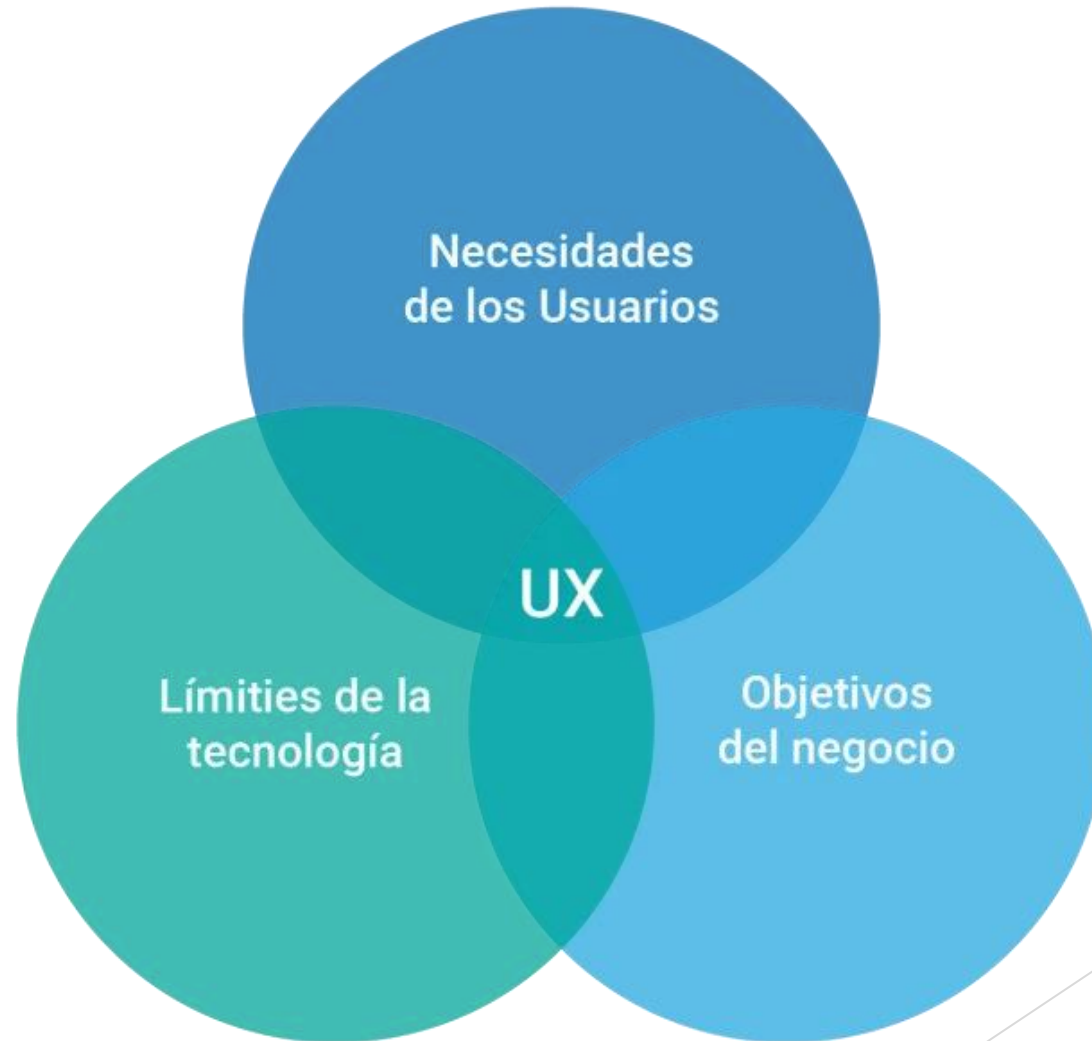
Clase 2: Logrando una UX

Ya entendimos que es la UX de manera abstracta, pero ¿Cómo lo aplicamos en el ámbito de nuestra carrera? ¿Cómo logramos que este procedimiento se adapte al desarrollo de software?

A continuación, veremos detalles que nos ayudarán...

Logrando UX

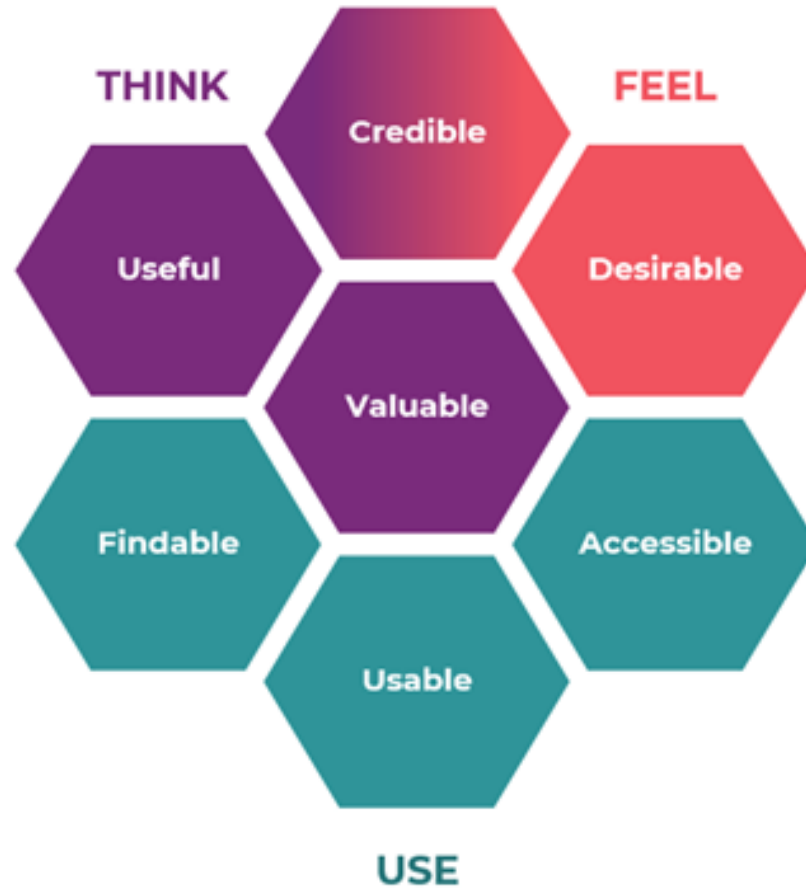
UX, su objetivo es conocer bien a los usuarios para diseñar productos o servicios útiles, usables, deseables, encontrables, valiosos, accesibles y creíbles, que aporten un verdadero valor a las personas.



Logrando UX: Panal UX

Peter Morville, experto en arquitectura de la información y pionero de la experiencia de usuario, creó en 2004 el denominado panel de la experiencia de usuario. En inglés, el término original es honeycomb user experience.

Este diagrama incluye los siete ingredientes con más influencia en la experiencia de usuario, cada uno de ellos expuesto dentro de una celda hexagonal de un panel de abejas. En total hay siete celdas: útil, usable, deseable, encontrable, accesible, creíble y, en la celda central, fronteriza con las otras seis, valioso.



Logrando UX: Panal UX

- **Useful (Util):** el contenido debe ser útil y satisfacer una necesidad.
- **Usable (Fácil de usar):** la usabilidad es necesaria pero no suficiente. El producto debe cumplir con uno o varios objetivos. El principal es ayudar a que quienes accedan a ella la consideren eficiente
- **Desirable (Deseable):** diseño emocional. Lo que sea que estés mostrando, debe crear deseo en el usuario.
- **Findable (Encontrable):** las personas deben poder encontrar lo que quieren. Organizar la información de modo que sea fácil de encontrar
- **Accessible (Accesible):** no hay gente con discapacidad solo en las calles. También están online y, quizás, incluso están buscando tu producto. Es por tanto importante pensar en ellas.
- **Credible (Creíble):** ¿los usuarios creen lo que les estás diciendo?, ¿entiendes cómo diseñar los elementos que influyen en esto?
- **Valuable (Valioso):** al final, tanto las organizaciones con fines de lucro como las ONG necesitan cumplir con su misión. Es así como hoy en día, ambas también deben mejorar la satisfacción de los consumidores para triunfar.

Midiendo usabilidad



Fat Bike



Road Bike



Women Bike



Recumbent Bike



Hardtail Mountain Bikes



Fixed Gear Bike



BMX



Tandem Bikes



Double suspension Mountain Bike



Touring Bike



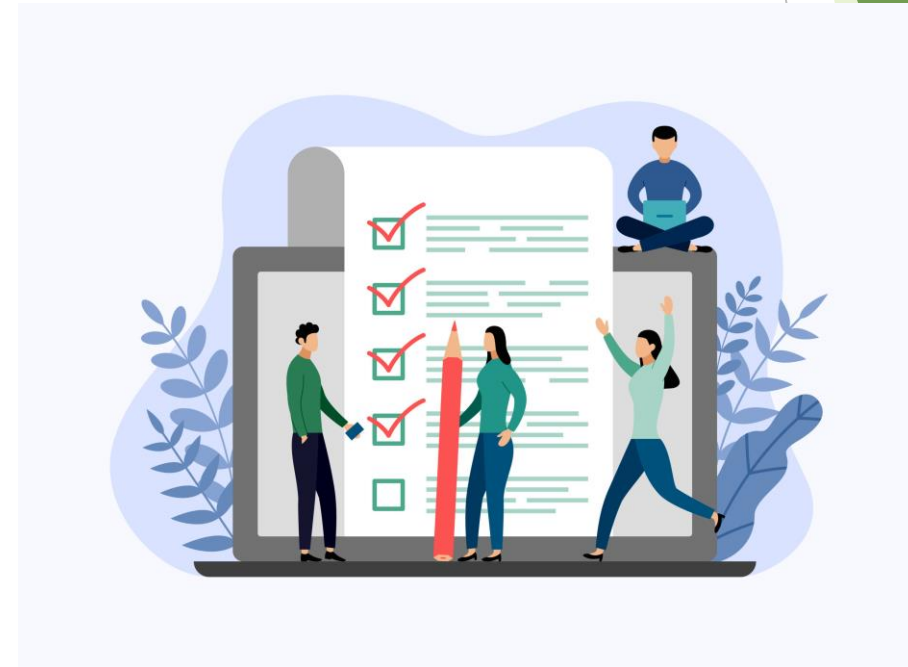
Folding Bike



Cargo Bike

Logrando UX: Principios de Usabilidad

Nielsen formuló en su blog los 10 principios básicos de usabilidad web en 1995. Lo hizo después de haber estado investigando junto a Rolf Molich sobre cómo mejorar la interacción entre humano y ordenador (HCI por sus siglas en inglés). Y lo hizo tan bien, que hoy en día, 22 años después, se siguen tomando como referencia a la hora de medir la usabilidad de un sitio web e identificar errores.



Logrando UX: Principios de Usabilidad

Los 10 principios de usabilidad y accesibilidad web por Jakob Nielsen

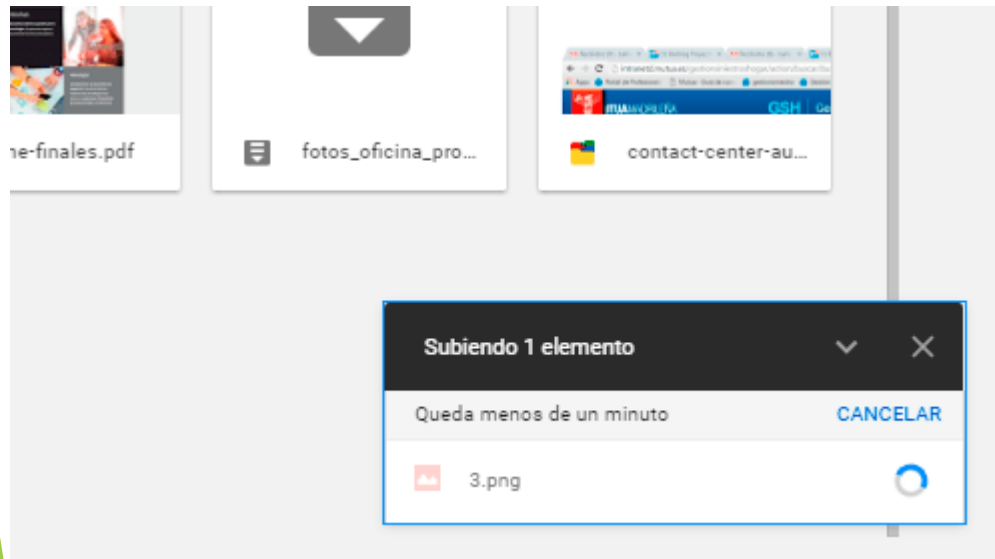
1. Visibilidad del estado del sistema
2. Relación entre el sistema y el mundo real
3. Control y libertad del usuario
4. Consistencia y estándares
5. Prevención de errores
6. Reconocer antes que recordar
7. Flexibilidad y eficiencia de uso
8. Diseño estético y minimalista
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores
10. Ayuda y documentación

Logrando UX: Principios de Usabilidad

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema (web, app o cualquier otro producto digital) debe siempre mantener informado al usuario de lo que está ocurriendo.

Ejemplo: al subir un archivo a Google Drive, el sistema nos indica que se está cargando y el tiempo restante o el caminito paso a paso numerado cuando estamos comprando



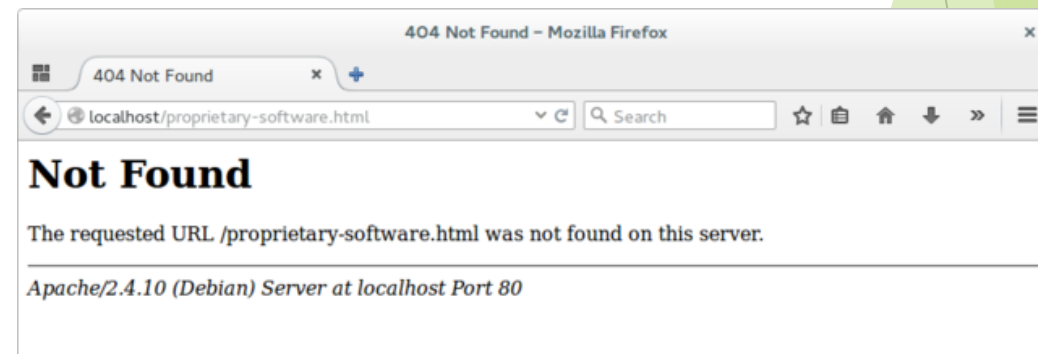
Producto	Descripción	Ref.	Dispo.	Precio unitario	Cantidad	Total
	iPod Nano Capacidad : 16Go, Color : Negro	**		186,52 €	  2	373,04 €
Total productos con IVA:						373,04 €
Total gastos de envío con IVA:						8,26 €

Logrando UX: Principios de Usabilidad

2. 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.

Ejemplo: en la página 404 de Lego, el mensaje es “página no encontrada”. El usuario no tiene por qué saber qué significa el error 404.

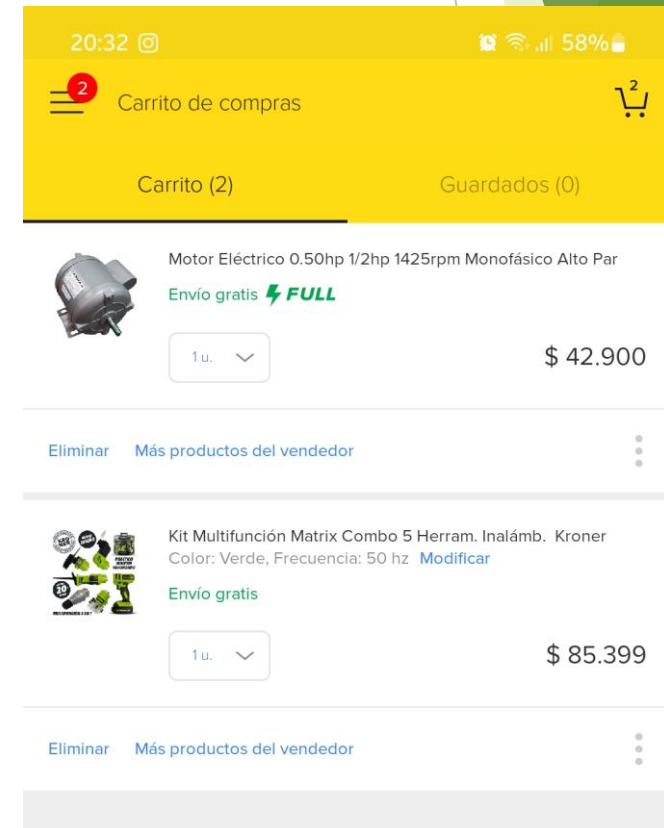
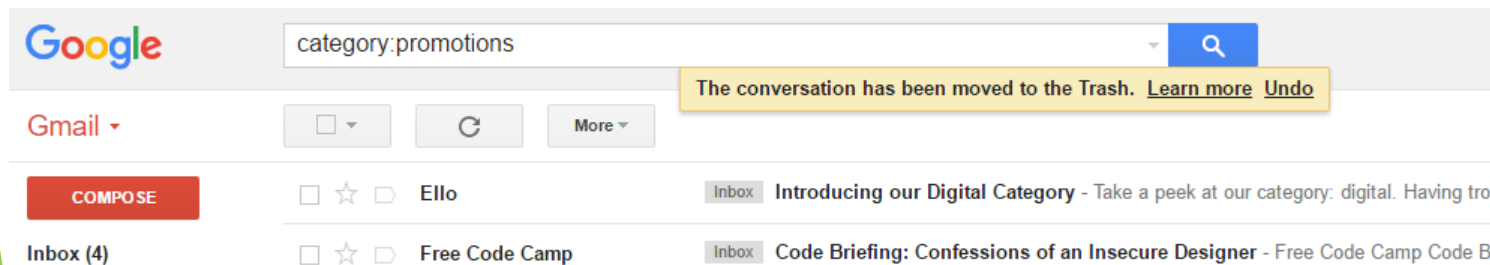


Logrando UX: Principios de Usabilidad

3. 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.

Ejemplo: En Gmail cuando envías un correo a la papelera te da la opción de deshacer la acción o el botón de eliminar artículo de una compra en ML



Logrando UX: Principios de Usabilidad

4. 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.

Ejemplo: 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) también se ha convertido en un estándar y el usuario lo identifica fácilmente.



Creamos ▾

Nuestra esencia

Personas

Innovación

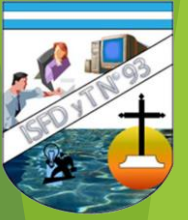
Blog



Beatriz Allas

📅 29/08/2017 📁 DISEÑO WEB

Los 10 principios de usabilidad de Jakob Nielsen: be user friendly

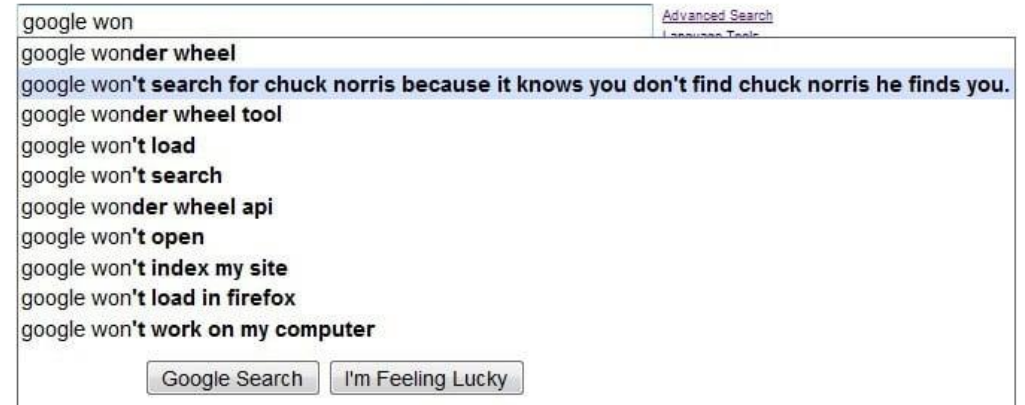


Logrando UX: Principios de Usabilidad

5. Prevención de errores

Tenemos, en todo lo posible, que prevenir cualquier error que pueda cometer el usuario. Y dado el caso de que este cometa uno, tenemos que poner a su alcance todas las opciones posibles para poder corregirlo.

Ejemplo: La opción de autocompletar de Google es un buen ejemplo de usabilidad. El buscador te da la opción de completar tu texto, con esto te ayuda, por un lado, a acotar tu búsqueda y, por otro, porque así de esta forma se asegura de que escribes el texto correctamente



google won

Advanced Search
Language Tools

- google wonder wheel
- google won't search for chuck norris because it knows you don't find chuck norris he finds you.
- google wonder wheel tool
- google won't load
- google won't search
- google wonder wheel api
- google won't open
- google won't index my site
- google won't load in firefox
- google won't work on my computer

Google Search I'm Feeling Lucky

Logrando UX: Principios de Usabilidad

6. Reconocer antes que recordar

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.

Ejemplo: los enlaces auxiliares de una app que incluyen texto más ícono para reforzar el mensaje.



Logrando UX: Principios de Usabilidad

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Debemos diseñar un sitio web preparado para todo tipo de usuario, desde los más novatos hasta los más experimentados.

Si conseguimos que cualquiera pueda navegar por nuestra web logramos flexibilidad.

Y si tenemos opciones para los más experimentados obtenemos eficiencia.

Ejemplo: Búsqueda avanzada de Google

The screenshot shows the Google Advanced Search page. At the top is the Google logo, followed by 'Búsqueda avanzada' and links for 'Sugerencias de búsqueda' and 'Todo acerca de Google'. Below this is a section for 'Buscar resultados' with four radio button options: 'con todas las palabras' (selected), 'con la frase exacta', 'con alguna de las palabras', and 'sin las palabras'. Each option has a corresponding text input field. To the right of these fields is a dropdown menu showing '10 resultados' and a 'Búsqueda en Google' button. Below this is a section for 'Idioma' with a dropdown set to 'cualquier idioma'. Next is 'Formato de archivo' with a 'Solamente' dropdown and a 'cualquier formato' dropdown. Then 'Fecha' with a dropdown set to 'en cualquier momento'. Below that is 'Presencia' with a dropdown set to 'en cualquier parte de la página'. Finally, 'Dominios' with a 'Solamente' dropdown and a text input field. Below the main search options is a section titled 'Búsqueda Específica a una Página' with two rows: 'Similares' (Encontrar páginas similares a la página) and 'Enlaces' (Encontrar páginas con enlaces a la página). Each row has a text input field and a 'Buscar' button. At the bottom right of the page is the copyright notice '©2005 Google'.

Logrando UX: Principios de Usabilidad

8. Diseño estético y minimalista

Las páginas no deben contener información innecesaria. Cada información extra compite con la info relevante y disminuye su visibilidad.

El usuario busca sites limpios y que carguen rápido. La mejor forma de recordar este principio básico de usabilidad web es con el acrónimo KISS, Keep It Simple Stupid.

Ejemplo: la tendencia del diseño actual en la web. Apple, el adalid del minimalismo.



Logrando UX: Principios de Usabilidad

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

Tenemos que intentar que todos los errores que puedan ocurrir en tu web estén expresados en un lenguaje entendible por todos, no por códigos.

De esta forma tan sencilla, estamos indicando al usuario qué es lo que pasa en ese momento y que tiene que hacer para salir de ahí.

Ejemplo: Formulario de Login indica que debe contener una contraseña correcta



The image shows a password reset form with two input fields. The first field is labeled 'Nueva contraseña: *' and contains a masked password. The second field is labeled 'Repetir contraseña *' and is empty. To the right of the fields, there are two yellow warning icons with exclamation marks. The first icon is next to the text 'Introduce una contraseña segura: Al menos 8 caracteres que contengan letras mayúsculas, minúsculas y números.' The second icon is next to the text 'Este campo es obligatorio.' Below the fields, there is a small text '* Campo obligatorio' and a black button with the text 'RESETEAR CONTRASEÑA'.

Nueva contraseña: *

Repetir contraseña *

* Campo obligatorio

RESETEAR CONTRASEÑA

Introduce una contraseña segura: Al menos 8 caracteres que contengan letras mayúsculas, minúsculas y números.

Este campo es obligatorio.

Logrando UX: Principios de Usabilidad

10. 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.

Existen numerosos ejemplos de este principio general de usabilidad web:

- FAQs, Frequently Asked Questions, preguntas frecuentes
- El icono de la interrogación cerca de algunas opciones
- Minitours nada más abrir una aplicación donde se muestra lo esencial

Ejemplo: el botón “¿Dificultades para ingresar?” del Homebanking BP

The screenshot shows the login interface of Banco Provincia. At the top is a green header with the bank's name and logo. Below it, the title 'Iniciá sesión' is displayed. The form contains two input fields: 'Tu usuario *' with the placeholder 'Ingresá tu nombre de usuario' and 'Tu clave *' with the placeholder 'Ingresá tu clave'. A 'Teclado Virtual' link with a keyboard icon is positioned below the password field. A large black 'Ingresar' button is centered below the inputs. Underneath the button is a link 'Volver a la versión anterior'. At the bottom, there are two links: '¿No sos BIP? [Registrate](#)' and '[Olvidé mi usuario y/o clave](#)'. The link '¿Dificultades para ingresar?' is circled in red, indicating it as a key usability feature for providing help.

Logrando UX

Estos principios son también llamados reglas heurísticas de usabilidad. La heurística, un término que comparte raíz y etimología griega con eureka, se refiere a la capacidad humana de buscar soluciones creativas y tomar decisiones desde la experiencia.

El método heurístico había sido enunciado en 1986 por los investigadores Bransford y Stein. Este modelo de resolución de problemas es también conocido como método IDEAL, acrónimo de sus cinco pasos:

- Identificar el problema
 - Definirlo y presentarlo
 - Explorar las estrategias viables
 - Avanzar en las estrategias
 - Lograr la solución y evaluar los efectos de esta
- (Veremos METODOLOGIAS DE DESARROLLO DE SW...)

Fin de la Clase ¡Buen Viernes!

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93