

II Jornadas Temas Actuales en Bibliotecología
11 de noviembre 2011
Mar del Plata, Argentina

**Usabilidad Web:
necesidad para las bibliotecas
derecho para los usuarios**

Diana Rodríguez. 2011

Definición de usabilidad

Cualidad de un
producto o servicio
para ser usado
con facilidad
(*Nielsen*)



Jarra no usable para servir líquidos

Elementos de la usabilidad

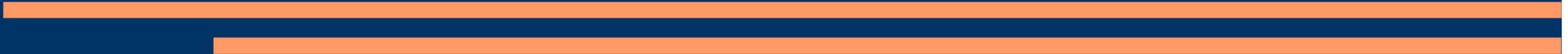
- Usuarios específicos
- Contextos específicos
- Tareas específicas
 - Eficacia
 - Eficiencia
 - Satisfacción



Triciclo usable para un niño

Percepción de la usabilidad

Un objeto o servicio no es usable en si,
sino en función de la percepción
de sus usuarios



Algo es usable si se percibe

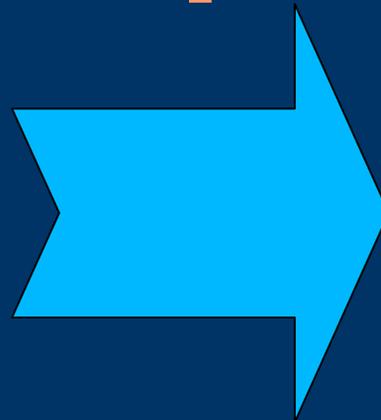
- Fácil de utilizar, aprender y recordar
 - Da sensación de control y seguridad
 - Conduce al logro de los objetivos
 - Responde a las necesidades
 - Atractivo
 - Accesible y “encontrable”
-
-

Accesibilidad

- Para todos, sin límites ni barreras
- Existe por sí misma

Usabilidad

- Para los usuarios específicos
- Existe en función de los usuarios



Ventajas

- Optimización de los costes de diseño, rediseño y mantenimiento
 - Reducción de
 - costes de aprendizaje del sitio
 - costes de asistencia al usuario
 - tasa de errores cometidos por el usuario
-
-

- Incremento de
 - satisfacción y comodidad del usuario
 - confianza en el sitio
 - sensación de control de los procesos
 - uso de nuestro sitio Web
-
-

- Fidelización de los usuarios actuales
- Recomendación del sitio a usuarios potenciales
- Mayor visibilidad y prestigio de la institución



Diseño Centrado en el Usuario

Cuatro fases

- 1. Entender y especificar el contexto de uso (usuario y producto)*
- 2. Especificar requisitos (usuario y producto)*
- 3. Producir soluciones de diseño*
- 4. Control y evaluación*

(Hassan Montero y Ortega Santamaría)

Diagnóstico y análisis de

- Necesidades y preferencias
 - Actitudes y aptitudes
 - Contextos y posibilidades
 - Percepción visual y modos de lectura
 - Expectativas y experiencias previas
 - Tiempo disponible
-
-

Metodologías y técnicas DCU

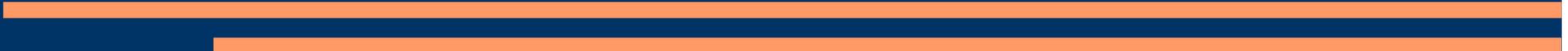
- Estudio de usuarios
 - Evaluación heurística
 - Card sorting
 - Eye-tracking
 - Etnografías
 - Entrevistas, encuestas y analítica web
-
-

Problemas de usabilidad más frecuentes

- Organización y visualización
 - Navegación interna y externa
 - Desempeño del usuario
 - “Encontrabilidad” (de la información y del sitio)
 - Adaptación a nuevos usos y contextos
-
-

Recomendaciones

- Conozca al usuario y su contexto
- Conozca al producto
- Desde el código:
 - separe contenido de formato
 - utilice hojas de estilo CSS

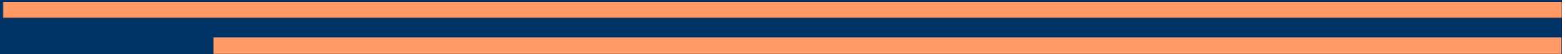


- Organice, diseñe y redacte con
 - Simplicidad
 - Minimalismo
 - Claridad
 - Consistencia interna y externa
 - Sentido estético
- 

- No haga pensar al usuario
 - Sea concreto y directo
 - Informe y solicite lo justo y necesario
 - Utilice el lenguaje del usuario
 - Respete su experiencia previa
- 

- Márquele el camino
 - Agrupe
 - Separe
 - Oriente
 - Jerarquice. Coloque lo más importante en las “áreas más calientes”
-
-

- Errores humanos
 - Limite las posibilidades de error
 - Advierta
 - Pregunte y solicite confirmar
 - Permita rectificar



*“Encuéntrame, descárgame y úsame.
Déjate luego seducir
y vuelve a mí una y otra vez.*

*Yo por mi parte usaré
mucho, mucho sentido común
y trataré de sorprenderte cada día.”*

(Ricardo Baeza Yates)

¡¡¡ Muchas gracias!!!

Diana Rodríguez
dianainforma@gmail.com
