

PLATAFORMA EDUCATIVA INCLUSIVA

UX4ALL

una solución digital educativa enfocada en el usuario

INTEGRANTES:

- SEBASTIÁN CARO
- PAOLA RIVERA
- JOSÉ RODRÍGUEZ
- CAROLINA SOTO



CONTENIDO

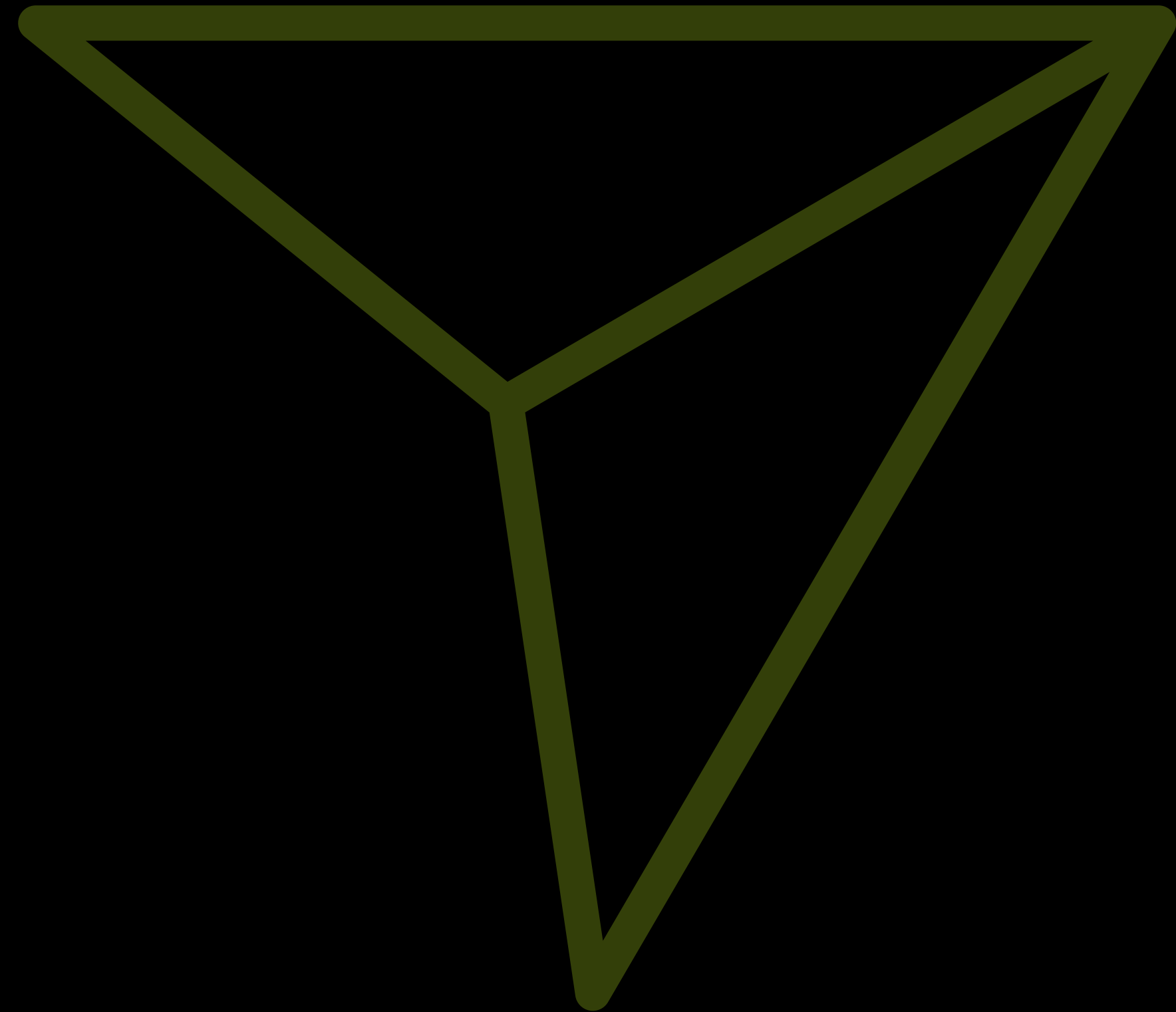
Item

01. UX4ALL, DISEÑO CENTRADO
EN EL USUARIO (3-12).

02. MÉTODOS Y TÉCNICAS
INVESTIGATIVAS DEL DCU (13-27).

03. USABILIDAD Y
PROTOTIPADO (28-38).

04. EVALUACIÓN
HEURÍSTICA (39-43).





UX4ALL

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- ¿Qué es el DCU?
- ¿UX/UI?
- Interfaz v/s experiencia

UX4ALL



Una **plataforma educativa digital inclusiva** centrada en la experiencia del usuario, que busca mejorar la accesibilidad y navegación de estudiantes con diversas capacidades.

OBJETIVO

Descubrir y responder a las necesidades de los usuarios y usuarias de la plataforma formadora y educativa, considerando criterios de accesibilidad, usabilidad, efectividad y validación iterativa.

	DCU	UX	UI
¿Qué es?	<p>Enfoque o marco de trabajo en donde se pone a los usuarios como eje.</p> <p>DCU es la filosofía/metodología que asegura que ese diseño esté basado en el usuario.</p>	<p>Experiencia del usuario con el producto (fricciones, usabilidad).Experiencia total en donde hay un proceso de investigación, prototipado, testeo.</p>	<p>Experiencia del usuario con la interfaz (tipografía, color).Interacción intuitiva</p>

DISEÑO UX V/S DISEÑO UI

Aspectos clave del diseño UI



Consistencia visual

Mantener un estilo coherente en todos los elementos de la interfaz para facilitar el aprendizaje y uso.



Interacción intuitiva

Diseñar elementos interactivos que sean fácilmente reconocibles y predecibles en su comportamiento.



Jerarquía de la información

Organizar los elementos visuales según su importancia para guiar la atención del usuario.



Guías de estilo y diseño visual

Documentación que establece las reglas y patrones visuales para mantener la coherencia en todo el producto.

Aspectos clave del diseño UX



Arquitectura de información

Organización y estructura de la información para facilitar la navegación y comprensión del usuario.



Prototipado y testeo

Creación de versiones preliminares del producto para evaluar su funcionamiento con usuarios reales.



Investigación de usuarios

Estudio de las necesidades, comportamientos y motivaciones de los usuarios para informar el diseño.

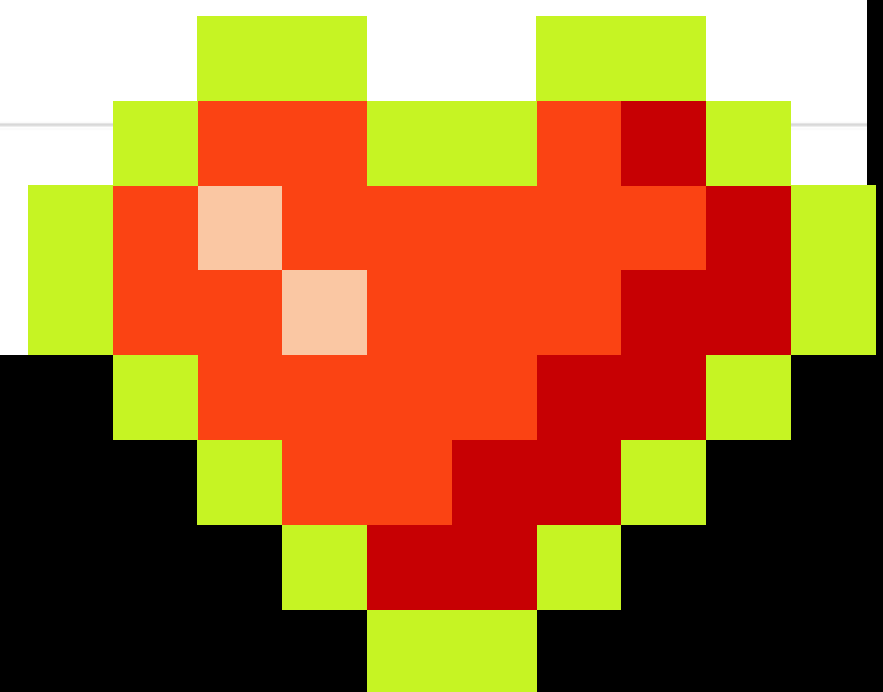


Accesibilidad y usabilidad

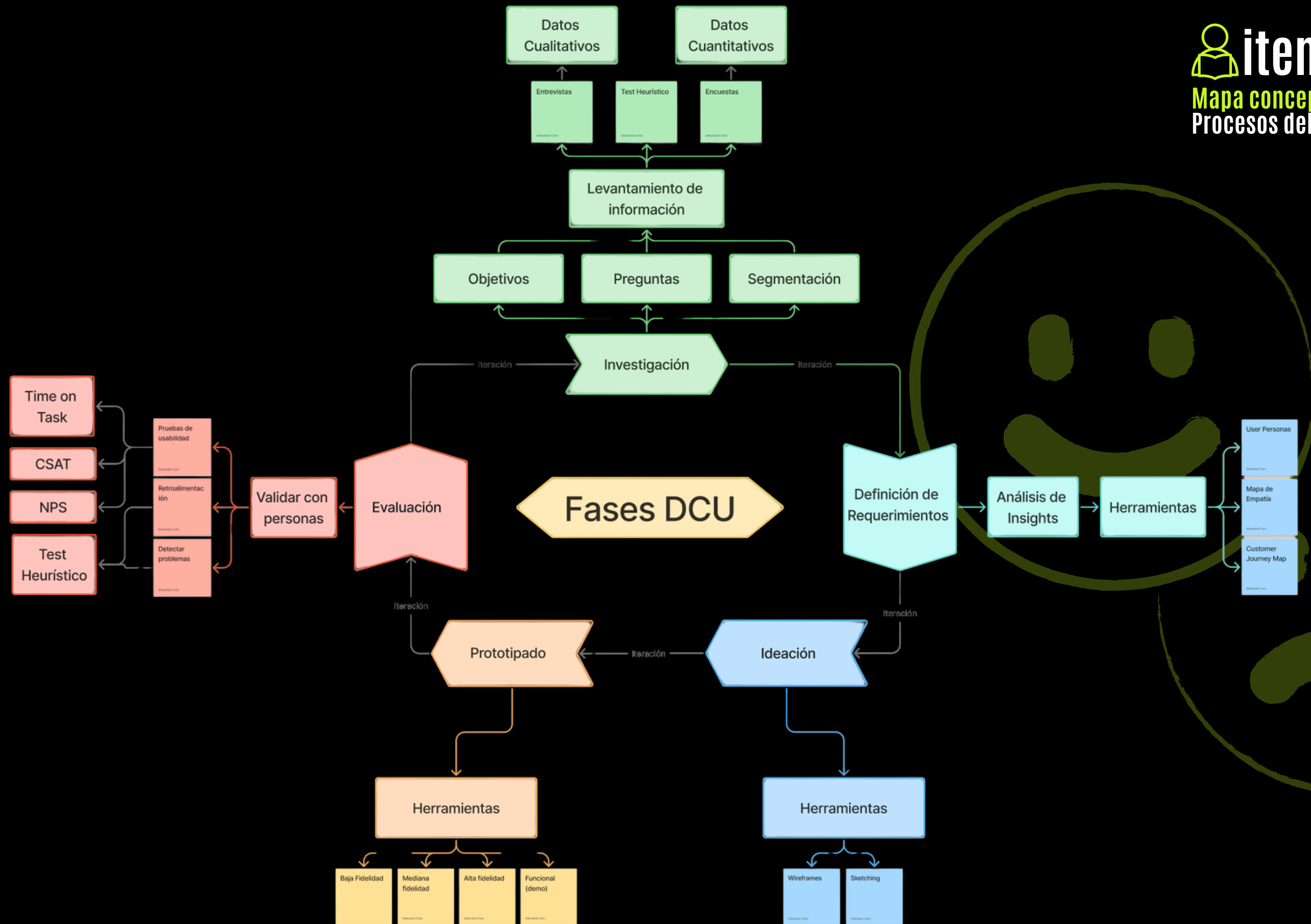
Asegurar que el producto sea fácil de usar y accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades.

INTERFAZ **V/S** EXPERIENCIA

Característica	UX (User Experience)	UI (User Interface)
Enfoque Pirnicpal	Experiencia Global del Usuario	Interfaz del producto
Proceso	Investigaciión, pruebas, iteración	Diseño visual, consistencia
Resultado	Producto Usable y Funcional	Producto atractivo y coherente
Etapas de Aplicación	Antes, durante y después del uso	Durante el uso

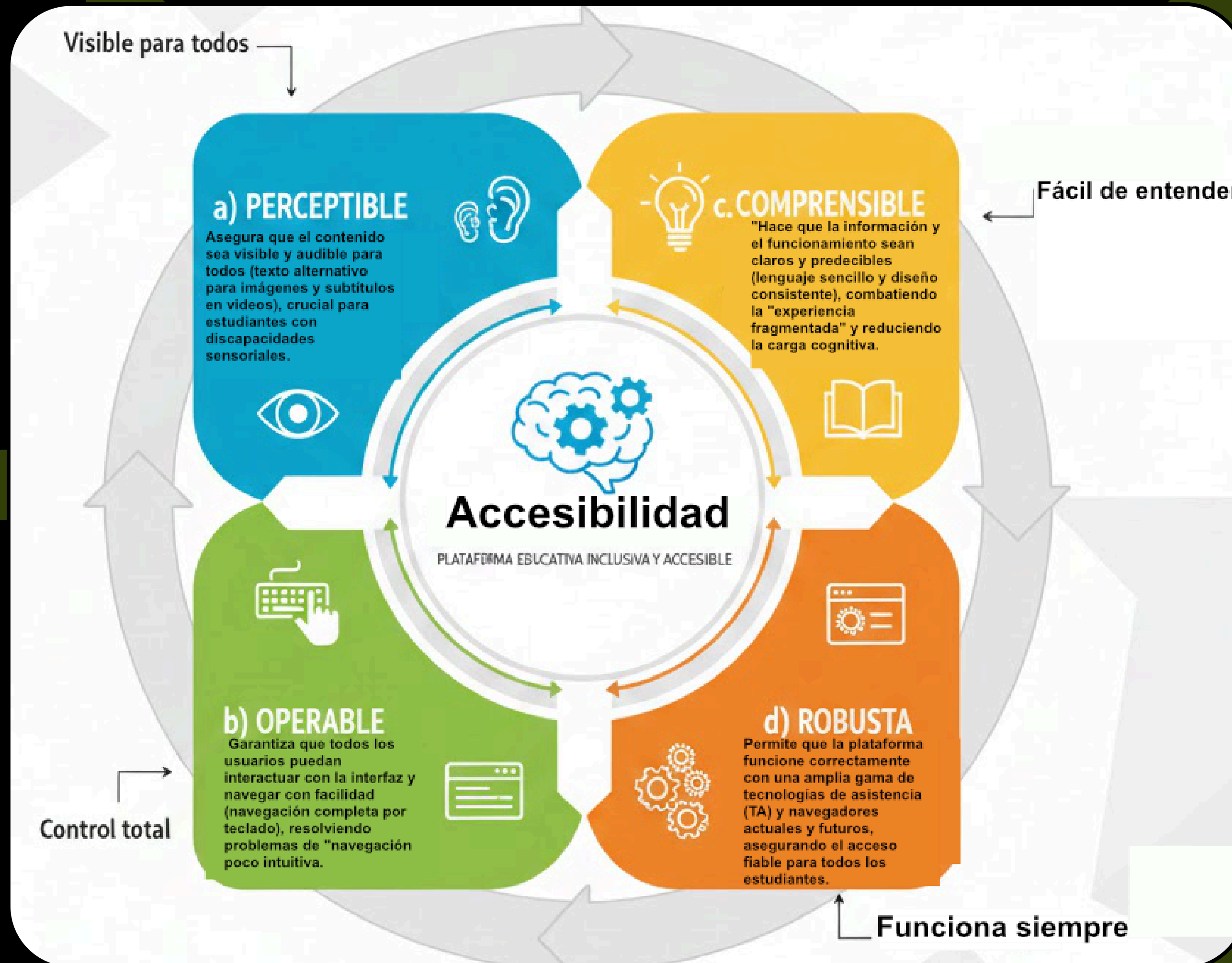


PROCESOS DEL DCU



**PRINCIPIOS
DEL DCU
PARA
UX4ALL**





Enfoque y Participación Activa del Usuario

Entrevistas
e Investigación

Pruebas con Usuarios

Evaluación de Prototipos



Validando Soluciones Inclusivas y Accesibles



Detectando
Problemas



Mejorando
el Diseño



Asegurando
la Calidad

Diseño Iterativo, Coherente y Validación Continua

a Jerarquía Visual y Simplicidad

Combaten la "experiencia fragmentada"
y la sobrecarga de info



bA Contraste

Es el pilar para la perceptibilidad, asegurando que texto e interfaz sean legibles para estudiantes con baja visión.



Consistencia

Garantiza un comportamiento predecible y uniforme de elementos en toda la plataforma.



Usabilidad y Accesibilidad Garantizadas



UX4ALL

MÉTODOS Y TÉCNICAS INVESTIGATIVAS DEL DCU

- Entrevistas
- Personas
- Escenarios de uso
- User Journey
- Benchmarking

UX4ALL

Nuestra plataforma referente en educación inclusiva e innovadora, busca ser reconocida por ofrecer entornos digitales accesibles, intuitivos y humanizados, que potencien el aprendizaje autónomo, la participación activa y el éxito académico de toda su comunidad, sin barreras tecnológicas ni cognitivas.



OBJETIVO



Diseñar una plataforma educativa digital accesibles y centradas en el usuario, que garantice la igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes, respetando la diversidad de capacidades, estilos de aprendizaje y contextos, mediante el uso de tecnología.

SEGMENTACIÓN



Adultos que utilicen o hayan utilizado plataformas digitales educativas.

Método de investigación Cualitativa:
Entrevista Semiestructurada

01. ¿Qué edad tienes y de dónde eres?
02. ¿A qué te dedicas actualmente?
03. ¿Qué tipo de estudios realizas o realizaste usando plataformas digitales y por qué?
04. ¿Desde qué dispositivos accedes normalmente a estas plataformas (celular, computador, tablet)?
05. Pensando en la última vez que usaste una plataforma educativa digital, ¿cómo fue tu experiencia desde que entraste hasta que terminaste lo que necesitabas hacer?
06. ¿Qué es lo que más te gusta de ellas?
07. ¿Qué es lo que más te frustra o dificulta al usarlas?
03. ¿Alguna vez no pudiste usar la plataforma por un problema de accesibilidad (visión, audición, movilidad, etc)? Cuéntanos.
09. ¿Qué tan fácil te ha sido leer los textos en plataformas digitales?
10. ¿Qué funciones te parecen indispensables en una plataforma educativa ideal?
11. ¿Qué características debería tener una plataforma para ser realmente inclusiva?



PERSONA 1



Objetivos

Superar las barreras de la fatiga visual para organizar mi aprendizaje de forma más autónoma, logrando así optimizar el tiempo de estudio y potenciar la productividad profesional sin limitaciones digitales.

Cita

“Busco una educación digital que no me ponga barreras visuales para aprender de forma autónoma.”

Background

Valentina padece de baja visión, lo que dificulta su interacción con plataformas que no respetan la jerarquía visual o el contraste. Es una usuaria activa de tecnología, pero se siente frustrada cuando los materiales no están optimizados para lectores de pantalla o no permiten personalización. Su objetivo es terminar su carrera y especializarse mediante cursos online inclusivos.

NOMBRE

Valentina Rojas

TIPO

Guardian

Motivaciones

- **Independencia:** Poder estudiar sin depender de asistencia externa para leer textos.
- **Certificación profesional:** Acceder a plataformas que realmente validen su aprendizaje de forma accesible.
- **Eficiencia:** Utilizar herramientas de asistencia (TA) que funcionen correctamente (Robustez).
- **Personalización:** Ajustar fuentes y esquemas de color según su necesidad.

Frustraciones

- **Falta de accesibilidad:** Plataformas con tipografías pequeñas y poco contraste que causan fatiga visual.
- **Experiencia fragmentada:** Documentos PDF no etiquetados y navegación poco intuitiva.
- **Interfaces "ruidosas":** Exceso de elementos visuales que generan sobrecarga cognitiva.
- **Contenido no perceptible:** Videos sin subtítulos o audios poco claros.

MUJER / 32 AÑOS / ABOGADA

PERSONA 2



NOMBRE

Tomás Rojas,
Analista de datos

TIPO

Rational

Objetivos

- Aprender de forma constante sin sentirse abrumado.
- Comprender los contenidos rápidamente y con claridad.
- Mantener la concentración durante el estudio.
- Avanzar en los cursos con una estructura clara y predecible.
- Visualizar su progreso para mantenerse motivado.
- Reducir la frustración asociada a la sobrecarga cognitiva.

Cita

“Quiero aprender, pero necesito que la plataforma me ayude a mantener el foco, no que compita por mi atención.”

Background

Tomás tiene 36 años y vive en Santiago. Trabaja como analista de datos y utiliza plataformas digitales de aprendizaje de forma frecuente. Es una persona con **neurodivergencia (TDAH)**, lo que influye en su capacidad para mantener la atención en contenidos extensos o poco estructurados.

Aprende mejor con **bloques cortos de información**, objetivos claros y retroalimentación inmediata. Suele abandonar cursos cuando percibe sobrecarga cognitiva, exceso de estímulos visuales o falta de orientación en el progreso.

Valora experiencias educativas digitales que respeten su forma de aprender, reduzcan el esfuerzo mental y le permitan avanzar de manera clara, autónoma y motivadora.

Motivaciones

Tomás utiliza plataformas educativas digitales para actualizar habilidades técnicas y mantenerse vigente laboralmente. Aprende mejor cuando el contenido está fragmentado, es visual y tiene objetivos claros.

Aunque le interesa aprender, le cuesta mantener la constancia cuando la plataforma es confusa, sobrecargada o poco predecible.

Frustraciones

- Textos largos sin resúmenes
- Falta de organización del contenido
- Navegación poco intuitiva
- Demasiados estímulos visuales o sonoros
- No saber cuánto tiempo tomará una actividad

HOMBRE / 36 AÑOS / ANALISTA DE DATOS

PLATAFORMAS DE INVESTIGACIÓN

1

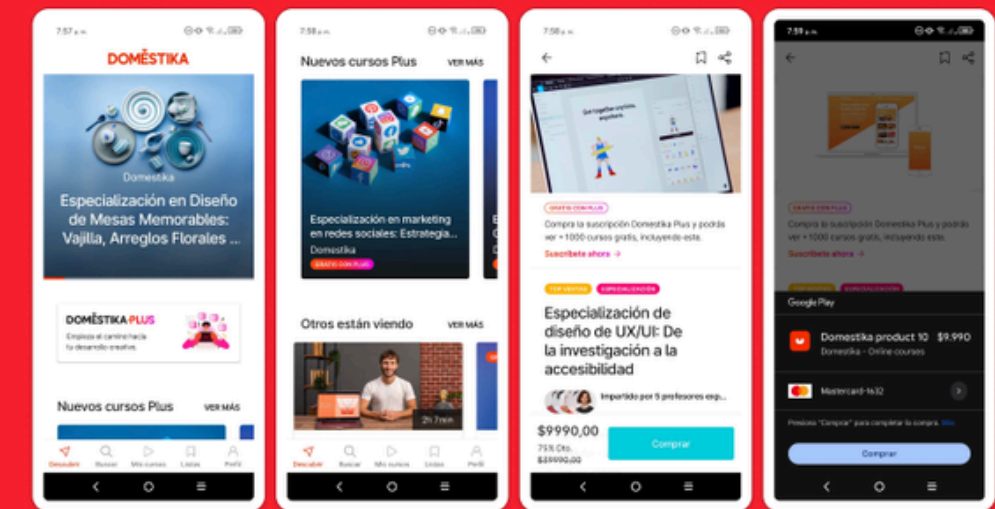


Las pantallas muestran demasiada información, texto pequeño y poco contraste, lo que dificulta su uso para personas mayores, con problemas de visión o con dificultades cognitivas. El lenguaje es técnico y la organización no es clara, lo que puede generar confusión y fatiga. En general, la app no está pensada para estos usuarios y necesitaría simplificar el contenido, aumentar el tamaño de letra, mejorar el contraste y usar un lenguaje más claro.



La misión de Coursera es proporcionar acceso universal a la mejor educación del mundo.

2



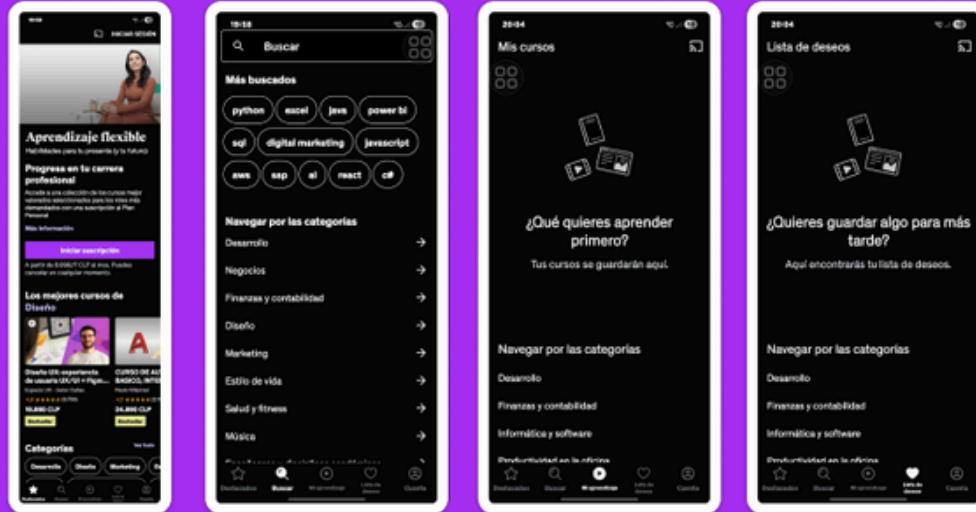
La app de Domestika presenta demasiada información por pantalla, texto pequeño y bajo contraste, lo que dificulta su uso para personas mayores, con dificultades cognitivas o con problemas de visión. La interfaz puede resultar confusa y sobrecargada, por lo que sería necesario simplificar el contenido, aumentar el tamaño de letra y hacer más visibles los botones principales.



La misión de Domestika es ayudar a que cada día millones de creativos puedan aprender nuevas habilidades, avanzar en sus carreras y explorar sus hobbies, a la vez que comparten sus conocimientos y proyectos con la comunidad.

PLATAFORMAS DE INVESTIGACIÓN

3

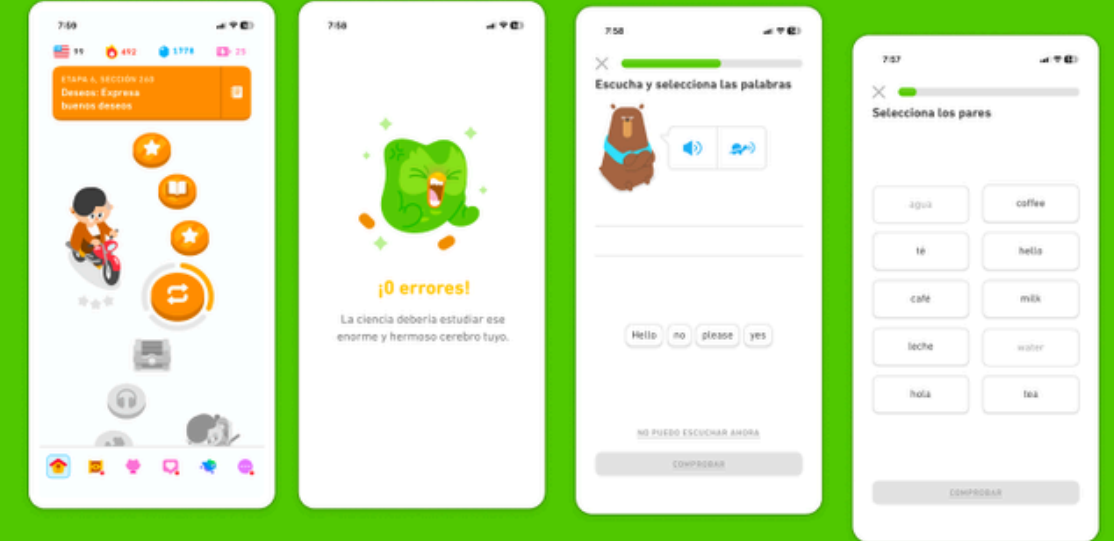


La app de Udemy presenta una interfaz con mucha información y texto pequeño, lo que puede dificultar su uso para personas mayores, con dificultades cognitivas o con problemas de visión. El contraste en modo oscuro no siempre facilita la lectura y hay muchos elementos juntos que pueden generar confusión. En general, sería necesario simplificar las pantallas, aumentar el tamaño del texto y destacar mejor las acciones principales para mejorar su accesibilidad.



La misión de Udemy es proporcionar un desarrollo de habilidades flexible y eficaz que empodere a las organizaciones y las personas.

4



La app de Duolingo es visualmente atractiva y motivadora, pero presenta dificultades de accesibilidad para personas mayores, con problemas de visión o con dificultades cognitivas. Usa muchos iconos, animaciones y elementos en movimiento que pueden distraer o confundir, y el tamaño del texto suele ser pequeño. Además, algunas instrucciones dependen más de símbolos que de palabras claras. En general, sería necesario simplificar la interfaz, reducir estímulos visuales y aumentar el tamaño del texto para que resulte más accesible a estos usuarios.



Desarrollar la mejor educación del mundo y hacerla universalmente disponible.

ANÁLISIS COMPARATIVO

BENCHMARKING

Criterio UX				
Propuesta de valor	● Clara, orientada a certificación y carrera	● Clara y emocional, enfoque creativo	● Amplia pero poco diferenciada	● Muy clara y directa
Onboarding	● Estructurado (Largo)	● Guiado (Simple)	● Funcional (Rápido)	● Inmediato (Aprender haciendo)
Navegación	● Ordenada y jerárquica	● Intuitiva y visual	● Funcional pero saturada	● Muy simple y progresiva
Búsqueda	● Filtros claros, enfoque académico	● Limitada, más exploratoria	● Muy potente pero abrumadora	● Poco necesaria por flujo guiado
Diseño visual	● Sobrio y funcional	● Alto impacto visual	● Inconsistente	● Lúdico y reconocible
Tipo de experiencia	● Académica y formal	● Creativa y guiada	● Marketplace flexible	● Gamificada y progresiva
Feedback del sistema	● Correcto pero limitado	● Básico	● Claro en progreso	● Constante e inmediato
Motivación y engagement	●	●	●	●
Carga cognitiva	●	●	●	●
Consistencia UX	●	●	●	●



Bajo



Medio



Alto

HALLAZGOS Y SOLUCIONES

BENCHMARKING

! Hallazgo	Solución	! Hallazgo	Solución
<p>La inclusión no está integrada estructuralmente, sino tratada como un complemento</p> <hr/> <p>La experiencia se diseña para un "usuario promedio" que no representa la diversidad real</p> <hr/> <p>La sobrecarga cognitiva actúa como barrera silenciosa</p>	<ul style="list-style-type: none">● Diseñar accesibilidad e inclusión desde la arquitectura UX inicial● Crear UX para múltiples perfiles: distintos niveles digitales, culturales y funcionales● Simplificar interfaces, jerarquizar información y reducir estímulos innecesarios	<p>La personalización es superficial o limitada</p> <hr/> <p>La accesibilidad técnica no es prioridad real</p> <hr/> <p>El aprendizaje suele ser solitario</p> <hr/> <p>Se mide más lo comercial que lo inclusivo</p>	<ul style="list-style-type: none">● Permitir ajuste de ritmo, formato, profundidad y acompañamiento● Implementar estándares WCAG, subtítulos, lectura por voz y alto contraste● Diseñar comunidad integrada: mentorías, foros guiados, aprendizaje entre pares● Incorporar métricas de inclusión: finalización por perfil, accesibilidad efectiva



BIO:

Valentina Rojas tiene 31 años, es de Santiago, ñuñoa de profesión abogada y utiliza plataformas educativas online para seguir especializándose después de su jornada laboral, tiene miopía y astigmatismo lo cual le dificulta la lectura.

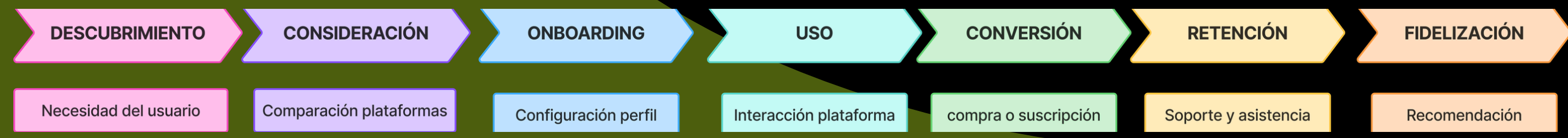
Escenario

Valentina está en la oficina y necesita conocimientos específicos para un caso en el que está trabajando de noche. En lugar de buscar información dispersa en múltiples fuentes, ingresa a la plataforma educativa para consultar un curso relacionado al derecho.

Objetivo

Ingresa a información específica y confiable desde un módulo educativo accesible, cuya información pueda usar en su trabajo. Que la aplicación educativa le evite el cansancio visual de la búsqueda para que comprenda los contenidos de manera clara.

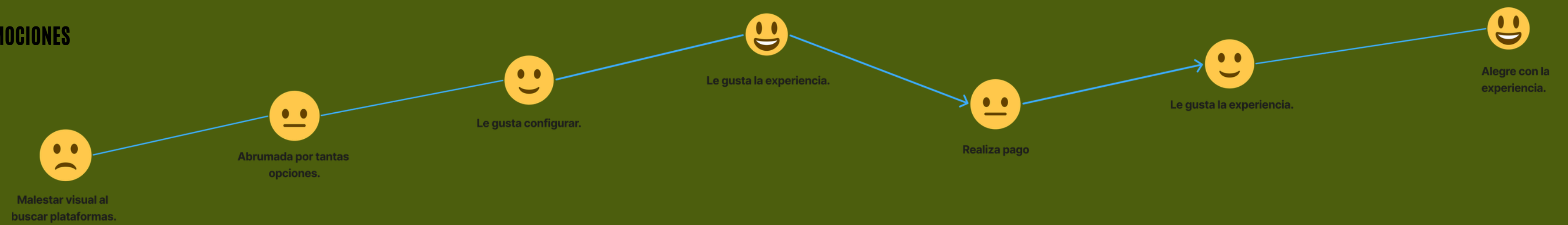
ETAPAS



ACCIÓN/TAREA

- DESCUBRIMIENTO:**
 - Valentina identifica que su fatiga visual es uno de sus impedimentos para seguir estudiando luego del trabajo.
 - Busca activamente plataformas con Accesibilidad Visual o Modo Oscuro a través de Google.
- CONSIDERACIÓN:**
 - Explora el catálogo de cursos de derecho para verificar la estructura de los módulos.
 - Busca testimonios de otros profesionales con discapacidad visual.
 - Comparar lo fácil que es ver el contenido en la plataforma demo UX4ALL frente al esfuerzo que le supone buscar leyes en PDFs desordenados.
- ONBOARDING:**
 - Crear un perfil propio y no de invitado.
 - Ingresa al panel de configuración para activar el Modo Oscuro de forma permanente.
 - Ajusta el tamaño de la fuente y seleccionar una tipografía de alta legibilidad
 - Configura el lector de pantalla para la navegación por voz.
- USO:**
 - Localizar el módulo específico de derecho mediante el buscador jerarquizado.
 - consumir el contenido técnico (leyes, artículos) sin necesidad de usar herramientas externas
 - Guardar marcadores en secciones clave para consulta rápida.
- CONVERSIÓN:**
 - Completar una lección técnica compleja sintiéndose productiva y sin dolor de cabeza.
 - Decidir suscribirse, pagando por el curso al notar que la experiencia fue inclusiva.
 - Inscribirse en una nueva clase relacionada con su próximo caso.
- RETENCIÓN:**
 - Configurar un plan de estudio semanal que se adapte a sus horarios de oficina.
 - Establecer metas de aprendizaje para el mes.
 - Solicitar contenidos específicos que aún no estén en la plataforma.
- FIDELIZACIÓN:**
 - Regresar a la plataforma cada vez que necesite información jurídica confiable para un caso.
 - Recomendar la herramienta a colegas del gremio con necesidades similares
 - Participar en la comunidad de usuarios dando feedback sobre accesibilidad.

EMOCIONES



PAIN POINTS

Dolores / Fricciones

Encontrarse con sitios web que tienen bajo contraste o fuentes muy pequeñas que no se pueden escalar sin romper el diseño.

Dolores / Fricciones

Falta de claridad en si los contenidos técnicos (como códigos legales) están disponibles en formatos accesibles como PDF etiquetados.

Dolores / Fricciones

Menús de configuración complejos o botones de accesibilidad difíciles de encontrar para alguien que ya tiene la vista cansada.

Dolores / Fricciones

Encontrar imágenes o diagramas sin descripciones de texto alternativo que el lector de pantalla ignore.

Dolores / Fricciones

Pasarelas de pago que no son accesibles o que tienen formularios con tiempos de espera muy cortos.

Dolores / Fricciones

Interfaz que no recuerda sus ajustes de accesibilidad al cambiar de dispositivo (ej. del PC a la Tablet).

Dolores / Fricciones

Falta de actualización de los contenidos o de las herramientas de asistencia técnica.

TOUCHPOINTS



OPORTUNIDADES

Optimizar filtros con palabras clave como "estudio jurídico accesible" y asegurar una jerarquía visual clara desde la landing page.

Ofrecer una "vista previa" que permita probar los ajustes de accesibilidad antes de crear una cuenta.

Implementar un asistente de configuración inicial que pregunte por las necesidades visuales apenas el usuario inicia sesión.

Garantizar que todos los documentos sean "taggeados" y permitir la descarga de audios de las lecciones.

Ofrecer certificaciones/ insignias digitales accesibles que ella pueda compartir fácilmente en su perfil profesional.

Sincronización total de las preferencias de visualización en todos sus dispositivos.

Crear un programa de referidos para profesionales y mantener un canal de soporte especializado en accesibilidad.



BIO:

Tomás es un analista de datos de 36 años que vive en Santiago y necesita actualizarse constantemente en nuevas herramientas. Aunque es curioso y capaz de hiperfocalizarse en temas que le interesan, su TDAH hace que el aprendizaje digital sea emocionalmente desafiante y variable.

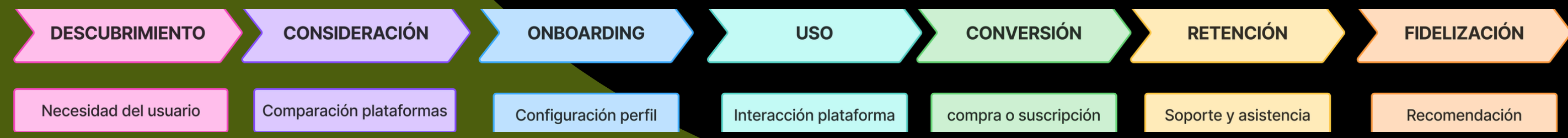
Escenario

Después de una jornada de trabajo remoto, Tomás busca aplicaciones de cursos deseando avanzar al menos un módulo, porque ha dejado cursos inconclusos en otras ocasiones debido a dificultades para mantener la concentración y sentirse motivado dentro de la plataforma.

Objetivo

Avanzar en un curso sin aburrirse y sentir motivación para progresar y finalizar los módulos.

ETAPAS



ACCIÓN/TAREA

- Quiere aprender algo nuevo para su desarrollo profesional.
- Busca una plataforma que no lo aburra ni le exija sesiones largas.
- Necesita flexibilidad, claridad y bajo esfuerzo cognitivo.

- Revisa distintas apps de cursos online.
- Evalúa duración de clases, diseño visual y estructura.
- Evita plataformas con interfaces saturadas o confusas.

- Completa registro y preferencias.
- Ajusta notificaciones, ritmo de estudio y recordatorios.
- Valora que la app le explique paso a paso cómo usarla.

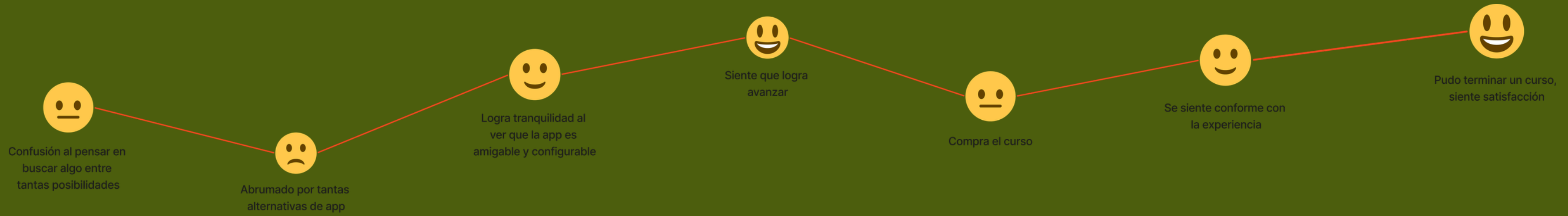
- Realiza clases cortas y bien segmentadas.
- Usa recordatorios suaves para retomar el curso.
- Necesita feedback inmediato al completar actividades.

- Decide pagar si siente que la plataforma se adapta a él.
- Valora pruebas gratuitas y claridad del beneficio.

- Usa ayuda contextual cuando se siente desorientado.
- Valora soporte rápido y no invasivo.
- Necesita refuerzos positivos para continuar.

- Recomienda la app si siente que respeta su forma de aprender.
- Comparte la experiencia con personas similares.

EMOCIONES



PAIN POINTS

- Falta de motivación
- Sobrecarga de información
- Baja concentración

- Información poco clara sobre duración
- Exceso de estímulos
- Falta de opciones de accesibilidad
- Sobrecarga cognitiva

- Exceso de pasos
- Tutorial pesado
- Falta de ajustes de accesibilidad
- Sobrecarga inicial

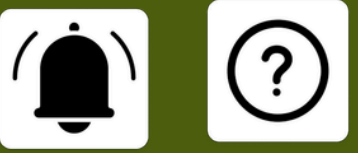
- Módulos más largos de lo esperado
- Exceso de información
- Feedback poco claro
- Distracciones visuales
- Progreso poco visible

- Beneficios poco claros
- Pantalla saturada
- Falta de enfoque en accesibilidad
- Dudas antes de pagar

- Ayuda poco visible
- Chats o pop-ups intrusivos que lo distraen
- Falta de reconocimiento por su progreso.

- No se siente realmente representado por la app.
- Falta de espacios para compartir su experiencia.
- Dificultad para invitar a otros desde la app.

TOUCHPOINTS



OPORTUNIDADES

Publicidad en RRSS llamativa que sea un vídeo rápido y conciso con algún testimonio., con subtítulos.
Mención breve en podcasts de productividad o blogs sobre TDAH en profesionales: Cápsulas de audio (30-60 seg).

Permitir buscar cursos por:

- Baja carga visual
- Lectura fácil
- Audio disponible
- Subtítulos
- Letra ajustable

• Pedir preferencias en etapas, no todas al inicio.
ofrecer ajustes como:

- Tamaño de letra
- Modo oscuro
- Lector de voz antes de empezar.

Mostrar:

- Barra de avance
- Porcentaje
- Módulos completados
- Indicar cuánto tiempo tomará cada parte antes de comenzar.

- Acortar los pasos de compra.
- Permitir experimentar funciones clave antes de pagar.

Reducir el ruido visual y mental:

- Enviar solo un reporte de avances por semana
- Usar frases cortas de motivación que validen el progreso sin distraer.

- Crear secciones donde pueda dejar comentarios, recomendaciones o tips de estudio.
- Permitir invitar a otros con un botón directo
- Premiar la invitación con un descuento



USABILIDAD Y PROTOTIPADO

- Patrones de diseño
- Principios de usabilidad
- Sitemap
- Prototipado papel
- wiframes
- Testeo.

DISEÑO

PATRONES DE

Los patrones de diseño son estructuras visuales que organizan información y tienen diseños conocidos para el usuario para que le sean familiares. Se utilizan para mejorar la experiencia del usuario.

MÁS COMUNES

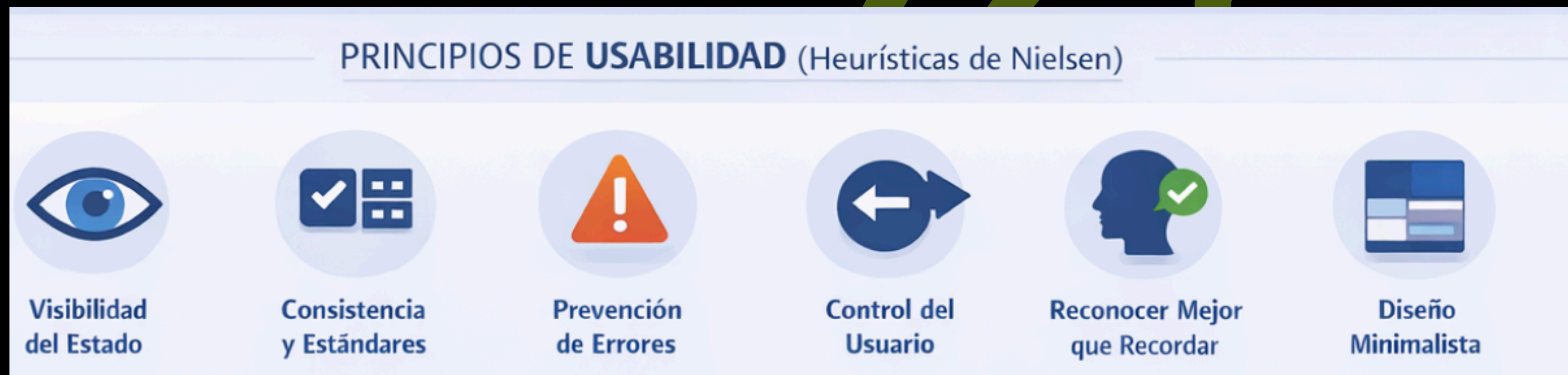
The infographic is divided into four columns, each with a title and a list of sub-patterns. The first column, 'Navegación', shows a top navigation bar and two menu types: 'Menú Superior' and 'Menú Hamburguesa'. The second column, 'Contenido', shows a card layout and an accordion, with sub-patterns 'Cards', 'Accordion', and 'Bloques de información' (imagen + texto + acción). The third column, 'Formularios', shows a form with a submit button and a scroll indicator, with sub-patterns 'Infinite Scroll' and 'Carga más contenido al desplazar hacia abajo'. The fourth column, 'Feedback', shows a list of items and a notification bubble, with the sub-pattern 'Cargas y Alertas'.

Navegación	Contenido	Formularios	Feedback
<ul style="list-style-type: none">Menú SuperiorMenú Hamburguesa	<ul style="list-style-type: none">✓ Cards✓ Accordion✓ Bloques de información' (imagen + texto + acción)	<ul style="list-style-type: none">✓ Infinite Scroll✓ Carga más contenido al desplazar hacia abajo	<ul style="list-style-type: none">✓ Cargas y Alertas

USABILIDAD

PRINCIPIOS DE

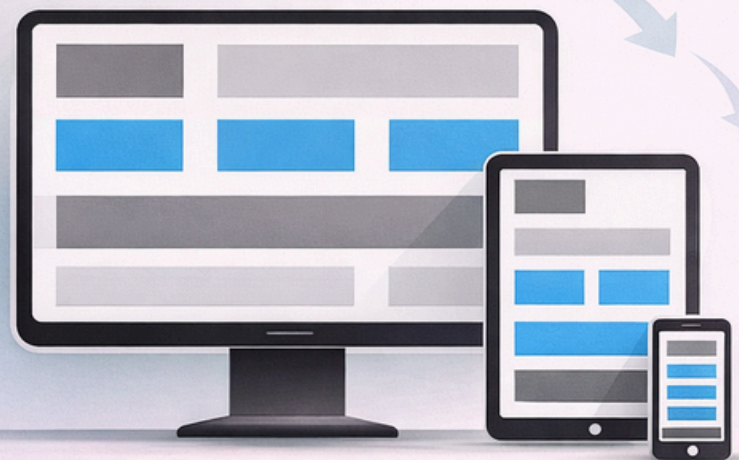
Son reglas que hacen que una interfaz sea clara y enfocada en el usuario



< > Diseño Adaptativo

Interfaces que responden a todo tipo de dispositivos

- ✓ Hacer los productos más utilizables al responder al dispositivo, el usuario y el entorno.
- ✓ Adaptar componentes y diseños al tamaño de pantalla.
- ✓ Ir más allá del color y la forma para ajustar según contexto.



Adaptar cada elemento para mejorar la facilidad de uso en diferentes pantallas y situaciones.

¿POR QUÉ USARLO?

ELEGIDOS UX4ALL



PERSONA 1



Por que es clave para inclusión cognitiva y sensorial.

- Modo oscuro/claro
- Ajuste de tamaño de texto
- Ritmo de avance flexible
- Guardado automático

Divulgación Progresiva



🍷 Estrategia para gestionar la complejidad de la información

- ✓ Mostrar solo la información necesaria en cada interacción.
- ✓ Desplegar funcionalidades avanzadas conforme el usuario explora.
- ✓ Minimizar la curva de aprendizaje inicial.

💡 Patrón simple pero potente que facilita el descubrimiento progresivo.

¿POR QUÉ USARLO?

ELEGIDOS UX4ALL

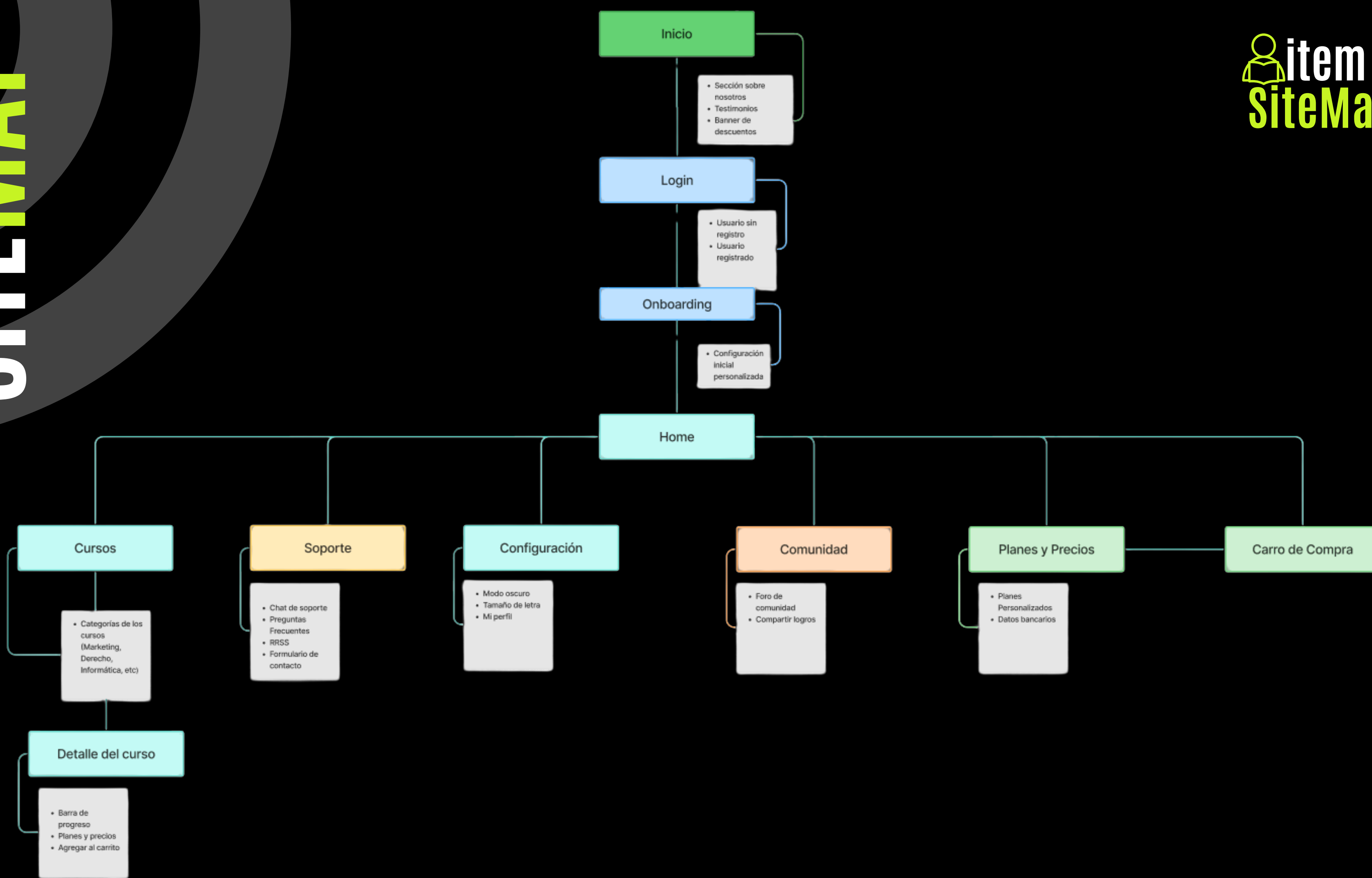
Reduce la sobrecarga cognitiva, especialmente importante para:

- Personas con TDAH
- Usuarios con dificultades de aprendizaje
- Adultos mayores
- Estudiantes en etapas iniciales

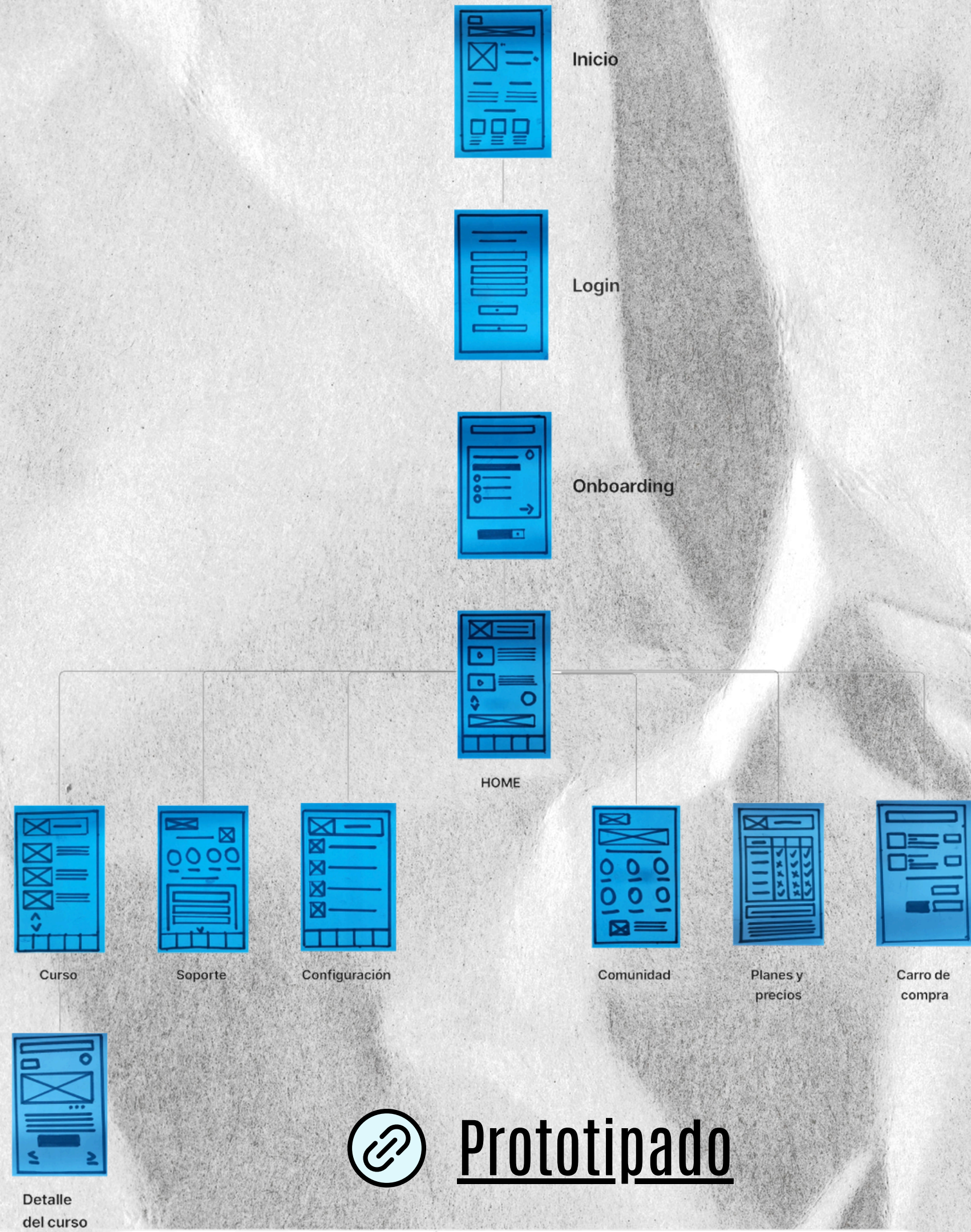
PERSONA 2



SITEMAP



PROTOTIPADO PAPEL



Prototipado

HALLAZGOS TESTEO INFORMAL

Categoría	Hallazgo principal	Impacto
Navegación	No existe botón Home visible	Dificulta volver al inicio
Navegación	Íconos de Perfil y Buscar desaparecen	Genera desorientación
Navegación	Logo no funciona como acceso a Home	Rompe convención esperada
Cursos	No se diferencia entre "Mis cursos" y "Explorar"	Confusión sobre contenido
Cursos	Falta título en pantallas	Baja claridad del contexto
Configuración	Categorías de accesibilidad poco claras	Duda sobre su función

HALLAZGOS TESTEO INFORMAL

Categoría	Hallazgo principal	Impacto
Flujo	Comunidad y Onboarding difíciles de encontrar	Flujo poco evidente
Compra	Botón "Comprar" no lleva al carrito	Bloquea conversión
Compra	Confusión entre planes y precios individuales	Fricción en decisión
Fortalezas	Acceso como invitado y redes sociales	Facilita ingreso inicial
Fortalezas	Íconos grandes	Mejor accesibilidad
Fortalezas	Testimonios visibles	Aumenta confianza

CONCLUSIÓN TESTEO INFORMAL

UX4ALL ha sido bien valorada por su enfoque inclusivo, su acceso flexible y su diseño visual accesible. No obstante, para consolidarse como una plataforma de aprendizaje legal eficiente e intuitiva, necesita mejorar cinco áreas clave: dar mayor control al usuario con una navegación más clara (botón “Home” y barra estandarizada), clarificar la arquitectura de la información entre “Mis Cursos” y “Explorar”, optimizar el flujo de compra y la coherencia de precios, rediseñar el menú de accesibilidad para que sea más comprensible y visible, y hacer más evidente el acceso a la comunidad. Atender estos puntos permitirá que UX4ALL sea no solo técnicamente accesible, sino también una plataforma profesional que fomente la autonomía de sus usuarios.



EVALUACIÓN HEURÍSTICA

En entornos digitales

- Heurísticas de Nielsen
- Usabilidad y severidad
- Propuestas de mejora

HEURÍSTICAS DE NIELSEN

Reglas generales probadas o "atajos mentales" que permiten identificar problemas de usabilidad sin necesidad de realizar pruebas con usuarios en una etapa temprana.

 1 Visibilidad del estatus del sistema	 2 Alineación entre el sistema y el mundo real	 3 Control y libertad para el usuario	 4 Consistencia y estándares	 5 Reconocimiento antes que reacción
 6 Prevención de errores	 7 Flexibilidad y eficiencia de uso	 8 Estética y diseño minimalista	 9 Ayudar a los usuarios con los errores	 10 Ayuda y documentación

¿POR QUÉ USARLAS?

Usar estas reglas no es un capricho estético, sino una decisión estratégica por tres razones clave:

Eficiencia y Costo: Nos permiten detectar y corregir hasta el 80% de los errores de usabilidad antes de programar una sola línea de código, ahorrando tiempo y dinero.

Reducción de la Carga Cognitiva: Al seguir estos principios, como la consistencia o el control del usuario, logramos que el sitio sea predecible. El usuario no tiene que aprender a usar nuestra web, ya sabe cómo funciona.

Objetividad en el Diseño: Evitan discusiones basadas en gustos personales, ya que evaluamos el sitio bajo estándares científicos de experiencia de usuario aceptados globalmente.

Resumen de Test Heurístico

Promedio
Final:
4.4

Nivel Medio de
Cumplimiento Heurístico



**Problemas
de Usabilidad
Relevantes**



**Cumplimiento
Parcial
de Heurísticas**



**Necesidad de
Mejoras
Prioritarias**

En esta evaluación basada en las 10 heurísticas de Nielsen participaron 4 evaluadores independientes utilizando una escala de severidad de 0 (sin problema) a 4 (problema crítico). El promedio general de severidad (4.4) indica la presencia de problemas relevantes que deben priorizarse según su impacto en la experiencia del usuario.

Se eligió este método por ser un estándar en evaluación de usabilidad que permite detectar problemas tempranos y realizada por expertos, lo que la convierte en una técnica eficiente en tiempo que ofrece claridad para clasificar severidad y priorizar mejoras.



Propuesta de Mejora Integral en 3 Fases

1 Prioridad Alta: Cimentar la Base de usabilidad.

Control y Libertad del Usuario

Problema: No hay botones de "Volver", "Cancelar" o "Cerrar". Es difícil regresar al inicio o pantalla anterior lo que dificulta la libertad de navegación.

Mejora: Incluir "Cancelar" y flechas de "Volver" para procesos de salida claras y que el menú sea accesible siempre.

Visibilidad del estado del Sistema

Problema: No hay indicación de que sección está el usuario, no hay indicadores de carga/progreso y la respuesta del sistema no es inmediata.

Mejora: Destacar el elemento activo en el menú de navegación. Usar indicadores de carga (spinners, barras de progreso) para cualquier acción de más de 1 segundo de demora.

Coherencia y Estándares

Problema: Tamaño y Jerarquía de elementos son inconsistentes. La ubicación de elementos interactivos no es intuitiva.

Mejora: Definir estilos en botones, tipografías y colores en una grilla que se repita así se generará confianza y predictibilidad al momento de utilizarse.

2 Prioridad Media: Optimizar la Interacción y prevenir errores.

Reconocimiento antes que el recuerdo

Problema: íconos y etiquetas no descriptivos, instrucciones no son claras. La estructura no permite llegar a la información importante en pocos pasos.

Mejora: Buscar que la información y funciones sean visibles. Usar etiquetas claras y optimizar el flujo para reducir número de clics en tareas.

Prevención de Errores

Problema: Falta de mensajes de advertencia ante acciones irreversibles, no hay pantallas de confirmación.

Mejora: Implementar validaciones en línea en formularios y usar modos de confirmación ante acciones como "Está seguro de eliminar este perfil?".

Flexibilidad y eficiencia de uso

Problema: El diseño no contempla atajos, el flujo no permite hacer tareas comunes sin pasos innecesarios.

Mejora: Reducir la cantidad de pasos en tareas comunes e implementar acciones rápidas o atajos para usuarios recurrentes.

3 Prioridad Media: Refinamiento, soporte y estética.

Estética y diseño minimalista

Problema: Las pantallas contienen información innecesarias, falta jerarquía en elementos principales.

Mejora: Eliminar elementos o información no esencial, usar jerarquía visual para enfocar la atención del usuario en lo importante.

Ayuda a reconocer y corregir errores

Problema: Falta el diseño de mensajes de error.

Mejora: Crear mensajes de error amigables que sean claros y ofrezcan una solución o pasos a seguir efectivos.

Ayuda y documentación

Problema: No se contempla un onboarding y no hay un ayuda visible que no distraiga visualmente.

Mejora: Diseñar un breve onboarding y usar ayuda contextual que aparezca sólo cuando el usuario lo necesite para no interrumpir su flujo de trabajo.

Siguientes pasos
iterativos recomendados

Concentrar esfuerzos en
implementar fase 1 (prioridad alta)

Realizar nueva
evaluación heurística

Corregida fase 1 continuar
con las fases 2 y 3

UX4ALL

PLATAFORMA EDUCATIVA INCLUSIVA



Nuestro Propósito

Crear una experiencia

- Accesible • Clara
- Humanizada



Proceso UX



Investigación Personas Prototipos Testeo Iteración



Hallazgos Clave

Problemas

- Navegación Confusa
- Fricciones en el Camino
- Accesibilidad Limitada

Fortalezas

- Diseño Claro
- Iconos Accesibles
- Acceso Flexible



Próximos Pasos

- Optimizar Navegación
- Rediseñar Accesibilidad
- Más Pruebas de Usuario

Inclusión es...



Menos barreras



Control del Usuario



Convenciones Claras



Diseño con Empatía

Conclusión

La evaluación evidencia oportunidades claras de optimización en control del usuario, feedback del sistema y prevención de errores. La aplicación de estas mejoras incrementará la claridad, confianza y eficiencia de UX4All, alineando la plataforma con estándares internacionales de usabilidad.