

Usabilidad

La **usabilidad** se refiere a qué tan fácil y agradable es para los usuarios interactuar con un sistema. Si una funcionalidad no puede ser usada o no se desea usar, es como si no existiera.

¿Qué hace que algo sea fácil de usar?

- Rápido de aprender
- Fácil de recordar
- Resistente a errores
- Permite a los usuarios ser eficientes
- Los usuarios desean usarlo

¿Cómo se evalúa la usabilidad?

- **Usability walkthroughs**: revisión guiada por la interfaz paso a paso.
- **Usability testing**: prueba uno a uno entre un programador y un stakeholder.
- **Thinking aloud tests**: el usuario verbaliza lo que hace mientras interactúa.
- **Evaluación heurística**: revisión de expertos basada en principios establecidos.

Principios de usabilidad (heurísticas)

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo mediante retroalimentación inmediata.

2. Correspondencia con el mundo real

Usar el lenguaje, metáforas y conceptos del usuario. Evitar jerga técnica o interna.

3. Control y libertad del usuario

Permitir deshacer acciones no deseadas fácilmente.

(PARA VENTADB) :

- Añadir botón de cancelar al editar tablas.

- Opción de deshacer/rehacer cambios (opcional).
- Impedir que un usuario se elimine a sí mismo; solo administradores pueden eliminar cuentas.

4. Consistencia y estándares

Mantener coherencia visual y funcional en todos los elementos del sistema.

Ejemplo: los botones "Aceptar" siempre deben ir alineados a la derecha.

5. Reconocimiento antes que recuerdo

Minimizar el esfuerzo de memoria del usuario; mostrar acciones y opciones de forma visible.

Recomendación: usar íconos visuales (como Font Awesome).

6. Flexibilidad y eficiencia

Incluir accesos rápidos o atajos para usuarios expertos, sin complicar a los principiantes.

7. Estética y diseño minimalista

No sobrecargar la interfaz con información irrelevante o redundante.

8. Diagnóstico y recuperación de errores

Los errores deben describirse con claridad y, si es posible, sugerir una solución útil.

9. Ayuda y documentación

Aunque lo ideal es que no se necesite, puede ofrecerse ayuda contextual o manuales para tareas complejas.

UAR: Usability Aspect Report

Un **UAR** documenta un problema o acierto de usabilidad con el objetivo de que cualquier miembro del equipo lo comprenda claramente.

Estructura de un UAR:

- **Identificador:** ID único del aspecto observado

- **Tipo:** Problema o buena característica
- **Descripción:** Qué sucede
- **Evidencia:** Capturas, observaciones, logs
- **Explicación:** Por qué es importante
- **Severidad:** Alta, media, baja (si es un problema)
- **Solución sugerida:** Incluye posibles desventajas
- **Relaciones:** Otros aspectos de usabilidad relacionados