

## Tema 4

Marcos González León

### 4.4 Diseño de Interfaces de usuario

- ¿Qué indica la ley de Fitt? Contextualízala.

El tiempo para alcanzar un objetivo es una función de la distancia y tamaño del objetivo. Por lo tanto, es recomendable usar objetos grandes para las funciones importantes.

- ¿A qué se refiere cuando habla de metáforas?

Se tratan de figuras mentales fáciles de recordar. La UI puede contener objetos asociados al modelo conceptual en forma visual, con sonido u otra característica perceptible por el usuario que ayude a simplificar el uso del sistema.

- Explica el ejemplo de un mal uso de la metáfora.



Imaginemos que el botón pause '||' funcione como un play. Y que al darle varias veces solo se consiga reanudar la operación o no hacer nada. Esto confundiría al usuario, ya que espera que al pulsarlo varias veces Pause y Resuma la operación. Cada elemento de la interfaz debe ser lo suficientemente explicativo o identificativo como para que su función sea comprendida rápidamente por el usuario.

- Explica el ejemplo de un buen uso de la metáfora.

En la pregunta anterior, la ventana usa botones para minimizar, maximizar y cerrar reconocibles fácilmente. Nadie utilizaría un círculo por ejemplo para el icono de cierra de una aplicación.

**- ¿Qué es un prototipo? Indica los tipos.**

Los prototipos son componentes visuales que varían en grado de complejidad de acuerdo a la operabilidad para realizar simulaciones:

- Prototipos Estáticos: Son aquellos que no permiten la alteración de sus componentes, pero sirven para identificar y resolver problemas de diseño.
- Prototipos Dinámicos: Permiten la evaluación de un modelo del sistema sobre una estación de trabajo o una terminal. Involucran aspectos de diseño mas
- Prototipos Robustos: Deben ser relativamente completos en la simulación de las características dinámicas de la interfaz.

**- ¿Qué pautas se indican que favorece la evaluación heurística de un IU?**

- Visibilidad del estado del sistema.
- Semejanza del sistema al mundo real
- Control y libertad por parte del usuario
- Consistencia y estandarización
- Prevención de errores
- Reconocimiento de acciones y opciones
- Flexibilidad y eficiencia en el uso
- Estética y diseño minimalista
- Reconocimiento de errores, diagnóstico y recuperación
- Ayuda y documentación