

# “Usabilidad en la Web”



Rogelio Ferreira Escutia



# *Conceptos sobre Usabilidad*



# ¿Qué es usabilidad?

- La usabilidad (del inglés usability) es 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.
- La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto.



# ***Usabilidad Web***



# Definición

- Usabilidad Web es "un atributo de calidad que mide lo fáciles de usar que son las interfaces web".



Jakob Nielsen  
Experto Mundial en Usabilidad

# ***Reglas de usabilidad I***



- **Rápido** - Las páginas deben cargarse en una media de 4 segundos.
- **Simple** - No forzar al usuario a aprender diferentes caminos de navegación dentro del sitio.
- **Investigable** – Que los motores de búsqueda puedan encontrar el texto real.
- **Estandarización:** Que las página sean compatibles para los navegadores y computadoras.

# ***Beneficios de la Usabilidad Web***

- **Reducción de los costos de aprendizaje.**
- **Disminución de asistencia al usuario.**
- **Disminución de errores cometidos por el usuario.**
- **Optimización de costos de diseño y mantenimiento.**
- **Aumento de visitantes a un sitio web.**
- **Aumento de la satisfacción y comodidad del usuario.**
- **Mejora la imagen y el prestigio.**
- **Mejora la calidad de vida de los usuarios**



# ***Ingeniería de Software y Usabilidad Web***





# *Industria del Software*

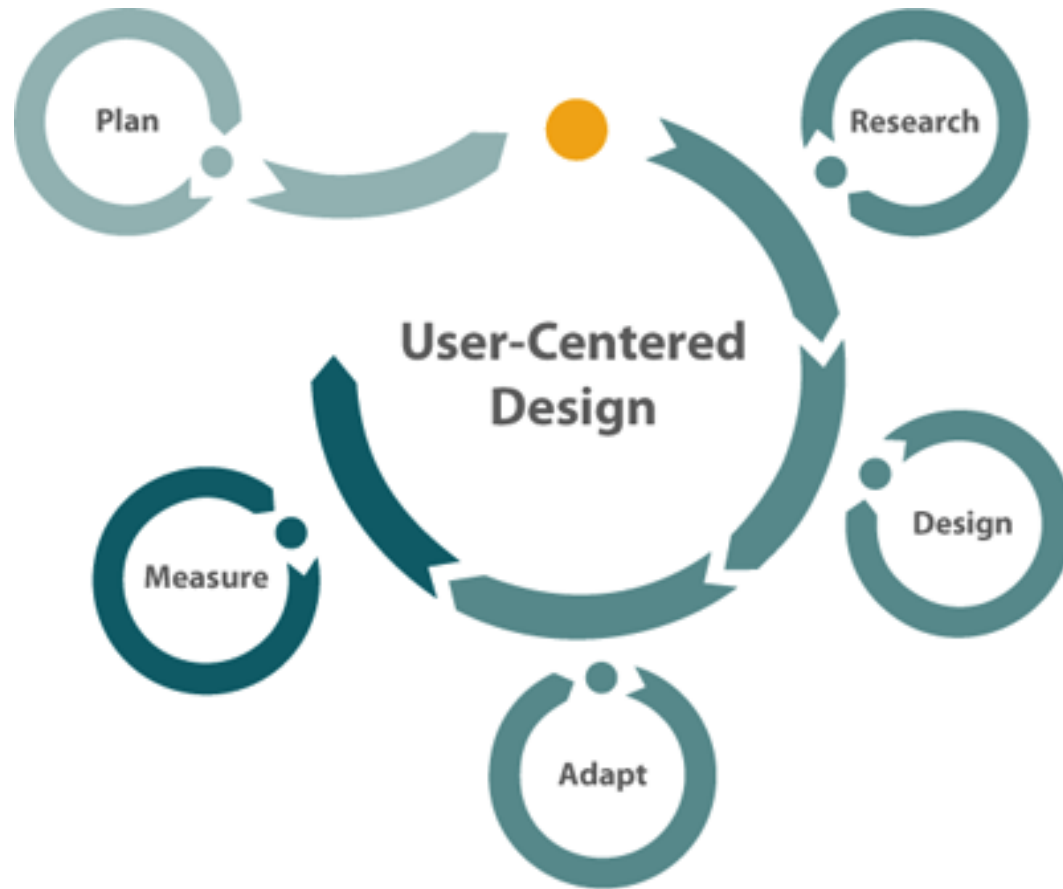
- Actualmente la usabilidad está reconocida como un importante atributo de calidad del software, habiéndose ganado un puesto entre atributos más tradicionales como el rendimiento y la fiabilidad.



# ¿Cómo lograr Alta Usabilidad?

- Una forma es adaptando el proceso de desarrollo a los principios del Diseño Centrado en el Usuario.
- El Diseño Centrado en el Usuario hace preguntas relacionadas al usuario sobre sus tareas y metas, después toma los hallazgos y sobre ellos hace decisiones del diseño

# *Diseño Centrado en el Usuario*



# Objetivo

- **El Diseño Centrado en el Usuario por ejemplo busca la respuesta a las siguientes preguntas:**
  - **¿Quiénes son los usuarios?**
  - **¿Cuáles son sus tareas y metas?**
  - **¿Qué nivel de experiencia tienen los usuarios?**
  - **¿Qué funciones se necesitan?**
  - **¿Qué información necesitan los usuarios y de que manera?**
  - **¿Cómo se espera funcione?**
  - **¿Cuáles son los casos mas adversos?**
  - **¿Se realizarán varias tareas a la vez?**

# *Tendencias de Diseño*



# ***Nuevos Dispositivos***

- **Actualmente se accesa a la Web desde nuevos dispositivos, como son los smartphones y tabletas.**
- **Estos dispositivos vienen en una gran cantidad de formas y tamaños de pantallas.**



# *Responsive Web Design*

- **Para solucionar el uso de múltiples tamaños de pantallas y diferentes formas de interacción se propone el diseño web adaptativo o adaptable (en inglés, Responsive Web Design).**
- **Es una técnica de diseño y desarrollo web que mediante el uso de estructuras e imágenes fluidas, así como de media-queries en la hoja de estilo CSS, consigue adaptar el sitio web al entorno del usuario.**
- **Actualmente no hay metodologías específicas para este tipo de soluciones.**



# ***Rogelio Ferreira Escutia***

***Instituto Tecnológico de Morelia  
Departamento de Sistemas y Computación***

***Correo: rogeplus@gmail.com***

***rogelio@itmorelia.edu.mx***

***Página Web: <http://antares.itmorelia.edu.mx/~kaos/>***

***<http://www.xumarhu.net/>***

***Twitter: <http://twitter.com/rogeplus>***

***Facebook: <http://www.facebook.com/groups/xumarhu.net/>***