



# AUT4\_01 Análisis Usabilidad

---

DESARROLLO DE INTERFACES

# INTERFAZ 1



## 1. Características y atributos

Primeramente y con el primer vistazo de la interfaz podríamos decir como características básica que el diseño no es elegante, puesto que principalmente al usuario no le llamara la atención y no se diferencia de otras interfaces.

Otro punto sería la retroalimentación, el usuario seguramente se sienta perdido ya sea por los anuncios que se encuentran dispersos, como por el desorden en el que se muestran las noticias.

De esta misma forma tendremos que comentar que se hace complicado que sea útil.

Refiriéndonos a los atributos y a lo nombrado anteriormente, la eficiencia de la interfaz disminuye puesto que el nivel de productividad disminuirá por el desorden, esto conlleva consigo la satisfacción y la facilidad de aprendizaje del usuario.

## 2. Pautas de diseño

Las pautas de diseño que no se han tenido en cuenta son:

- Diseño visual, pues se puede destacar una imagen cargada, siendo más aconsejable una interfaz más organizada y limpia.
- Color, se puede mejorar la paleta de colores utilizada (regla 60-30-10). En este caso no tuvieron en cuenta que el único color que más destaca dentro de la información es el texto de un anuncio en azul, con lo cual el usuario centra su atención en ese punto y con el cual no va a obtener la información que estaba buscando.

### 3. Principios básicos

Los principios básicos que faltarían en esta interfaz por aplicar serían:

- Legibilidad; puesto que tanto las noticias como algunos anuncios se encuentran en el mismo “recuadro” y por ello podríamos decir que dificulta la lectura a la hora de diferenciar.
- La mínima sorpresa, ya que a la hora de entrar en esta interfaz, se puede destacar que llamarían “más la atención” las publicidades que lo que se vendría a buscar, refiriéndonos a las noticias.

### 4. Elementos y estructura

Para mejorar la estructura de la interfaz lo primero que realizaría es eliminar el anuncio que está en el banner, el cual ocupa bastante espacio y distrae a los usuarios. Mejoraría la ubicación de los anuncios, poniéndolos en puntos estratégicos en vez de mostrarlos todos a la vez. Por último mejoraría la paleta de colores y organizaría para que se va a utilizar cada uno.

## INTERFAZ 2



### 1. Características y atributos

Principalmente y de primer vistazo podemos ver los errores que se ven en la interfaz, ya sea por imagen... siendo así que disminuya la percepción positiva al usuario y perdiendo un porcentaje del atractivo.

También y con referencia al diseño, podemos decir que esta interfaz no tiene simplicidad para el usuario, debido a lo recargado que se encuentra.

Hablando de los atributos, nombraremos que fallan la satisfacción hacia el usuario por el diseño e igualmente la eficiencia del usuario para adquirir el nivel alto de productividad.

## 2. Pautas de diseño

Podemos decir las siguientes pautas no se han cumplido:

- El diseño visual y por tanto también el color, puesto que como se puede observar, la información que se ofrece no es de forma clara. Así mismo, el fondo amarillo, no es apropiado, pues deberían ser colores más oscuros o sutiles.
- Matiz, contraste y resplandor; puesto a las personas que padecen de daltonismo no podrán diferenciar el fondo de las letras.
- La redacción de texto en la interfaz; pues se debería tener textos más cortos que hagan que al usuario no le cueste leer fácilmente.
- Los colores utilizados son muy intensos y no existe un color con el que puedas distinguir los elementos importantes para la atención del usuario.

## 3. Principios básicos

Los principios básicos que faltarían por utilizar serían:

- La consistencia, por como se puede ver, los errores que se pueden observar.
- Legitimidad; tiene una excesiva puesta de información
- La mínima sorpresa, ya que a la hora de entrar a esta interfaz te podría llamar la atención tanto los iconos que no se cargan, como el orden del texto o el menú inferior.

## 4. Elementos y estructura

Para mejorar la interfaz hay que controlar los errores de las imágenes, los cuales, empeoran bastante la calidad. También deberíamos reducir todos los textos para que el usuario no se canse de leer y se debería ajustar la organización de los párrafos para una mejor lectura, en vez de tres columnas utilizar una y jugar con las posiciones de las imágenes. Por último no estaría mal cambiar los colores utilizados en toda la interfaz.