# PRÁCTICA 2

## BOCETO INICIAL

Imagen que contiene texto, pizarrón

Descripción generada automáticamente

Este es el boceto en el que nos hemos basado para realizar la interfaz. Nuestra intención era que se asemejase a un frigorífico para que el usuario se sintiera más cómodo usándolo, entendiendo de forma más sencilla lo que está haciendo.

Desde esta interfaz el usuario sería capaz de acceder controlar la temperatura, la luz y el modo tanto del refrigerador como del congelador, todo desde la misma página.

Los botones de abajo saldrían en forma de pop-up, permitiendo al usuario realizar más acciones de forma cómoda.

Al ser un diseño sencillo y pensado principalmente para una pantalla móvil, el diseño sería igual en todos los tamaños de pantalla, disminuyendo la dimensión de todos los elementos en tamaños de pantalla más reducidos.

## USABILIDAD

A lo largo de la asignatura hemos aprendido una serie de principios de usabilidad, los cuales se han visto reflejados en esta práctica.

Con la ayuda de los iconos y un diseño sencillo, hemos conseguido que nuestra interfaz sea **fácil de aprender**. Se ha considerado la diversidad de usuarios, haciendo la interfaz familiar y accesible para todos. Se ha usado la imagen de la nevera como una metáfora visual.

En nuestra interfaz el usuario tiene el control total a la hora de ajustar los parámetros. También contemplamos la variabilidad de usuarios, haciéndolo usable para todos. Otro añadido son los atajos de teclado, usados para abrir los pedidos (tecla P) y las estadísticas (tecla E). Estos puntos hacen que nuestro sistema sea **flexible**.

A su vez, hemos conseguido que tanto la apariencia como el comportamiento sean comunes, haciendo que nuestra interfaz sea más **consistente**. Toda la página usa un estilo similar y los mecanismos se usan siempre de la misma manera.

Nuestro sistema también es **robusto**, pues permite al usuario realizar las acciones que desea, con retroalimentación informativa visual. También añadimos textos informativos al mantener el ratón encima de cualquier apartado, para que el usuario tenga claro lo que está tocando. Además, también manejamos los errores posibles, como la temperatura demasiado alta o baja.

Respecto a la **recuperabilidad**, el usuario puede volver al estado anterior fácilmente, pues siempre se mantendrá en la misma página.

Por otro lado, el **tiempo de respuesta** de nuestra interfaz es muy veloz, haciendo casi inmediata cualquier acción que realice el usuario, la cual el usuario percibiría como inmediata.

Además, es un diseño orientado al usuario, lo que **adecúa las tareas** que éste quiere realizar.

Por último, la **carga cognitiva** del usuario es casi nula, pues apenas tiene que memorizar datos, teniéndolo todo a la vista una vez accede a nuestra interfaz.

## ACCESIBILIDAD

Nuestra página, al ser mayoritariamente en blanco y negro facilita la accesibilidad a gente de todas las edades, aunque tengan problemas de visión.

Tampoco afectaría el hecho de estar en entornos con baja iluminación, pues hay un alto contraste de los elementos respecto al fondo.

Además, hemos incorporado un script de Google para que el usuario pueda usar la aplicación en el idioma que desee.

Por otro lado, hemos logrado una interfaz lo suficientemente intuitiva como para que los usuarios más inexpertos sean capaces de usarla.

También está preparada para ser usada sólo mediante teclado o solo mediante ratón.

Los usuarios con discapacidad cognitiva no tendrán ningún problema a la hora de usar la interfaz debido a la sencillez de ésta.

Entre otras cosas que usamos para mejorar la accesibilidad se encuentran: uso de texto alternativo en elementos gráficos, cambio de idioma, validación de la sintaxis de los archivos, alto contraste en textos, no codificación de la información de forma exclusiva con color, uso completo de la interfaz con teclado y el no uso de tablas para maquetar.