



UD3. USABILIDADE: PRÁCTICA 2

ENUNCIADO:

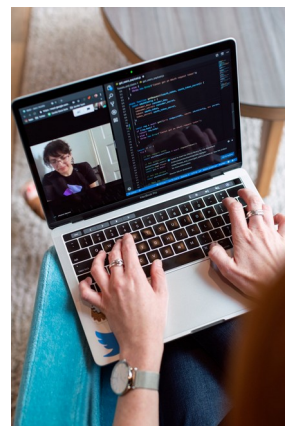
Nesta práctica debes ler o suposto que se indica máis adiante, utilizando como material de soporte os apuntes desta unidade ("UD 3. Usabilidade.pdf"). Cando remates terás que contestar ás preguntas do cuestionario 2 desta terceira unidade, que hai colgado na aula virtual.

SUPOSTO:

Despois de aprender a desenvolver as interfaces dunha aplicación multiplataforma e facelo cun notable éxito, **Celtia** está entusiasmada de levar a cabo o seu primeiro deseño na compañía.

Non obstante, os resultados non son os que **Celtia** agardaba.

As aplicacións desenvolvidas por **GZ Software** distínguense polo seu notable éxito comercial. Non obstante, a última tivo moitas queixas de clientes e **Lía** non está contenta en absoluto.



- **Celtia**: Como? Segúin todos os pasos do desenvolvemento da interface e todo funciona perfectamente. Comprobeino eu mil veces... Os clientes son moi esixentes... —lamenta **Celtia**.
- **Xiana**: Por suposto, todo o que deseñaches funciona —responde **Xiana** —, pero iso non é suficiente. O que é doado para ti non ten que selo para outras persoas que non estiveron presentes mentres deseñabas a interface. Eles nos dixeron que se perden cando usar a aplicación e que levan moito tempo para facer as súas tarefas.
- **Celtia**: Non o podo crer! —exclama **Celtia** —pero se todo está moi claro ...
- **Xiana**: Está claro para ti. Paréceme que non tiveches en conta a usabilidade na túa interface.
- **Celtia**: A usabilidade? ... Creo que lin algo sobre iso en algures ... —responde **Celtia**



molesta.

- **Xiana:** Non te preocupes **Celtia**. Pronto comprenderá o que é a usabilidade e a súa importancia extrema no noso traballo para evitar que lle volva pasar o mesmo.

Despois de tranquilizar un pouco a **Celtia**, **Xiana** quere comezar dende o principio. O concepto de **usabilidade** é relativamente recente (algúns autores consideran que naceu a mediados dos anos 90, coincidindo coa expansión de Internet) pero a súa importancia é vital.

- **Xiana:** Comencemos desde o principio, vexamos que significa 'usabilidade' —di **Xiana**.
- **Xiana:** Non podemos crear unha interface de aplicación sen ter en conta a percepción óptica humana e as súas características. Así, temos que considerar como se produce o proceso de comunicación entre o home e o ordenador. Sen telo en conta, a túa aplicación non será usable e non terá éxito, por moi ben planificada que estea noutros aspectos —asegura **Xiana** a **Celtia**.

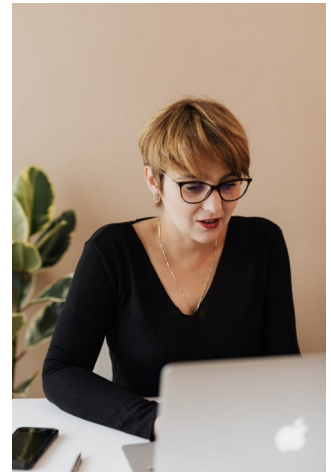


Os atributos da interface utilizable son principios que nunca debería ignorar ao deseñar a súa interface.

- **Xiana:** Creo que ata agora non os tiveches en conta —di **Xiana**—. Só tes que pensar por un momento como cres que se debería proporcionar a información aos usuarios para que continúen usando a túa aplicación.

Lía teno claro, en **GZ Software** faise un software de calidade e usable. O primeiro que deberán saber os seus empregados son os estándares que rexen todos os aspectos dunha interface utilizable (ver "2. Normas relacionadas coa usabilidade").

- **Celtia**: Está ben. Xa sei que a usabilidade é moi importante ", —responde **Celtia**. Pero como saberei se a miña interface é máis ou menos utilizable "? Hai algún xeito de medir o grao de usabilidade das interfaces?



- **Xiana**: É difícil saber avaliar este parámetro que, en calquera caso, depende tanto da persoa que o vaia usar. Direiche algunhas pautas a seguir, —tranquiliza **Xiana** (ver "3. Medida de usabilidade de aplicacións).
- **Lía**: Non podemos responsabilizar só a **Celtia** do problema da interface do último proxecto. Se os expertos da empresa se tiveran reunido, e avaliasen a usabilidade da interface, seguramente a meirande parte deses erros non tiveran chegado aos clientes ", — di **Lía** a **Xiana** e **Breixo** (Revisar probas dos expertos).

- **Xiana**: En calquera caso", —di **Xiana**—, creo que os nosos criterios non son suficientes á hora de avaliar a usabilidade. Ao fin e ao cabo, os clientes sempre teñen razón, polo que deben ser eles os que dean o visto bo final e acepten así a interface da app entregada (ver "5. Probas de usuarios").



- **Celtia**: Ben, xa entendo que a usabilidade é vital. Como propoñemos entón a interface para que sexa utilizable? Que pautas hai que ter en conta á hora de deseñar? —pregunta **Celtia**.
- **Breixo**: Imos revisar o apartado "6. Pautas de deseño da interface de usuario" —responde **Breixo**.



- **Celtia**: Supoño que o primeiro a ter en conta serán os elementos que compoñen a

estrutura da interface —comenta **Celtia**.

- **Breixo**: De feito imos comezar a investigar como facer que a estrutura da interface sexa utilizable —responde **Breixo**. (ver "6.1 Estructura da interface de usuario").

En **GZ Software** xa están todos a traballar no redeseño da interface que os clientes rexeitaron a **Celtia**. Neste punto, debemos:

- ✓ Determinar como imos presentar os elementos da interface.
- ✓ Definir a estrutura da interface.

Para elo puxéronse a consultar documentación sobre o tema (Ver 6.2 - Aspecto da interface de usuario).



Celtia é consciente de que a interface deseñada no proxecto anterior da compañía non era o suficientemente interactiva.

Desta volta queren darlle ao usuario a sensación de controlar a aplicación, e informarlle de todo o que está a suceder en cada momento (ver "6.3 - Elementos interactivos da interface de usuario").

Brais, que xa coñece os elementos máis importantes para usar no deseño de interfaces gráficas utilizables, pregúntase como combinalos todos para que a presentación xeral da interface sexa atractiva para o usuario.

Sabe que terá que aliñar e ordenar os menús, botóns ... e decidir onde colocar cada un dentro do espazo visual (ver "6.4





- Presentación de datos").

Unha vez definidos os elementos que a nosa interface usable vai ter, **Lía** quere que os seus traballadores teñan moi clara a secuencia de control da aplicación. É dicir, que accións terán lugar cando o usuario navegue pola interface e use todos os elementos que ten: menús, ventás, botóns ...

En **GZ Software** terán que ter en conta todas as pautas relativas á usabilidade:

- ✓ Informar permanentemente ao usuario sobre o estado da aplicación.
- ✓ Permitir desfacer accións e volver atrás.
- ✓ ...



Breixo é consciente de que non podemos esquecernos de asegurar a información que se manexa a través da nosa interface. Facer isto é sinónimo de garantir a calidade do software construído e, nese senso, debemos ter clara a importancia da confidencialidade da información que se manexa (ver "6.6 - Aseguramento da información")

En **GZ Software** saben que os elementos multimedia contribúen á usabilidade da interface, xa que aos usuarios gústanos atopar imaxes, sons, vídeos ... na nosa pantalla, e non todo en modo texto.

Non obstante, **Celtia** cometeu no último proxecto o erro de introducir un exceso de elementos deste tipo na interface. A cuestión fundamental, como case todo na vida, é saber atopar o equilibrio (ver "6.7 - Aplicacións multimedia").