

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR



Evaluación Wireframe

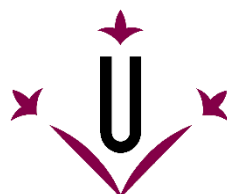
Grado en Ingeniería
Informática



Jordi Lazo Florensa



Alejandro Clavera Poza



Universitat de Lleida
Escola Politècnica Superior

Índice

1 – Introducción.....	1
2 - Características principales de una IU	1
2.1 - Elementos interactivos y simbología	1
2.2 – Consistencia	1
2.3 - Elementos de ubicación.....	1
2.4-Navegación	2
2.5 - Identidad.....	2
2.6 - Relación con los factores humanos	2
2.7 – Testabilidad	2
2.8 - Uso de las herramientas	3
3 - Elementos importantes en una IU	3
3.1 - Espacio de interacción	3
3.2 - Color	3
3.3 – Tipografía	3
3.4 – Iconos.....	3
3.5 – Menús	3
3.6 - Tono del mensaje	4
3.7 – Formularios	4
4 – Conclusión	4

1 - Introducció

En este informe se comentará el resulta obtenido tras realizar la evaluación del *wireframe* del grupo 15 del GM3.

A la hora de realizar este análisis se ha tenido en cuenta una serie de puntos sobre los elementos y características mas importantes de una interfaz de usuario que serán comentados a lo largo del documento.

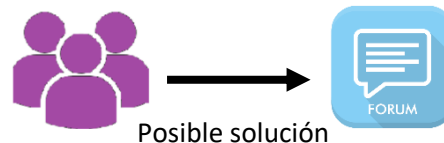
2 - Características principales de una IU

2.1 - Elementos interactivos y simbología

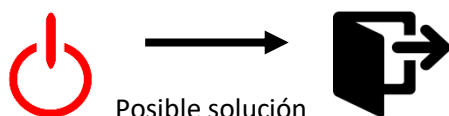
Los elementos interactivos se muestran con facilidad además de manteniendo la misma estructura y respetando la misma guía estilo.

En cuantos a la simbología hemos encontrado dos iconos que pueden confundir al usuario. En primero se encuentra en la barra de navegación inferior donde se puede observar un icono que puede ser interpretado de varias formas. Este icono dentro de la aplicación hace referencia al “Fòrum” el cual los usuarios comentan los temas que ofrece la aplicación, sin embargo, puede ser interpretado como una red social o un chat de conversación. Esto obliga al usuario a pulsar el botón para estar seguro de la función del botón de este.

Recomendaríamos que añadieran un texto descriptivo para cada icono de este menú inferior de navegación o cambiar el icono.



El otro elemento interactivo es el botón que se encuentra en la parte superior derecha cuya función es la de cerrar sesión de la cuenta del usuario dentro de la aplicación. Este



icono puede ser interpretado por varios usuarios como el apagado de cualquier dispositivo y no el de cerrar sesión. Recomendaríamos cambiar el icono a otro que sea más utilizado o bien cambiar el icono

por un texto descriptivo que ponga “Tancar sessió”.

2.2 - Consistencia

La consistencia de la aplicación creemos que es bien implementada, durante toda la aplicación los elementos de la interfaz que realiza su función única y no existe otro elemento que realice lo mismo en el resto de la aplicación. Por otro lado, la información de aplicación es mostrada de una misma manera en toda la aplicación.

2.3 - Elementos de ubicación

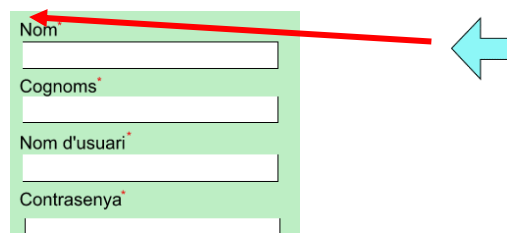
En cuanto a los elementos de ubicación hemos encontrado algunos errores leves, en la pantalla de creación de cuenta, si bien hay un botón en el cual se puede leer en la parte inferior “Crear Compte” hasta que el usuario no lea dicho botón no sabe en qué zona de la aplicación se encuentra. Por lo tanto, debe de desplazarse hasta el final de

la pantalla para encontrar dicho botón. Esta falta de ubicación se encuentra también en otras pantallas como la “Perfil” y “Informació”.

Para solventar el este problema se debería de incluir en las pantallas nombradas anteriormente el nombre de la sección en la que se encuentra el usuario arriba tal y como se encuentra en las otras pantallas como “Configuració” o “Donacions”.

2.4 - Navegación

La navegación dentro de la aplicación es coherente en todo momento a excepción de, la pantalla de “Crear Compte” la cual no tiene ninguna manera de retroceder a la pantalla anterior haciendo que el usuario no pueda deshacer ninguna acción salvo que este se cree una nueva cuenta. Este error leve es solventado en las otras pantallas ya que se ha añadido un botón que permite retroceder hacia atrás en todo momento.

Un formulario de creación de cuenta con un fondo verde claro. Contiene cuatro campos de texto con etiquetas: "Nom", "Cognoms", "Nom d'usuari" y "Contrasenya". Cada etiqueta tiene un pequeño asterisco rojo. A la izquierda del formulario, una flecha roja apunta hacia el campo "Nom". A la derecha del formulario, una flecha azul clara apunta hacia el formulario.

2.5 - Identidad

La identidad de la aplicación es visible en todo momento ya que se ha añadido el logotipo “GW” de “Green World” en la parte superior de casi todas las pantallas. Además, el color de fondo de la aplicación esta relacionado con el color de dicho logo.



2.6 - Relación con los factores humanos

Creemos que la relación con los factores humanos no siempre se tiene en cuenta los conocimientos que tienen los usuarios ya que, por ejemplo, el botón de “Tancar Sessió” puede ser confundido por una persona mayor como desconectar un dispositivo o apagarlo.

Por otro lado, creemos que la visibilidad del contenido de la aplicación es correcta y satisfactoria para todo tipo de usuario ya que el tamaño de letra usado es legible para personas con problemas de visión. No obstante, podría implementa una opción para poder ampliar más el texto para los usuarios que tienen un gran problema de visión

2.7 - Testabilidad

Permite realizar todas las acciones visibles de la aplicación además que las opciones externas las replica de manera muy similar a la real, como la ejecución del método de pago.

2.8 - Uso de las herramientas

En cuanto al uso de las herramientas, para ejecutar y probar este *wireframe* se ha utilizado el programa InVision.

3 - Elementos importantes en una IU

3.1 - Espacio de interacción

En cuanto al espaciado entre las secciones, imágenes y textos creemos que se respeta de manera consistente haciendo que la visualización de estos elementos sea clara.

En cuanto a los colores creemos que han respetado fielmente la guía de estilo. Han usado dos colores de tonalidad verde para representar su logotipo y uno de estos verdes con la transparencia aumentada para el color de fondo de todas las pantallas. Además, el color rojo lo han usado para los iconos de cerrar sesión y las gráficas. Asimismo, han usado el color azul para diferenciar los botones. Por lo tanto, se puede observar que en la guía de estilo queda perfectamente reflejados los 6 colores que han usado siendo congruentes con la iconografía implementada.

3.2 - Color

Por lo que referencia al color, los colores usados son congruentes con los descritos en la guía de estilo. Para el logotipo “GW” se han usado 2 variedades de verde distintas. Una de estas variedades ha sido usada como fondo de las pantallas con la pequeña diferencia que han aumentado su transparencia. Para los textos han usado el color negro de forma estándar.

Finalmente, para diferenciar los botones han usado el color azul claro, implementado en todas las pantallas y para los mensajes que tienen acciones no reversibles han usado el color rojo como advertencia, así como el icono de cerrar sesión.

3.3 - Tipografía

La tipografía usada en la aplicación no ha sido totalmente congruente puesto que, tal y como exponen en su guía de estilo, en los casos que no podían implementar su tipografía estándar han optado por ajustar el tipo y tamaño de letra a la pantalla. A excepción de esta incongruencia, la fuente y tamaño de letra se respeta en todas las pantallas diferenciándose de títulos, botones, textos y enlaces.

3.4 - Iconos

De forma general los iconos utilizados han sido seleccionados de manera correcta y difícilmente pueden llevar a una interpretación errónea del usuario a excepción de los iconos de “Fórum” y “Tancar sessió”, tal y como hemos comentado en el apartado “Elementos interactivos y simbología”, ya que estos pueden malinterpretarse.

3.5 - Menús

En este *wireframe* podemos distinguir claramente dos menús. El menú desplegable que se encuentra en la parte superior izquierda y el menú inferior, que se encuentra visible en todo momento en la parte inferior de la pantalla. Ambos menús realizan

acciones diferentes y bien distinguidas. Creemos que estos dos han sido implementados correctamente y todo usuario sabrá acceder a ellos sin ningún problema.

3.6 - Tono del mensaje

El vocabulario que han usado para esta aplicación creemos que ha sido correcto y formal, siendo fácil su interpretación por un gran nombre de personas.

3.7 - Formularios

Hemos encontrado dos formularios dentro de esta aplicación. Uno de ellos debe rellenarse para realizar el registro del usuario, siendo obligatorio algunos de sus campos y quedando claramente los datos que son necesarios para su registro. El otro formulario se encuentra a la hora de realizar un pago con la tarjeta de crédito, siendo necesario introducir todos los datos de esta para poder confirmar la transacción y mostrando un mensaje si la acción ha sido validada.

4 - Conclusión

Tras realizar el análisis del *wireframe* podemos observar que cumple un gran número de las directrices de la usabilidad, no obstante, hay algunos errores respecto a la iconografía que tienen fácil solución.