

Usabilidad Web

Interfaces de usuario y usabilidad

Objetivo

Conocer ciertos principios involucrados en el diseño de interfaces gráficas para mejorar la experiencia del usuario.

Interfaces de usuario y usabilidad

La interfaz es un elemento muy importante, puede llegar a determinar el éxito de un sistema.

El diseño de la interfaz se puede dividir en:

- Aspecto estético
- Aspecto funcional

Influyen en el desarrollo:

- Presupuesto
- Tiempos de entrega

Interfaces de usuario y usabilidad

Al diseñar una interfaz...

- ¿Que piezas de arte utilizar?
- ¿Cuales se pueden reutilizar?
- ¿Que información puede ser desplegada?
- ¿Cuántas pantallas se deben crear?
- ¿Cuántas animaciones?
- ¿Cuál es el tiempo estimado que puede llevar el trabajo?
- ¿Cuáles son las opciones que difícilmente cambien?

Se debe generar un documento con una lista de todos los recursos (“assets”) que se utilizarán.

Interfaces de usuario y usabilidad

Al diseñar la interfaz...

¿es aceptable el número de opciones que aparece en cada pantalla?

¿están lógicamente agrupadas?

cuáles serán las opciones que el usuario seleccionara comúnmente?

Comparar el menú, con aplicaciones similares...

Interfaces de usuario y usabilidad

Planificando el menú

Planificar es vital para construir una buena interfaz.

Siempre habrá que realizar cambios, pero esto no significa que no debe existir una planificación inicial.

El objetivo es crear menús, pantallas pop ups, entendibles y fáciles de utilizar.

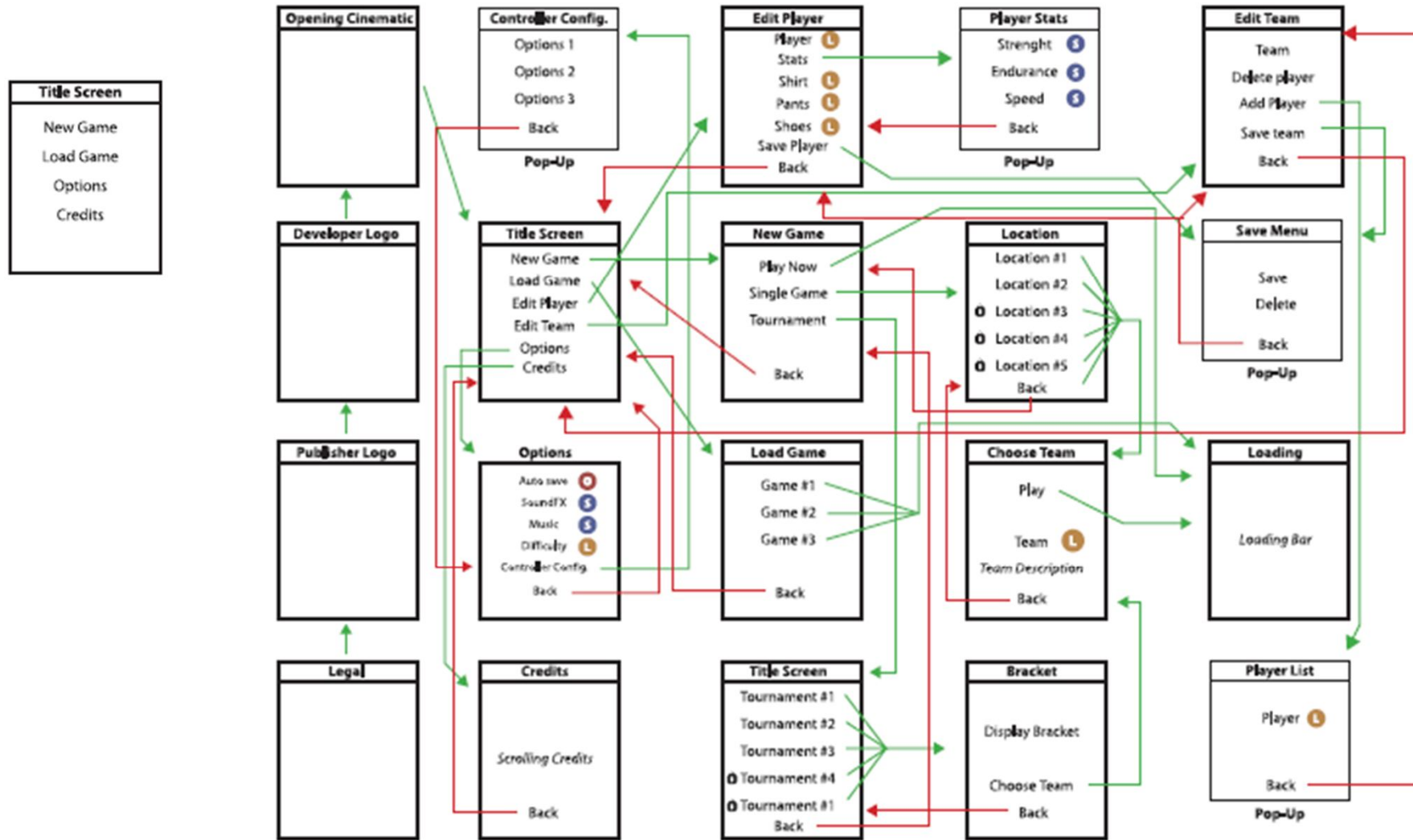
Interfaces de usuario y usabilidad

Para pensar la navegación, las distintas opciones a ofrecer, y la cantidad de pantallas, se pueden utilizar diagramas de flujo, para indicar las distintas pantallas, opciones de menú y navegaciones entre ellas.

El diagrama debe ser claro y consistente.

Se puede empezar construyendo una caja que represente a la página principal con todas las opciones posibles que se pueden tomar a partir de esta, a partir de aquí construir las navegaciones a las otras distintas pantallas y sus respectivas opciones.

Interfaces de usuario y usabilidad



Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de diseño básicos

Creando un punto de atención

Cuando se diseña una interface se debe determinar cual es el objeto más importante de la composición, el objeto que se pretende que llame la atención del jugador.

Un buen diseño ayuda al jugador a descubrir rápidamente cual es este punto, guía el ojo del observador a donde se quiere que mire.

Para esto se recurre a la combinación de colores, animaciones, tamaño y forma de los distintos elementos que aparecen en pantalla.

Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de diseño básicos

Movimiento del ojo:

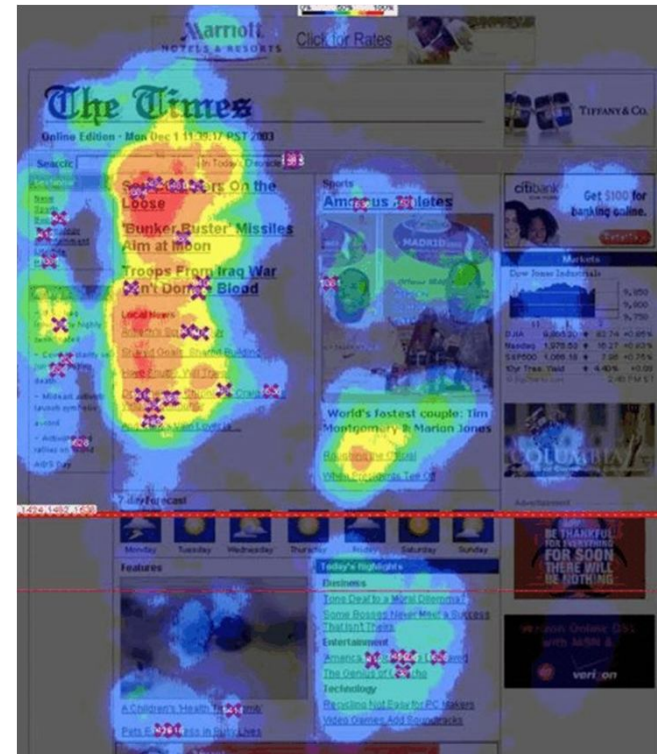
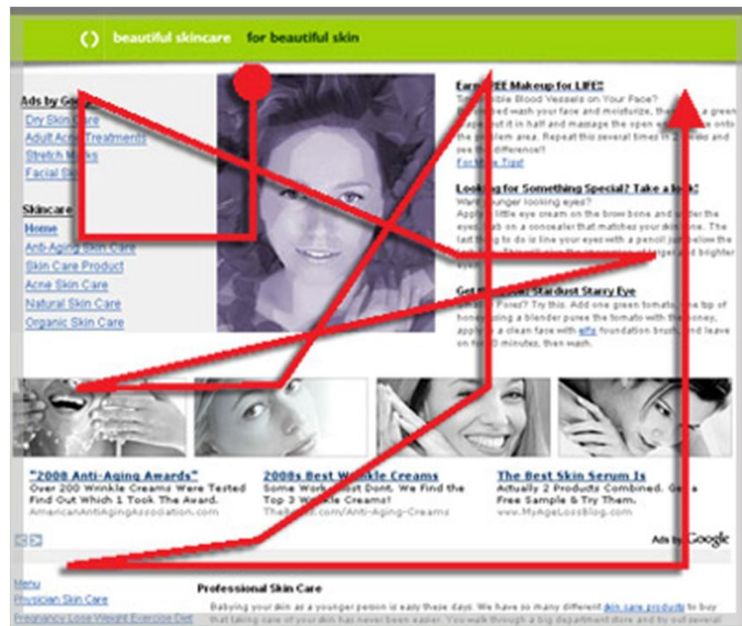
Se refiere al orden en el cual el observador recorre la imagen. ¿Que es lo que primero ve?
¿Es el objeto más importante de la escena?
¿Qué es lo próximo que verá?

El diseñador puede controlar el movimiento visual del observador mediante la composición de los distintos elementos.

El color, tamaño y la forma son elementos que pueden atraer la atención del observador y así controlar su movimiento visual.

Interfaces de usuario y usabilidad

Mapas de Calor



Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de diseño básicos

Colores : determinan humor, expresan emoción y establecen la atmosfera del juego. Se debe elegir un conjunto de colores armoniosos para trabajar, y este debe ser reducido.

Organización visual: espaciamiento, alineación, a la mayoría de las personas les atrae la organización.

Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de diseño básicos

Balance y peso: Influyen el color, la forma, el tamaño, la ubicación. Un desbalance en este punto produce tensión en el observador.

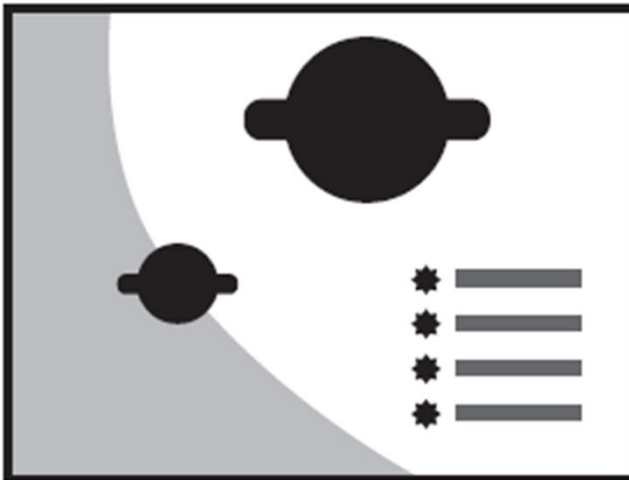


Figure 4.19 The eye movement starts at the large shape, moves to the medium shape, and then the curved line draws the eye to the shapes in the bottom-right.

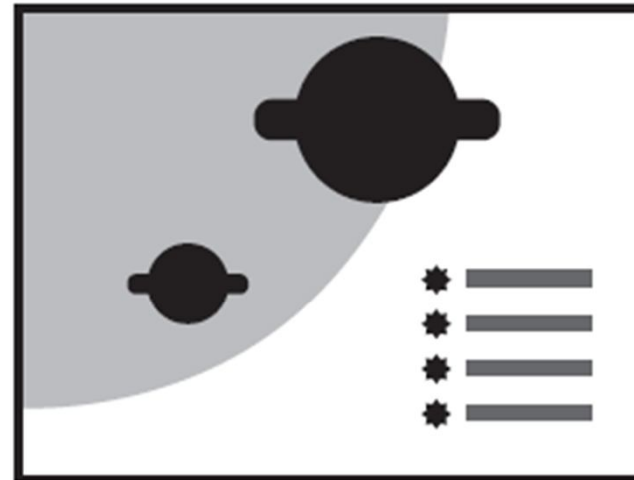
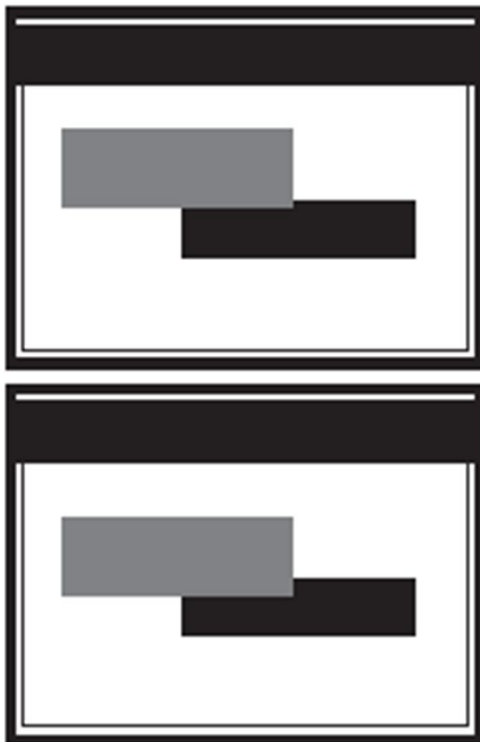


Figure 4.20 This design is similar to that in Figure 4.19, but the curved line now draws the viewer's eye off the screen before it reaches the shapes in the bottom-right.

Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de diseño básicos

División de la imagen e Intersecciones: es importante cuando los objetos se cruzan o cuando la imagen se divide que no parezca que es un error de diseño.



Interfaces de usuario y usabilidad

Usabilidad

Es el diseño de objetos e interfaces gráficas con el objetivo de satisfacer las necesidades del usuario de la manera más rápida y fácil posible.

Interfaces de usuario y usabilidad

Principios de Usabilidad

- Dar a conocer el estado del sistema
- Usar terminología coherente y familiar al usuario
- Consistencia
- Ayuda de uso o navegación

Interfaces de usuario y usabilidad

A la hora de diseñar una interfaz de usuario...

- Modelos mentales
 - Maquetación
 - Densidad de texto
 - Navegación
- Obtener la atención del usuario
 - Regla de los 5 segundos

Interfaces de usuario y usabilidad

Usabilidad en distintos dispositivos

- PC
 - Tamaño de pantalla
 - Uso del teclado y mouse
- Dispositivos móviles
 - Pantalla más pequeña(tablets..)
 - Pantalla táctil

Interfaces de usuario y usabilidad

Factores de Usabilidad a tener en cuenta

- Logotipo o imagen corporativa
- Tipografía(typetester.org)
- Scroll
- Diseño de navegación
 - Mapas de calor, migas de pan, pestañas, mega menú
- Consistencia
- Compatibilidad
- Accesibilidad

Interfaces de usuario y usabilidad

Evaluación de usabilidad

- Selección de usuarios con perfil de usuario objetivo
- Plantear tareas concretas
- Pruebas libres
- Entrevistas
- Mapas de calor
 - Mapas de visión
 - Mapas de ratón

Interfaces de usuario y usabilidad

Tarea

Analizar la evolución de las interfaces y componentes de los siguientes sitios de internet utilizando la herramienta way back machine de archive.org:

<http://www.bbc.co.uk/>

<http://www.washingtonpost.com/>

http://elpais.com/elpais/portada_america.html

<http://www.redhat.com/>

Interfaces de usuario y usabilidad

Fin