

Usabilidad en dispositivos táctiles ¿Qué debo tener en cuenta?

Estar a la vanguardia y ofrecer la mejor experiencia de usuario siempre ha sido nuestro objetivo. En [Xperience Consulting](#); desde hace tiempo, estamos realizando proyectos dónde crear webs sencillas, intuitivas, fáciles de utilizar y accesibles tienen como resultado crear **experiencias únicas**.

Este cambio y evolución parece estar ligado al avance e innovación que presenta la tecnología. Han sido la aparición de los dispositivos táctiles los que han ayudado a que la navegación sea más atractiva y emocionante para el usuario.

Si navegar con estos dispositivos ya es toda una experiencia y tiene un componente diferencial, nuestro trabajo ahora es conseguir que esa **interacción sea satisfactoria**.

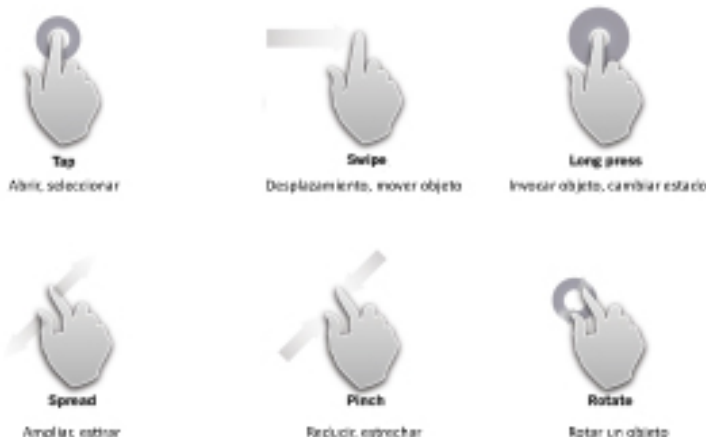
A continuación, en base a los proyectos que hemos realizado en este entorno; te presentamos **10 factores** que no debes descuidar si quieres que la navegación de tu web, en los tan demandados dispositivos táctiles, sea un éxito.

1. Utiliza eventos estándar

El objetivo del uso de eventos estándar es hacer la **navegación mas fácil** al usuario.

Serán compatibles con la mayoría de dispositivos y los usuarios los entenderán de forma **intuitiva**.

Un ejemplo claro es la acción de tocar la pantalla con el dedo índice para abrir, seleccionar un objeto; o pellizcar la pantalla para reducir, estrechar el tamaño de una foto, documento...



2. Evita los eventos hover

Los eventos hover y rollOver son poco recomendables para dispositivos táctiles y en todo caso **dificultan la navegación**.

Los dispositivos táctiles, por sus características técnicas, no pueden interpretar este tipo de eventos. Es más sencillo priorizar por no utilizarlos y posteriormente añadirlos para una versión adaptada a Web.

3. Evita los controles indirectos

La navegación por controles indirectos es **menos intuitiva/natural** y más compleja.

Si los usuarios aceptan como evento estándar arrastrar el dedo índice hacia la derecha para desplazar o mover un objeto no necesitamos enseñarles una nueva forma de hacerlo.

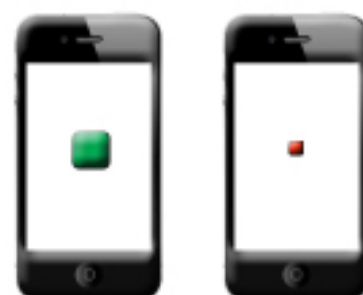
Un nuevo aprendizaje causará incompreensión y se sentirán frustrados.



4. Áreas de interacción mayores

Es importante que las áreas de interacción sean **grandes**; facilitar la navegación, especialmente para que las personas mayores o con alguna discapacidad motriz leve puedan acceder a la página web de forma fácil y sin esfuerzos.

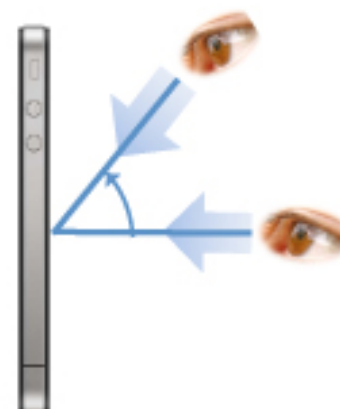
Hacer la **web accesible** a todos los públicos es uno de los principios básicos en materia de usabilidad.



5. Lo que no ve el usuario

El usuario nunca ve la pantalla completa, ni desde el mismo ángulo, por muy pequeña que sea.

Por ello es importante **hacer visible la información**, huir de la competencia visual, agrupar los elementos relacionados o centrar la información dentro de su campo visual.



6. Dónde interactúa el usuario

El usuario sólo interactúa en parte de la pantalla: la que está a su alcance al sujetarla o utilizarla.

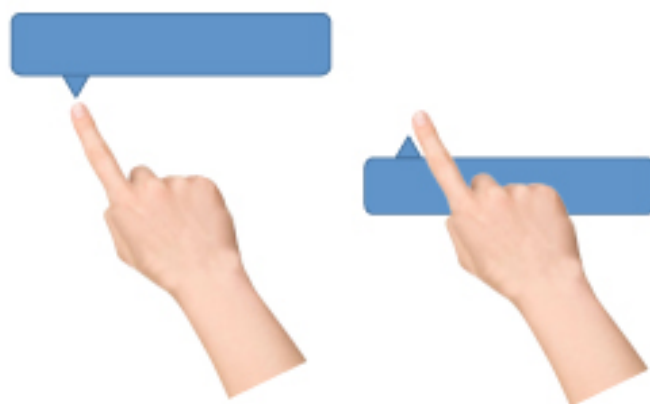
Situar los elementos de interacción con el usuario cerca de su **capacidad de acción** es una ayuda para mejorar la facilidad de uso.



7. Los mensajes al dedo

El mensaje será visible si aparece justo donde pulsamos y será más difícil de ver si queda oculto por nuestra mano.

Debemos hacer la **información encontrable** para el usuario; sino pasará desapercibida.



8. Ten en cuenta el contexto

En este punto debemos aclarar la diferencia de **contexto de uso** entre un dispositivo móvil, como puede ser un **iPhone** y un ordenador, como puede ser un **iPad**.

El iPad se suele utilizar en sitios cerrados; por eso no encontraremos tantos problemas o inconvenientes de contexto a la hora de visualizar la página correctamente como nos podría pasar con el iPhone, al ser utilizado en cualquier lugar indistintamente.

El reflejo del sol o el uso de guantes pueden ser impedimentos a la hora de navegar o acceder a nuestra web. Las vibraciones o el estar en movimiento dificultan también la navegación y el tiempo de permanencia en la página.

9. El scroll es más cómodo que las capas

El scroll siempre es más cómodo que las capas; además en este caso, desplazarse por una pantalla táctil **es más sencillo** e implica menos esfuerzo por parte de los usuarios.

También es cierto que las **zonas centrales son menos visibles** con scroll.



10. Comunicar el resultado es importante

Decir al usuario qué va a pasar, le ayuda a entender la acción.



Cuanto más claros seamos a la hora de indicar un cambio de estado; menos probabilidad de confusión habrá por parte del usuario.

Por ejemplo, la vibración al pulsar indica que se ha realizado la acción.



Información de contacto

Nuestra presencia en Internet

Nuestra **web** www.xperienceconsulting.com

Nuestro canal **Twitter** http://twitter.com/xperience_xc

Nuestro grupo **Linkedin**

http://www.linkedin.com/groups?mostPopular=&gid=2572561&trk=myg_ugrp_ovr

Nuestras presentaciones en **Slideshare** <http://www.slideshare.net/xperienceconsulting>

Nuestra oficinas

Madrid

c/Gran Vía, 62 - 7ºIzqda

28013 Madrid

91.542.62.52.

Barcelona

Avda. Diagonal, 419 - 3B

08008 Barcelona

93.414.75.54