

### Usabilidad - UX







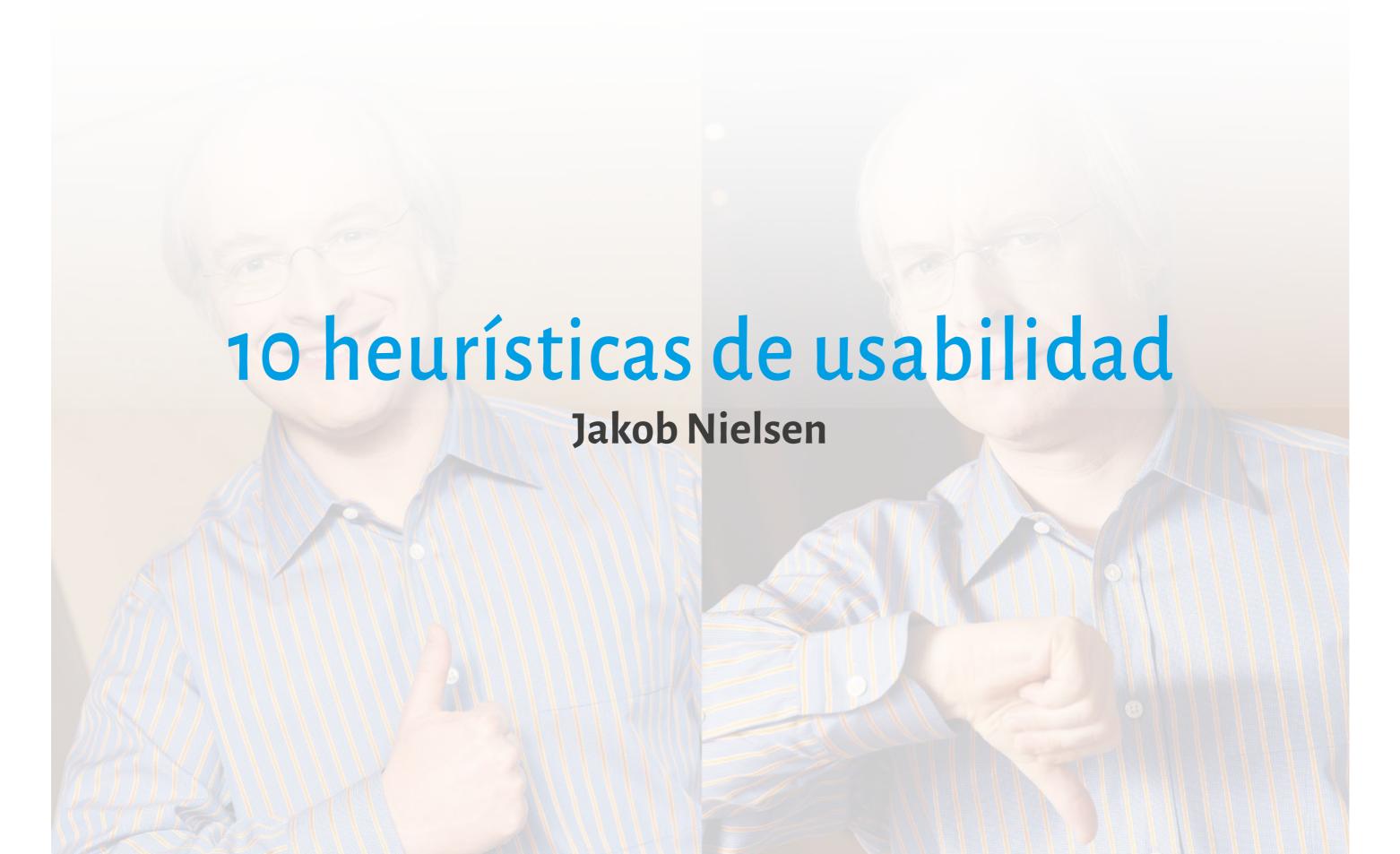




#### Usabilidad...

... 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. "Al final, los usuarios visitan el sitio web por su contenido. Todo lo demás es accesorio. El diseño existe para permitir a la gente acceder al contenido."

**Jakob Nielsen** 



## Visibilidad del estado del sistema



#### • Visibilidad del estado del sistema



Finalizá tu compra en 3 pasos

1 Productos 2 Datos de Pasajeros 3 Pago

Seleccioná la forma de pago de cada uno de tus servicios.

Colocá los datos de todos los pasajeros y pedidos — Completá los datos de tu tarjeta de crédito y viajá! especiales para cada servicio.



• Visibilidad del estado del sistema



• Visibilidad del estado del sistema

#### El sistema...

...debe informar a los usuarios del estado del sistema, dando una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.

## Utilizar el lenguaje de los usuarios

• Utilizar el lenguaje de los usuarios

Se debe usar el userID para crear un random string que contenga caracteres ASCII para generar una contraseña.

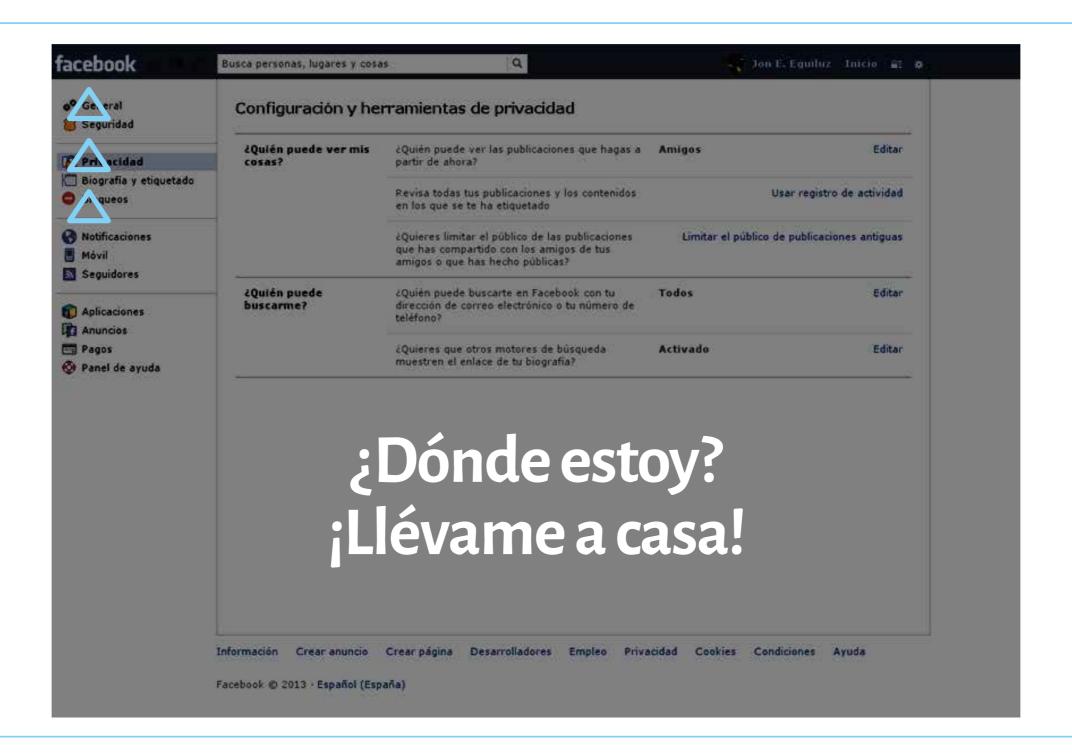
• Utilizar el lenguaje de los usuarios

El sistema debe utilizar el lenguaje de los usuarios, con palabras o frases que le sean conocidas, para que al usuario no se le dificulte utilizarlo.

## Control y libertad para el usuario



#### • Control y libertad para el usuario



#### • Control y libertad para el usuario

Hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos.

## Consistencia y estándares

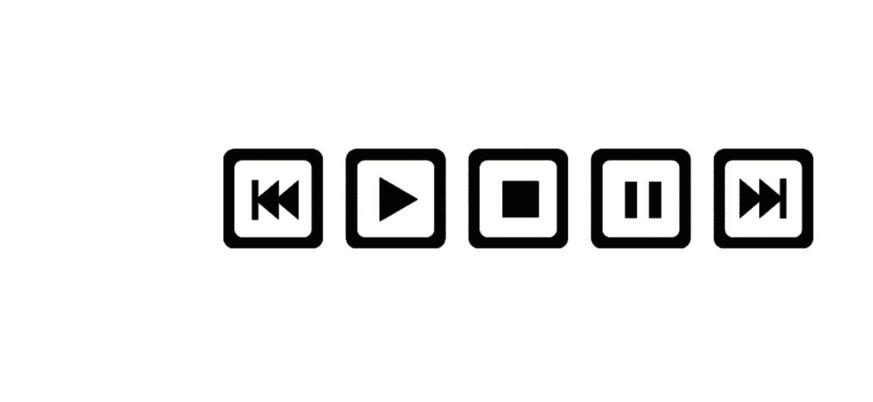


#### Consistencia y estándares





Consistencia y estándares

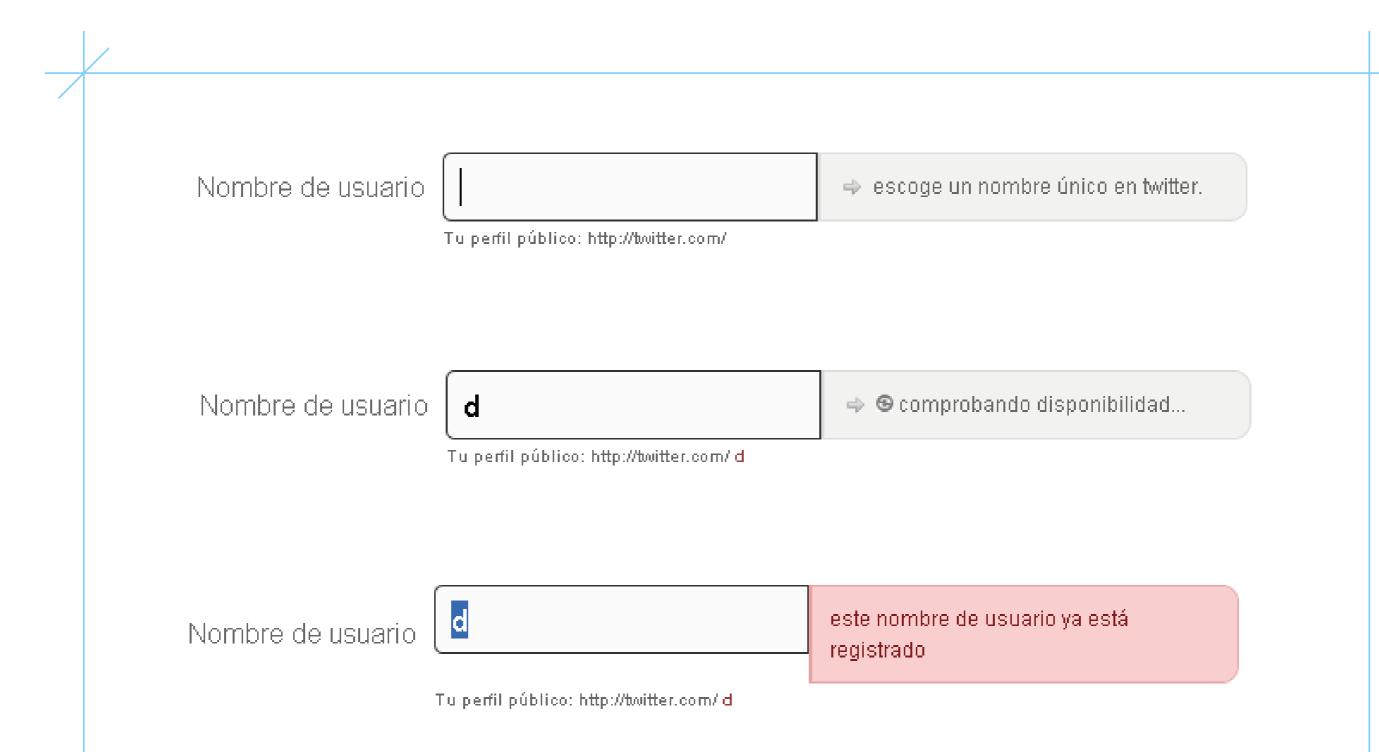


Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa.

### Prevención de errores



#### • Prevención de errores

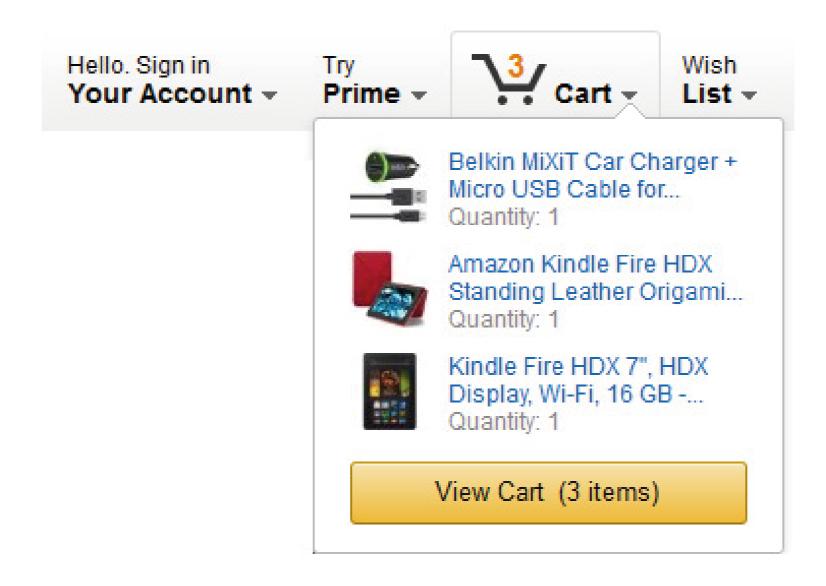


• Prevención de errores

Mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un analisis cuidadoso que prevenga la ocurrencia de errores.

# Minimizar la carga de la memoria del usuario

#### • Minimizar la carga de la memoria del usuario



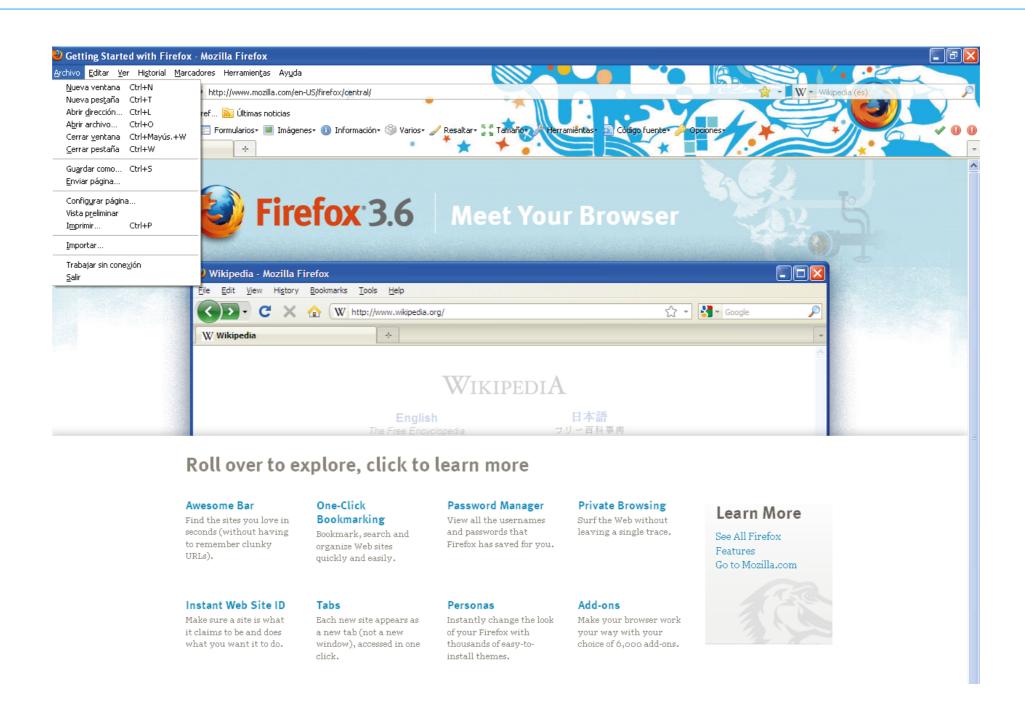
• Minimizar la carga de la memoria del usuario

Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.

## Flexibilidady eficiencia de uso



#### • Flexibilidad y eficiencia de uso



• Flexibilidad y eficiencia de uso

La presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los usuarios de todo tipo. Se debe permitir que los usuarios adapte el sistema para usos frecuentes.

# Los diálogos estéticos y diseño simple



#### • Los diálogos estéticos y diseño simple



#### · Los diálogos estéticos y diseño simple



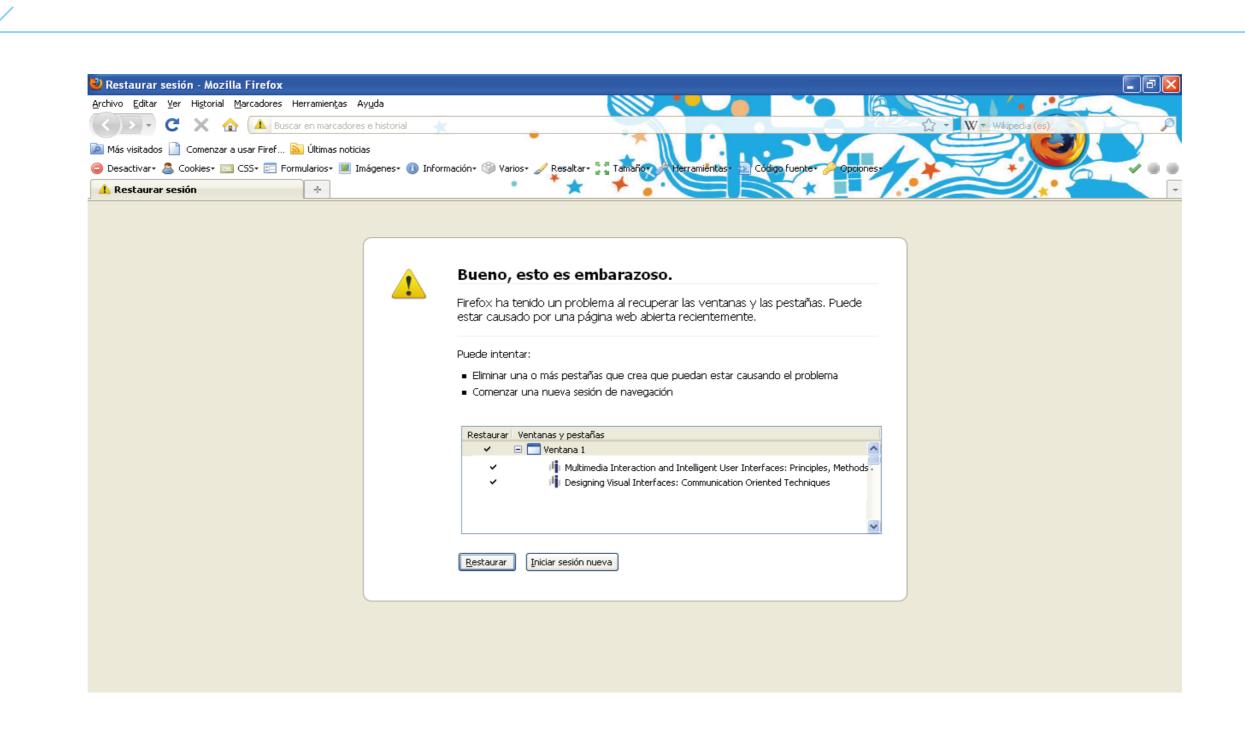
Los diálogos estéticos y diseño simple

Los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.

# Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores



• Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores



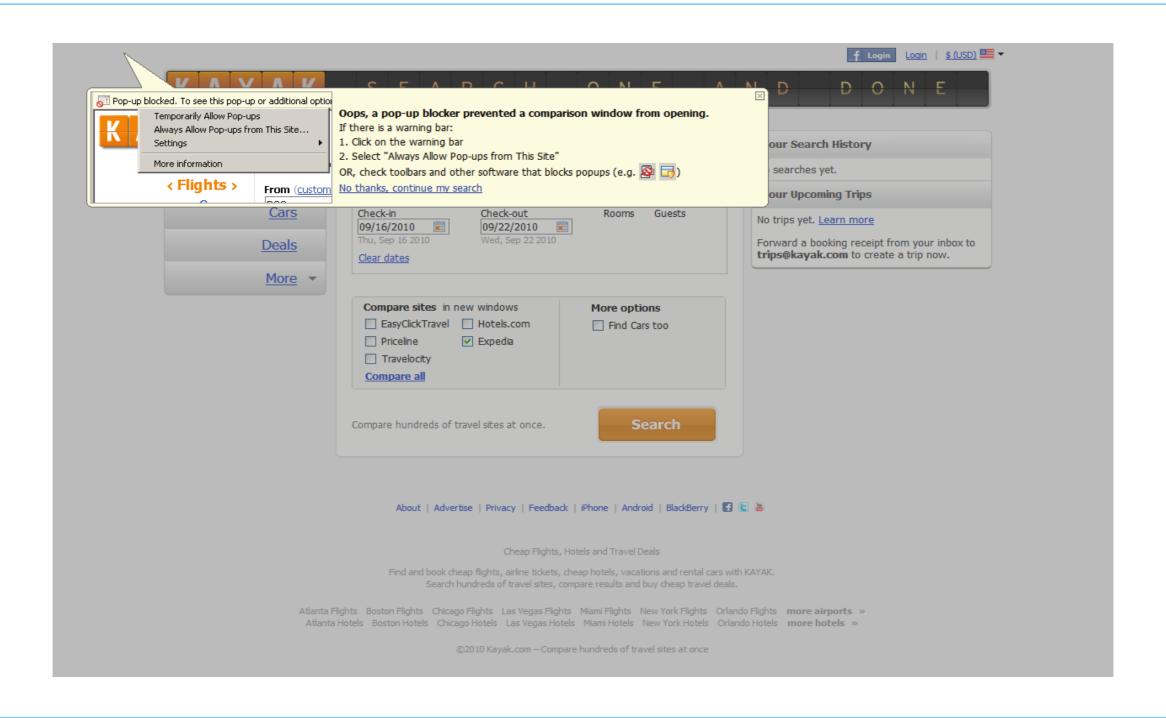
• Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Los mensajes de error se deben expresar en un lenguaje claro, se debe indicar exactamente el problema, y deben ser constructivos.

## Ayuday documentación



#### Ayuda y documentación



#### Ayuda y documentación

Aunque es mejor si el sistema se puede usar sin documentación, puede ser necesario disponer de ayuda y documentación.
Ésta tiene que ser fácil de buscar, centrada en las tareas del usuario, tener información de las etapas a realizar y que no sea muy extensa.

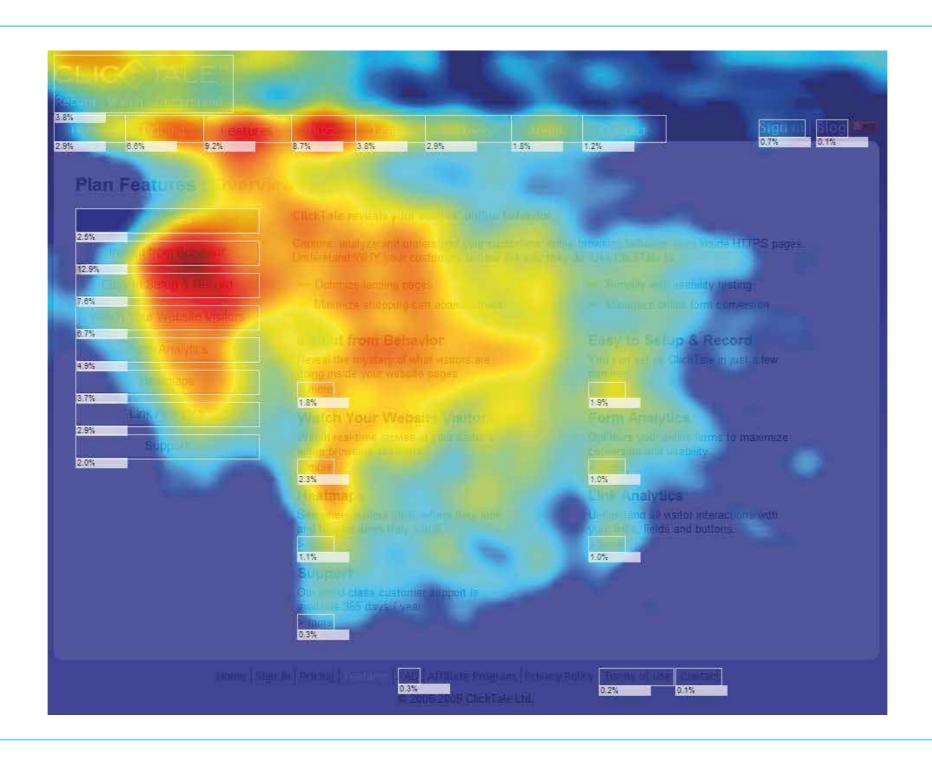


# ¿Con qué órgano miramos?

# ¿Con qué órgano miramos?



### Ver NO es mirar



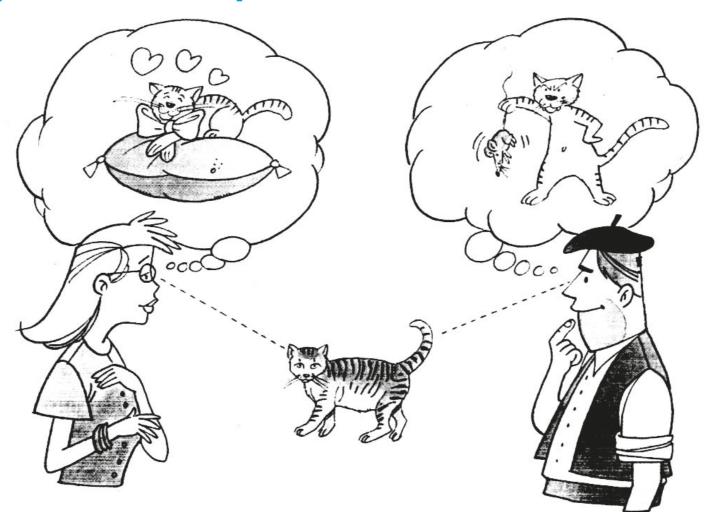
### Gestalt

Archivo		
3		Archivo
	OK	
eneración	de script	
eneración Genera		
		Archivo

## Modelos mentales

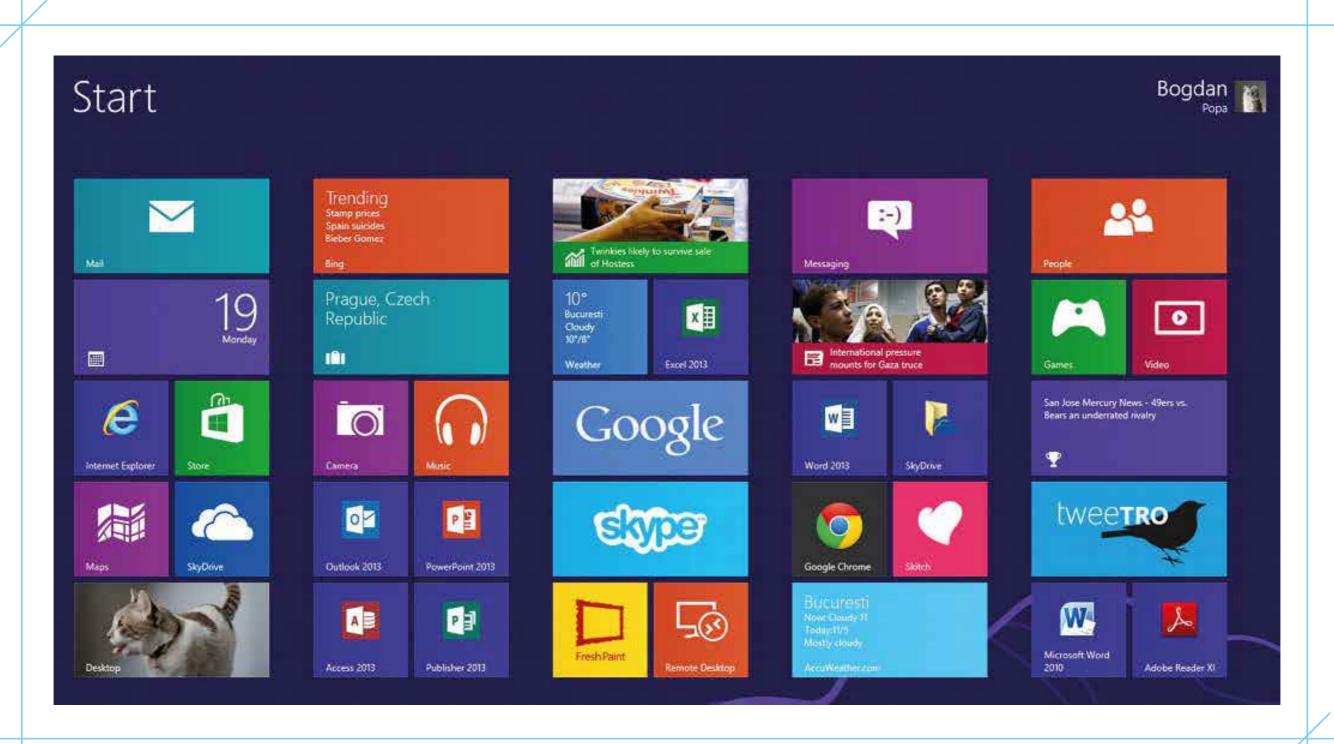
#### Modelos mentales

Es la impresión subjetiva que tiene un usuario de como funciona un sitio web en particular, basándose en experiencias previas de sitios similares.



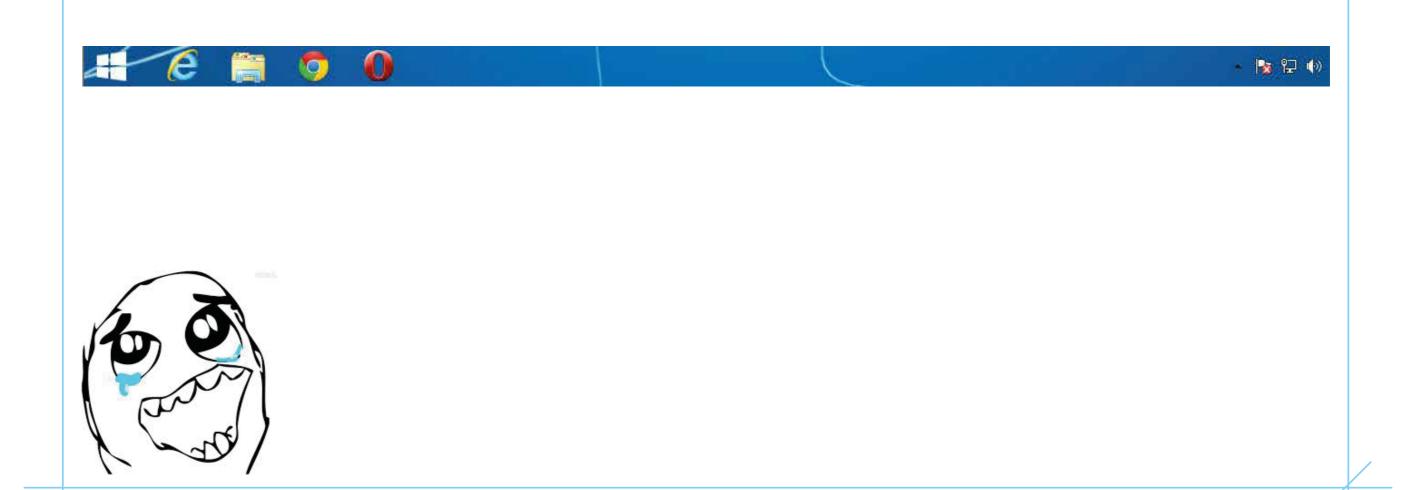


### Curva de aprendizaje





### Curva de aprendizaje



# Conclusión...



#### Usabilidad...

... no es ninguna ciencia oculta, simplemente aplicando criterios de sentido común y pensando en el usuario podremos conseguir excelentes resultados.

# gracias



