

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	4
1.1. Motivación	4
1.2. Usabilidad	4
2. Informe de la usabilidad de un aparato físico	4
2.1. Descripción de la interfaz de usuario de un	4
2.2. Planteamiento del problema	4
2.2.1. Problema 1	4
2.2.2. Problema 2	4
2.3. Soluciones propuestas	4
2.3.1. Solución al problema 1	4
2.3.2. Solución al problema 2	4
2.3.3. Aspectos positivos del diseño inicial	4
2.3.4. Propuesta adicional	4
3. Informe de la usabilidad de una aplicación informática	4
3.1. Descripción de la interfaz de usuario de la web del grupo Simply Supermecados	4
3.2. Planteamiento del problema	6
3.2.1. Problema 1: Demasiada información en pantalla y poco estructurada	6
3.2.2. Problema 2: Imágenes que funcionan como botón pero no lo aparentan	6
3.2.3. Problema 3: Imágenes que aparentan ser un botón y no funcionan como tal	6
3.2.4. Problema 4: Botones mal ubicados y desestructurados	6
3.2.5. Problema 5: Menús poco intuitivos	8
3.3. Soluciones propuestas	10
3.3.1. Solución al problema 1	10
3.3.2. Solución al problema 2	10
3.3.3. Solución al problema 3	10
3.3.4. Solución al problema 4	10
3.3.5. Solución al problema 5	10
3.3.6. Aspectos positivos del diseño inicial	10
3.3.7. Propuesta adicional	10

Índice de figuras

1. Página principal del grupo Simply	5
2. Banner de la parte superior de la web	6
3. Esto son dos botones, aunque no lo parezcan	7
4. Parece ser un boton, pero no lo es	7
5. Boton de subscripcion y cambio del banner	8
6. El boton de aceptar las condiciones se encuentra debajo del de enviar	8
7. El formulario no se visualiza correctamente y aparece un boton de imprimir sin sentido.	9
8. Nos encontramos con una subseccion dentro de un submenu dentro de un menu	9

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.

También nos encontramos con una parte de la web que esta completamente compuesta de 2 grandes botones que podrian haber sido reemplazados por una imagen principal y una sección de texto. Esto se puede ver en la figura 3

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

Igual que hemos observado imagenes que se comportan como botones sin una indicación visual tambien podemos encontrarnos con todo lo contrario, imágenes que parecen ser botones pero que sin embargo no funcionan como tales. Un claro ejemplo de este comportamiento es el que no encontramos en la parte de socios. Como podemos ver en la figura 4

3.2.4. Problema 4: Botones mal ubicados y desestructurados

En la página principal aparece un formulario para que introduzcas tu correo electrónico para suscribirse a su newleter, pero el botón que sirve para confirmarlo esta bajo la imagen que hay junto a este. Figura 5. También encontramos en la página principal cinco botones que pertenecen al número de baner, pero estos no son intuitivos a la hora de saber que baner está apareciendo en pantalla. En la página de “Atención al cliente” después de tener que rellenar todo el formulario aparece el botón de enviar pero si pinchamos sobre él aparecerá el error de que debemos aceptar las condiciones y términos. Para aceptar las condiciones y términos tenemos que marcar un check que podemos encontrar debajo de un texto con las condiciones y en pequeño justo debajo del botón enviar, por lo que es poco intuitivo para el usuario saber que tiene que marcar eso antes de dar al botón

Hazte Socio Zona de Socios Tarjeta de Pago Financiación

FINANCIACIÓN

sin intereses



Para más comodidad, aplaza el pago de tus compras con la tarjeta Simply.

- Sometido a la aprobación de la entidad financiera Oney Servicios Financieros E.F.C. SAU.
- Consulta todas las condiciones al empleado de la sección.

Figura 3: Esto son dos botones, aunque no lo parezcan

Si todavía no tienes tu tarjeta, solicítala ya. Pertenecer al Club es muy fácil.

Figura 4: Parece ser un boton, pero no lo es

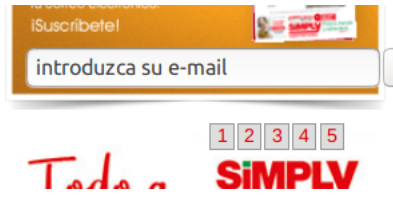


Figura 5: Boton de subscripcion y cambio del banner

Modo de respuesta preferido: ☐ E-mail ☐ Correo Ordinario ☐ Teléfono
(*) Consulta:

Los campos marcados con (*) son obligatorios
Política de Protección de Datos
 De conformidad con lo previsto en la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre (LOPD), le informamos que sus datos de carácter personal podrán ser incluidos en un fichero de SUPERMERCADOS SABECO, S.A. Asimismo Ud. podrá ejercitar los derechos que establece la ley y en concreto los derechos de acceso, rectificación y cancelación de sus datos mediante solicitud dirigida a SUPERMERCADOS SABECO, S.A. Polígono Industrial C/ Albert Einstein 9. 50830 Villanueva de Gállego.
☐ He leído y acepto las condiciones de privacidad.

Figura 6: El boton de aceptar las condiciones se encuentra debajo del de enviar

enviar para que no lo de ningún tipo de error. Figura 6. En la parte de “Alta cliente” nos encontramos con un formulario mal estructurado y con las casillas desordenadas, lo que implica que para el usuario sea poco intuitivo rellenar este formulario. También en esta misma página encontramos un botón de imprimir que no deja nada claro para que sirve ni se le ve ningún sentido. Figura 7.

3.2.5. Problema 5: Menús poco intuitivos

En esta web nos encontramos que utiliza menús, que una vez los desplegamos o seleccionamos cada categoría, nos aparece dentro de esta un segundo menú con mas categorías y a su vez alguna de estas categoría tiene a su vez mas subcategorías, tal y como lo podemos ver en la figura 8

 Imprimir

ALTA CLIENTES

(*) Nombre: (*) Apellido1:

Apellido2: Sexo:

(*) DNI: Ej: 12345678K (*) Fecha de Nacimiento: Ej: 29/10/1983

(*) Domicilio: (*) N°:

Piso: Escalera:

(*) Población: (*) Provincia:

(**) Telf. Fijo: (***) Telf. Móvil1:

(**) Telf. Móvil2: (*) C.P.:

Figura 7: El formulario no se visualiza correctamente y aparece un boton de imprimir sin sentido.



Figura 8: Nos encontramos con una subseccion dentro de un submenu dentro de un menu

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

Dentro de los pocos aspectos positivos de que podemos destacar de esta web se encuentra el uso de los colores. La imagen corporativa utiliza mucho el color rojo, lo que hace que parte de la web se encuentre en este mismo color. Sin embargo también nos encontramos con partes en colores como el verde, que contrasta bastante bien con el rojo sin llegar a ser incómodos para la vista.

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.