

Usabilidad de las interfaces de usuario

Caso práctico 1

Universidad de Sevilla - Ingeniería Informática Tecnologías Informáticas
Interacción Persona Ordenador - Cuarto curso

Juan Arteaga Carmona (juaartcar - juan.arteaga41567@gmail.com)

Juan Rodriguez Valencia (juarodval - resperodriguez@outlook.com)

Antonio Jesús Santiago Muñoz (antsanmun1 - ajsantiagom10@gmail.com)

10 de octubre de 2018

Índice

1. Introducción	3
1.1. Motivación	3
1.2. Usabilidad	3
2. Informe de la usabilidad de un aparato físico	3
2.1. Descripción de la interfaz de usuario de un	3
2.2. Planteamiento del problema	3
2.2.1. Problema 1	3
2.2.2. Problema 2	3
2.3. Soluciones propuestas	3
2.3.1. Solución al problema 1	3
2.3.2. Solución al problema 2	3
2.3.3. Aspectos positivos del diseño inicial	3
2.3.4. Propuesta adicional	3
3. Informe de la usabilidad de una aplicación informática	3
3.1. Descripción de la interfaz de usuario de la web del grupo Simply Supermecados	3
3.2. Planteamiento del problema	5
3.2.1. Problema 1: Demasiada información en pantalla y poco estructurada	5
3.2.2. Problema 2: Imágenes que funcionan como botón pero no lo aparentan	5
3.2.3. Problema 3: Imágenes que aparentan ser un botón y no funcionan como tal	5
3.2.4. Problema 4: Botones mal ubicados y desestructurados	5
3.2.5. Problema 5: Menús poco intuitivos	5
3.3. Soluciones propuestas	5
3.3.1. Solución al problema 1	5
3.3.2. Solución al problema 2	5
3.3.3. Solución al problema 3	5
3.3.4. Solución al problema 4	5
3.3.5. Solución al problema 5	5
3.3.6. Aspectos positivos del diseño inicial	5
3.3.7. Propuesta adicional	5

Índice de figuras

1. Página principal del grupo Simply	4
2. Banner de la parte superior de la web	6

Índice de tablas

1. Introducción

1.1. Motivación

La elaboración de esta memoria nace de la necesidad de documentar el caso práctico número uno de la asignatura 'Interacción persona ordenador' de la titulación de Ingeniería Informática - Tecnologías Informáticas de la Universidad de Sevilla

1.2. Usabilidad

Se define como usabilidad la capacidad del producto software para ser entendido, aprendido, usado y resultar atractivo para el usuario, cuando se usa bajo determinadas condiciones. [1] [2]

Así pues, teniendo en cuenta esta definición procederemos a analizar la usabilidad de las interfaces de usuario de un aparato físico y de un software.

2. Informe de la usabilidad de un aparato físico

2.1. Descripción de la interfaz de usuario de un ...

2.2. Planteamiento del problema

2.2.1. Problema 1

2.2.2. Problema 2

2.3. Soluciones propuestas

2.3.1. Solución al problema 1

2.3.2. Solución al problema 2

2.3.3. Aspectos positivos del diseño inicial

2.3.4. Propuesta adicional

3. Informe de la usabilidad de una aplicación informática

Para esta sección hemos decidido utilizar la web del grupo Simply Supermercados [4] para demostrar los problemas que tiene.

Con tan solo ver la imagen de la figura 1 se pueden apreciar bastantes problemas. Así pues, pasamos a plantearlo de uno en uno.

3.1. Descripción de la interfaz de usuario de la web del grupo Simply Supermercados

Al abrir la web del grupo Simply nos encontramos con una página web bastante simple que se basa prácticamente en el uso de imágenes. Como veremos más adelante, este uso de imágenes excesivo se convierte en uno de los problemas más latentes de la web. Así mismo, encontramos una gran cantidad de estas imágenes que hacen que la experiencia de usuario no sea satisfactoria. Nos encontramos con una página principal que nos pone 26 imágenes la pantalla al mismo tiempo. Así mismo también veremos imágenes que aparentan ser botones y que no lo son, el caso contrario, imágenes que no parecen ser siquiera imágenes que funcionan como botones y, hablando de botones, nos encontraremos con botones que no tienen clara su función o que se encuentran mal ubicados.



Figura 1: Página principal del grupo Simply



Figura 2: Banner de la parte superior de la web

3.2. Planteamiento del problema

3.2.1. Problema 1: Demasiada información en pantalla y poco estructurada

En la página de inicio hay información de diferentes servicios que ofrecen, pero están ordenadas de forma caótica, ya que servicios que están relacionados, están puestos en sitios poco cercano entre ellos. Además el tamaño de la información, de servicios más importantes, están puestos en un tamaño mucho menor que servicios que no son tan importantes. Todos estos servicios son imágenes, y que en ocasiones estas se solapan, funcionan como botones pero no queda tan claro para el usuario que tengan esa función. Ampliaremos información sobre esto en el siguiente sección.

3.2.2. Problema 2: Imágenes que funcionan como botón pero no lo aparentan

En esta sección hablaremos de los numerosos botones que aparecen por la web de una forma muy poco convencional. En la página principal tenemos los primeros ejemplos de este comportamiento. El banner situado a a derecha del nombre de la empresa esta elaborado por 6 imágenes distintas, y ninguna de ellas indica claramente de forma visual que se trata de un botón que lleva a un sitio distinto llevando incluso a hacer creer que se trata de publicidad. Este banner se puede ver en la figura 2.

3.2.3. Problema 3: Imágenes que aparentan ser un botón y no funcionan como tal

3.2.4. Problema 4: Botones mal ubicados y desestructurados

3.2.5. Problema 5: Menús poco intuitivos

3.3. Soluciones propuestas

3.3.1. Solución al problema 1

3.3.2. Solución al problema 2

3.3.3. Solución al problema 3

3.3.4. Solución al problema 4

3.3.5. Solución al problema 5

3.3.6. Aspectos positivos del diseño inicial

3.3.7. Propuesta adicional

Referencias

- [1] José mariano González Romano y Víctor Díaz Madrigal, *Introducción a la IPO*, Diapositivas de clase. Tema 1.

- [2] ISO, *ISO 25010*, Página Web.
- [3] José mariano González Romano y Víctor Díaz Madrigal, *Introducción a la IPO*, Diapositivas de clase. Tema 2.
- [4] Grupo Simply Supermercados, *Página web de la empresa*, Página Web.