

Usabilidad de páginas web

17 de Marzo de 2015

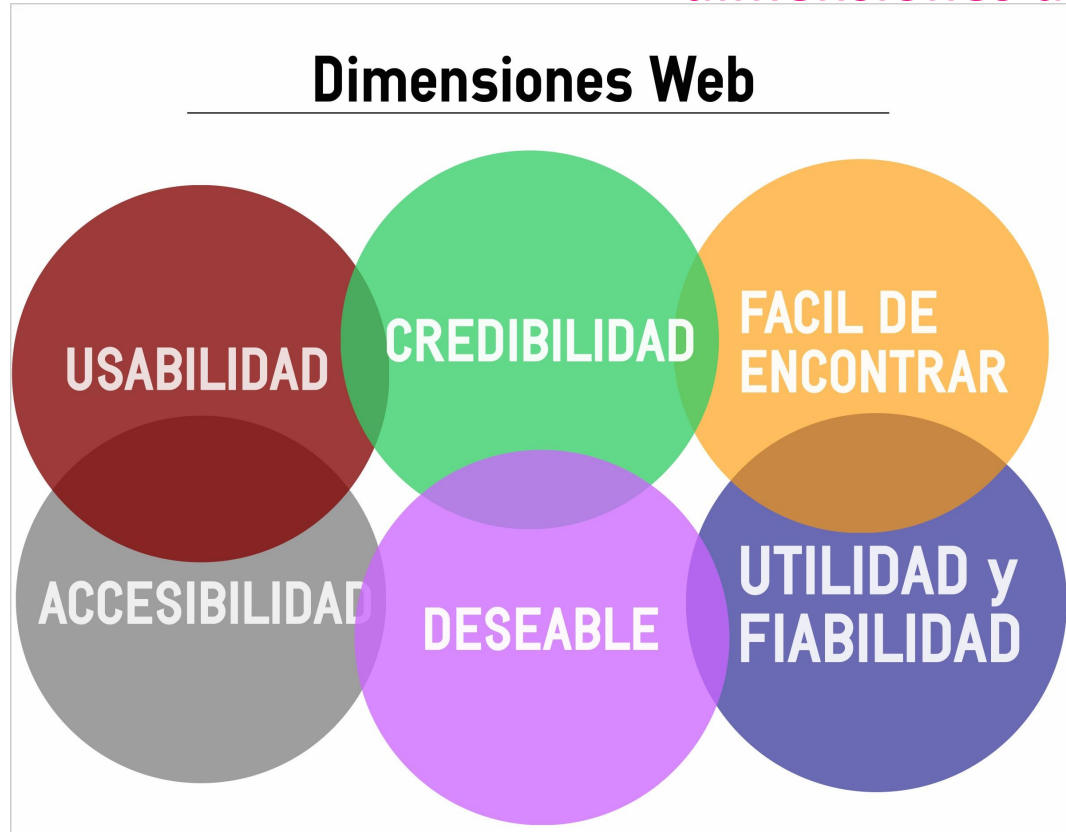
en que NO consiste este taller



¿Usabilidad?



dimensiones de un sitio web



contenido & usabilidad



El contenido es el rey...
... la usabilidad es la reina

beneficios de la usabilidad

- ✓ Incremento de la productividad
- ✓ Reducción de la formación y costes de soporte
- ✓ Aumento de ventas e ingresos
- ✓ Reducción del tiempo y costes de desarrollo
- ✓ Reducción de costes de mantenimiento
- ✓ Aumento de la satisfacción de los clientes

la importancia del usuario



E-Mail: SCOTTADAMS@AOL.COM ©1994 United Feature Syndicate

la percepción humana

- Nuestra atención es limitada
- Estamos optimizados para ver estructuras.
- Tenemos una limitada visión del color
- Nuestra visión periférica es pobre
- Nuestra memoria es imperfecta
- Percibimos lo que esperamos

la percepción humana

- Reconocer es fácil, recordar es difícil
- Pensamos más sobre tareas que sobre herramientas
- Percibimos lo que esperamos



niveles de diseño

- **Diseño visceral**
- **Diseño conductual**
- **Diseño reflexivo**

necesidades de los visitantes

- ✓ Información
- ✓ Comprar
- ✓ Entretenerse
- ✓ Comunicar algo u opinar

¿Quienes son?
¿Que quieren hacer?
¿Que quiero que hagan?

flujo de creación de un sitio web



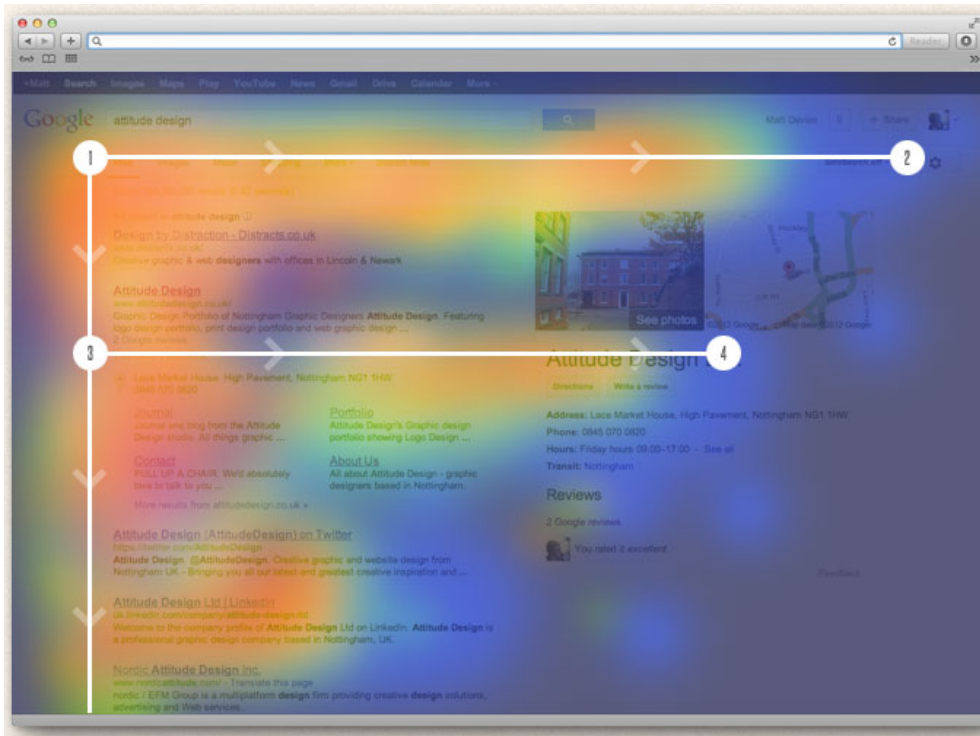
importancia de la usabilidad

- Difícil de usar
- Landing pobre
- Mal organizada
- Difícil de leer



➤ No leemos, escaneamos

orden de jerarquía visual



como usamos la web

- No leemos, escaneamos
- Buscamos una solución, no la mejor
- Si algo nos funciona ya no lo cambiamos

pasos para trabajar la usabilidad

1. Testear el diseño antiguo
2. Estudiar los diseños de los competidores
3. Observar a los usuarios
4. Hacer prototipos
5. Refinar las ideas en base a heurísticos
6. Evaluarlo con los usuarios

componentes de la usabilidad

1. Facilidad de aprendizaje
2. Eficiencia
3. Memorabilidad
4. Gestión de los errores
5. Satisfacción

tomando en serio la usabilidad



algo de filosofía

La perfección se alcanza no cuando no hay nada más que añadir, sino cuando no hay nada más que quitar.

A.S. Exupery

Entia non sunt multiplicanda praeter necessita
(no hay que multiplicar los entes sin necesidad)

Guillermo de Ockham

10 principios heurísticos

1. Visibilidad del estado del sistema
2. Adecuación entre el sistema y el mundo real
3. Libertad y control por parte del usuario
4. Consistencia y estándares
5. Prevención de errores

<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

10 principios heurísticos

6. Reconocimiento antes que recuerdo
7. Flexibilidad y eficiencia en el uso
8. Diseño estético y minimalista
9. Reconocimiento y recuperación de errores
10. Ayuda y documentación

<http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

recomendaciones para el diseño de interfaces

1. Mantener la coherencia
2. Permitir que los usuarios frecuentes utilicen accesos directos
3. Ofrecer retroalimentación informativa
4. Diseñar acciones secuenciales

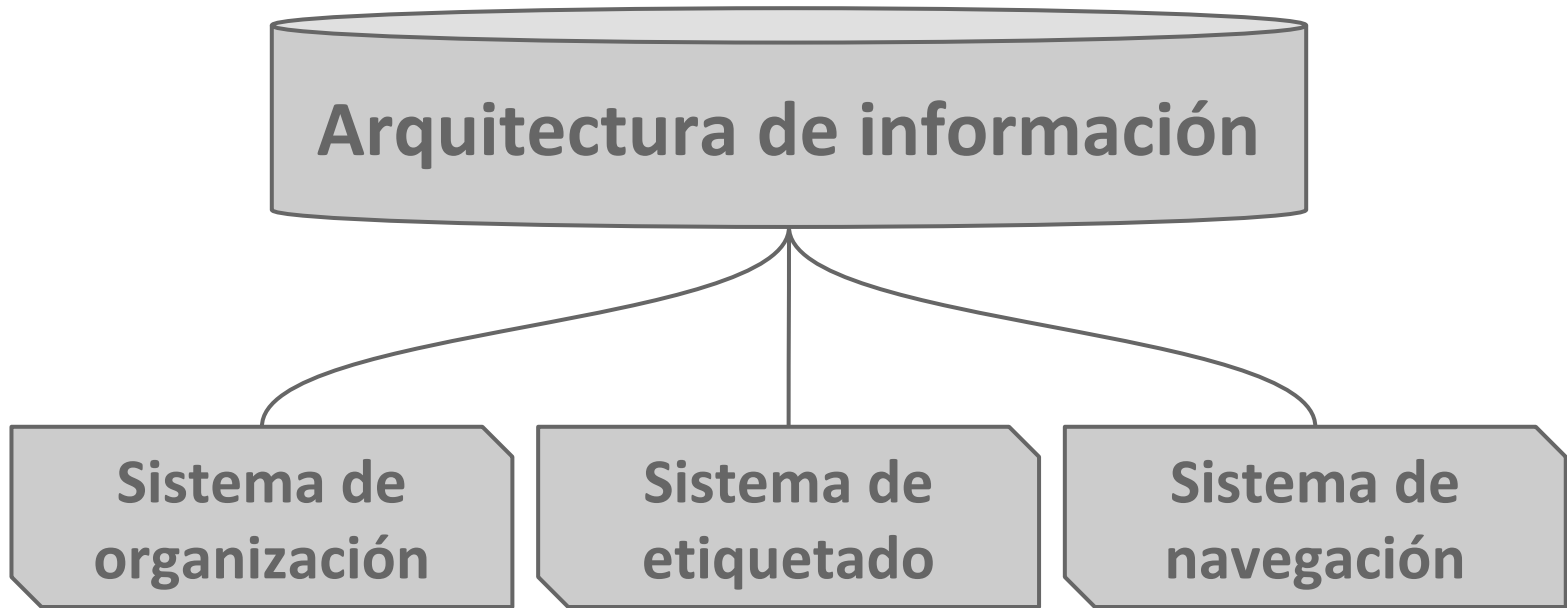
recomendaciones para el diseño de interfaces

5. Simplificar los errores
6. Fácil reversión de las acciones
7. Interfaz amigable
8. Reducir la carga de memoria

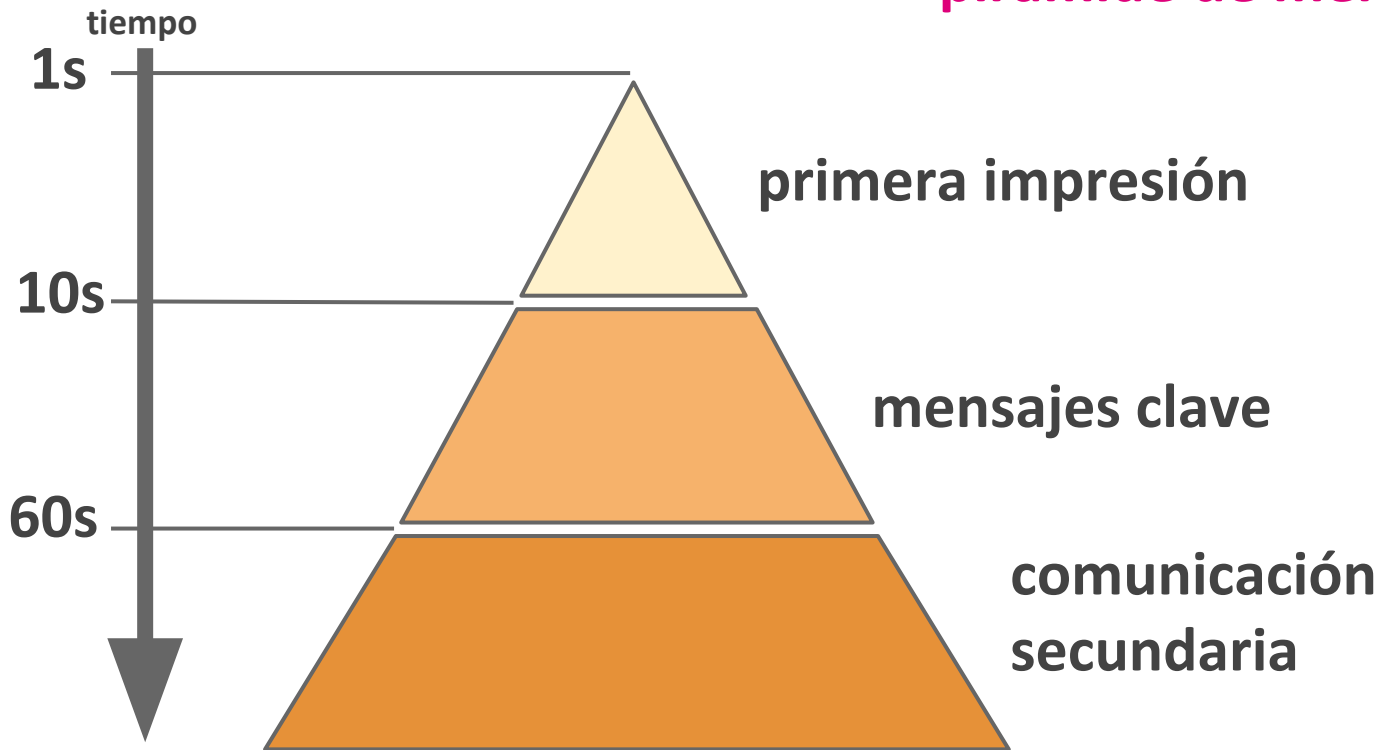
recomendaciones para el diseño de interfaces

9. Apoyate en los estándares
10. Enfoca la navegación a acciones
11. Cubre las necesidades informativas de los usuarios

arquitectura de información



pirámide de mensajes



Kristina Holvorson

www.andalucialab.org

las 4 preguntas

¿qué es
esto?

¿que
ofrecen?

¿que puedo
hacer?

¿porque
debo estar
aquí?

estructura del sitio web

- Diferenciación de la página inicial
- Tiempo de carga y tamaño de la web
- Longitud
- Búsquedas y widgets

la página inicial no es la única importante

Orden de importancia en base al ROI



navegación en el sitio

¿donde estoy?

¿de donde vengo?

¿donde puedo ir?

- **Sistemas de navegación integrados**
- **Sistemas de navegación suplementarios**

navegación en el sitio

- **Áreas de navegación**
- **Enlaces de navegación**
- **Contacto y localización**
- **Mapa del sitio web**

- **Coherencia del diseño**
- **Jerarquía y distribución de los elementos**
- **Diseño fluido**
- **Imágenes y gráficos**
- **Videos**
- **Tipografía y colores**

descriptores y claims

zipcar.



ONVIA™



OpenTable.com™

nationalgrid

www.fueleconomy.gov

- Lenguaje
- Textos cortos y con una idea clara
- Jerarquía del contenido
- Aprovechar los elementos propios de html
- Listas y categorías
- Enlaces

- **Títulos de páginas y Url**
- **Idiomas**
- **Soporte de dispositivos**
- **Microformatos y metadatos**
- **Otros archivos**

importancia del etiquetado

- Cada página ha de tener un nombre explícito
- El nombre debe estar en el lugar correcto
- El nombre debe estar destacado sobre el resto de información
- Debe ser coherente con el texto de los enlaces que apunten a ella

- Solo lo necesario
- Facilitar el uso
- Cuidar el diseño

llamadas a la acción

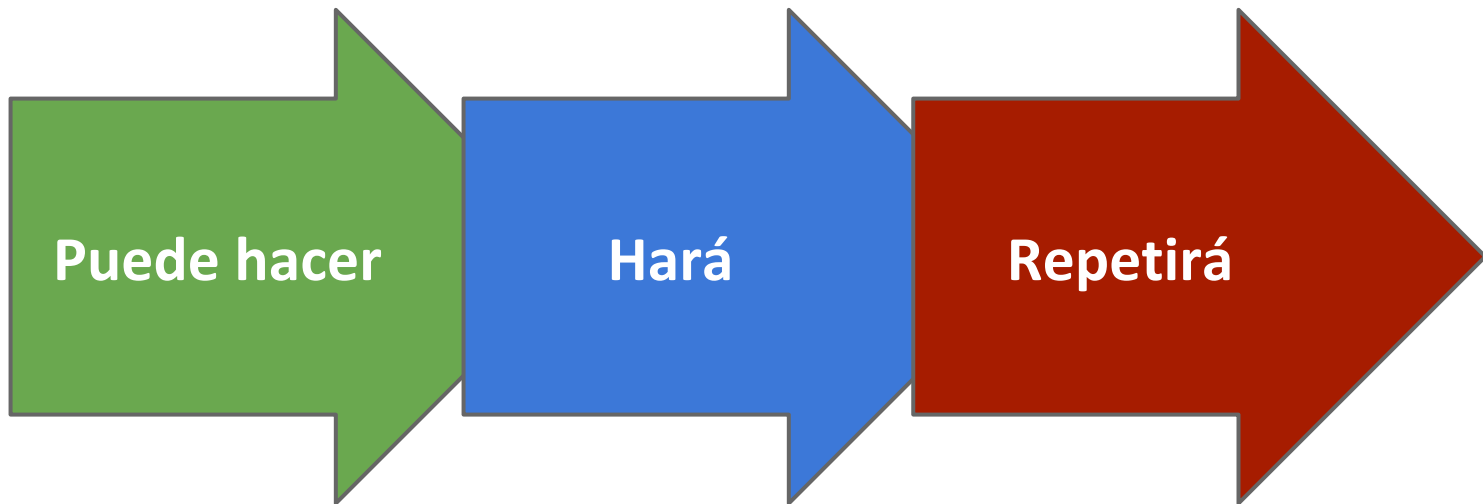
- **Proporcionar una llamada a la acción clara**
- **Claro, obvio y conciso**
- **Evitar un lenguaje intimidatorio o poco claro**
- **Proporcionar una llamada a la acción secundaria**

llamadas a la acción

- **Convierte tus sueños en realidad**
- **Mejora la calidad de tu vida comprando nuestras vitaminas online hoy utilizando nuestro fácil formulario**
- **Comienza a celebrar**
- **Compra al instante**
- **Adelante**



crear fidelidad



Susan Weinschenk

www.andalucialab.org

- No dar excesivas opciones
- Necesidad de valoración social
- La escasez motiva la compra
- Usa el sexo, comida o el peligro para atraer
- Usa el poder de los rostros
- Crea historias que contar
- Construye el compromiso a lo largo del tiempo

ejercicio de análisis de usabilidad

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>

http://www.wezstudio.com/downloads/Evaluacion_heuristica_Imaginarium.pdf

¡Gracias por venir!

Francisco Romero

francisco.romero@andalab.org

@andalucialab

@cinnta

