

# Análisis de interfaces y diseño de interacciones

III C-2018

# Ing. Nathalie Howell-Flores

howellnathalie@gmail.com

[www.nathaliehowell.com](http://www.nathaliehowell.com)

[www.howellhutt.com](http://www.howellhutt.com)

[medium.com/@indicedefracaso](https://medium.com/@indicedefracaso)

Ingeniería en Diseño Industrial, Tecnológico de Costa Rica - énfasis en diseño de información

Cursos de interacción y comunicación en la Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd, Alemania

Intelligent Sense - 2013

Possible, CR - 2014

Hangar, CR - 2015

Fundadora Análisis y Diseño de Experiencias Howell Hütt - 2016

Seleccionada para la Bienal Iberoamérica de Diseño, Madrid, 2014

**Objetivo General:** Conocer los estándares actuales del diseño de interacción e interfaces con el fin de crear productos digitales amigables con el usuario

Objetivos Específicos	Contenido	Duración (h)
1. Que los estudiantes conozcan el concepto de usabilidad y los componentes que la conforman	1.1 Concepto de usabilidad 1.2. Componentes de la usabilidad 1.3 Importancia de la usabilidad	6
2. Que los estudiantes conozcan las técnicas básicas de investigación previas al diseño	2.1 Inventario de contenidos 2.2 Referenciales 2.3 Supuestos y requerimientos	9
3. Que los estudiantes reconozcan la importancia de conocer a los usuarios en el proceso de diseño de interfaces	3.1 Concepto de usuario (Personas) 3.2 Necesidades de los usuarios 3.3 Segmentación y caracterización de usuarios 3.4. Tráfico y/o frecuencia de uso 3.5 Definición de front-ends	9
4. Que los estudiantes conozcan como estructurar la arquitectura de la interfaz	4.1 Arquitectura alfa y beta 4.2 Card Sorting y Dendrograma 4.3 User flows y Scenarios	9
5. Que los estudiantes aprendan a diseñar una interfaz digital	5.1 Wireframes (low & high) 5.2 Buenas prácticas 5.3 Paper prototyping 5.4 Maqueta funcional 5.5 Documentación	9
6. Que los estudiantes conozcan como realizar un <i>look and feel</i> apropiado para las necesidades específicas de esa herramienta	6.1 Definicion del concepto semántico 6.2 Definicion de los elementos morfológicos 6.3 Preparación de los assets	6

HORAS TOTALES:

48

Quices: 25%  
Tareas: 25%  
Proyecto Final: 50%

# Usabilidad



Medida de la calidad de la experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema

La usabilidad se define por 5 componentes

La usabilidad se define por 5 componentes

Learnability

La usabilidad se define por 5 componentes

Learnability

Efficiency

La usabilidad se define por 5 componentes

Learnability

Efficiency

Memorability

La usabilidad se define por 5 componentes

Learnability

Efficiency

Memorability

Errors

La usabilidad se define por 5 componentes

Learnability

Efficiency

Memorability

Errors

Satisfaction

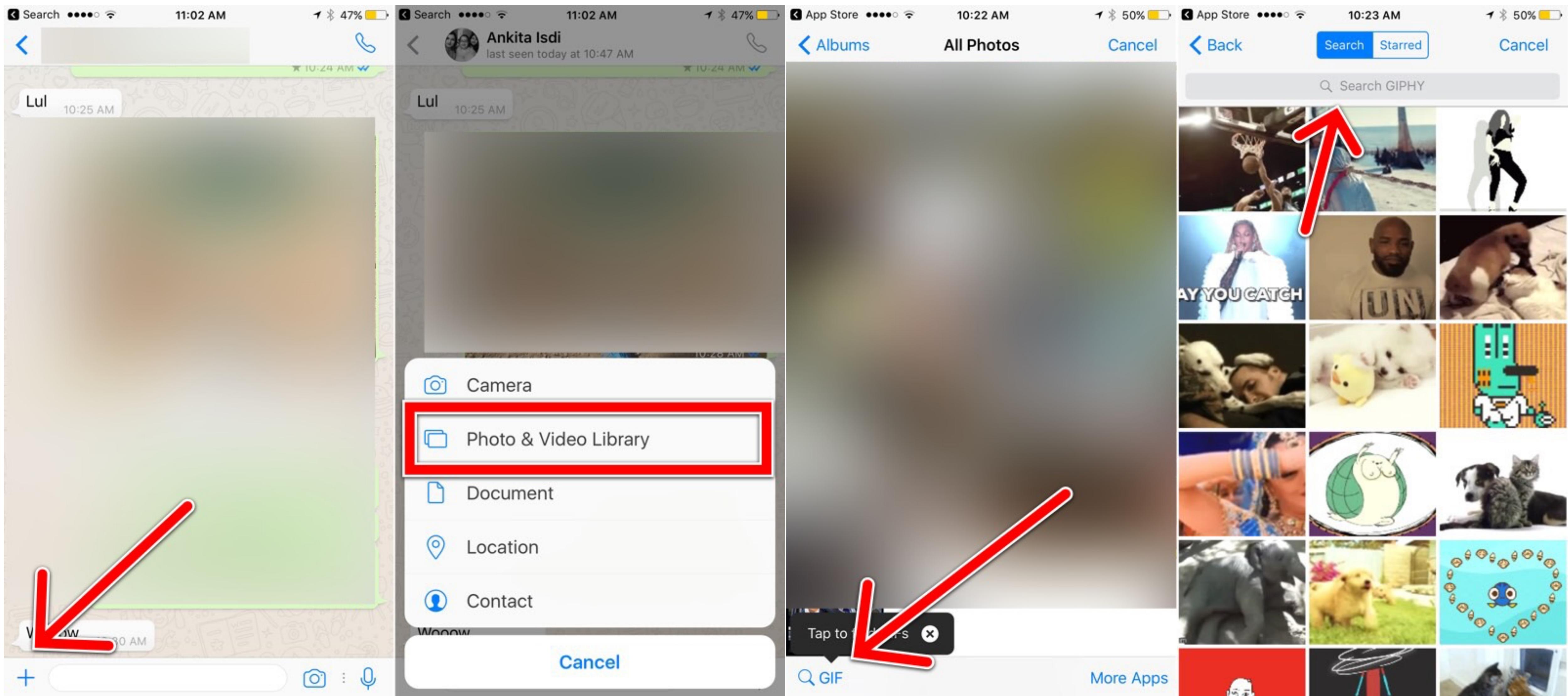
# Learnability

Qué tan fácil es para los usuarios alcanzar las tareas básicas por primera vez en una interfaz



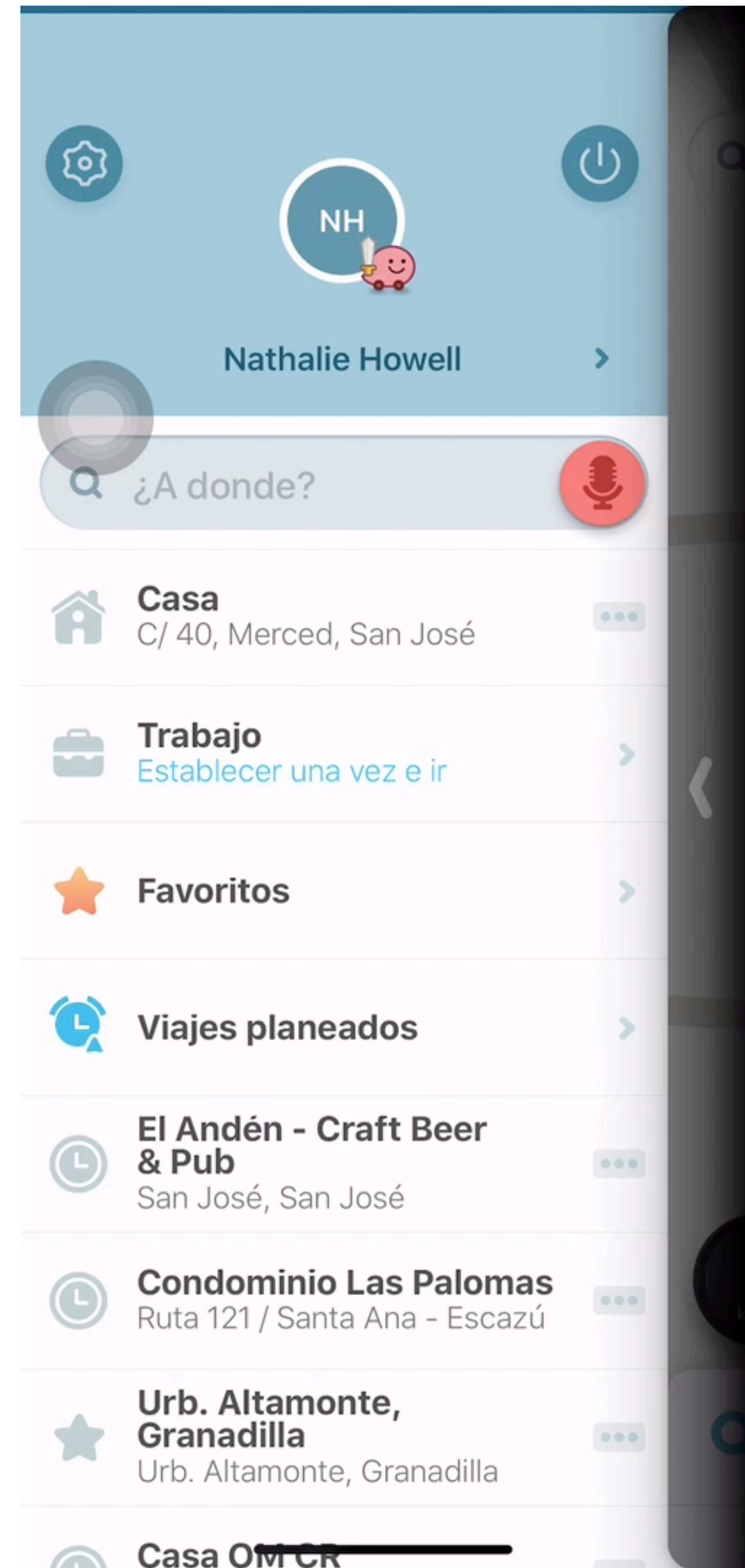
# Efficiency

Una vez que los usuarios entendieron el diseño, qué tan rápido pueden realizar tareas



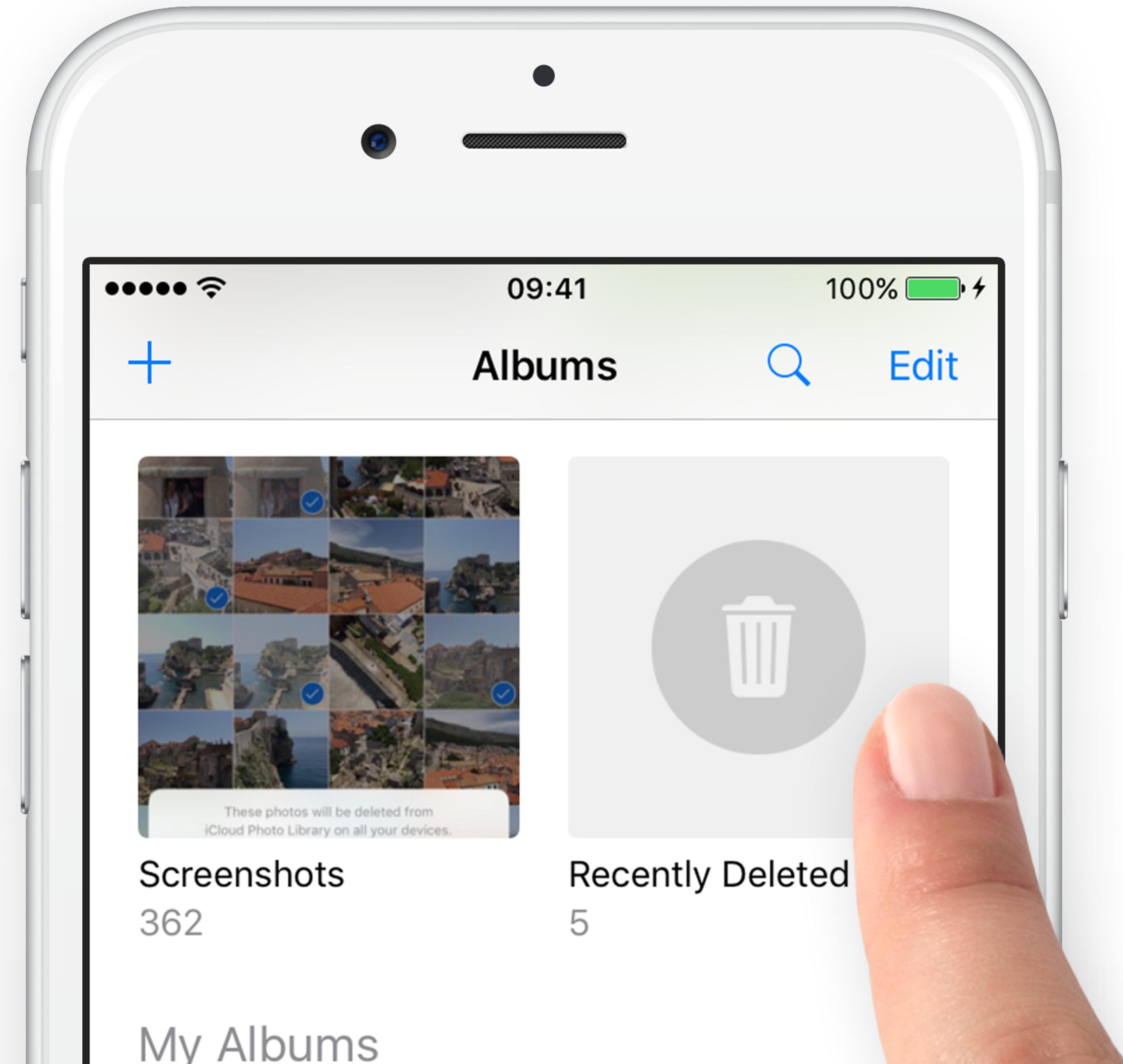
# Memorability

Cuando los usuarios regresan al diseño después de un tiempo de no utilizarlo, qué tan fácil pueden restablecer su eficiencia



# Errors

Cuántos errores comete el usuario, qué tan severos son y qué tan fácil es corregirlos



# Satisfaction

Qué tan satisfactorio es usar una interfaz

“El buen diseño es obvio, el gran diseño es transparente ”

–Joe Sparano

# 10 principios según Nielsen

[www.nngroup.com](http://www.nngroup.com)

1) Visibilidad del status del sistema

*feedback en el momento adecuado*

## 2) Correlación entre el sistema y el mundo real

Convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden lógico y natural

### 3) Control del usuario y libertad

Al seleccionar funciones equivocadas, el usuario necesita una salida de emergencia

## 4) Estándares y consistencias

El usuario no debe dudar si palabras distintas, situaciones o acciones significan lo mismo

## 5) Prevención de errores

Mejor que un mensaje de error, es un diseño que evite ese error

## 6) Reconocimiento frente al recuerdo

Es mejor hacer que el usuario reconozca algo, antes de forzarlo a recordar

## 7) Flexibilidad y eficiencia de uso

Atajos que en muchas ocasiones son invisibles para los usuarios nuevos, pueden hacer que un usuario experto maneje de forma muy eficiente el producto

## 8) Estética y diseño minimalista

Los textos no deben incluir información irrelevante o rara vez necesitada

# 9) Reconocer, diagnosticar y recuperar de errores

Los mensajes de error deben ser claros, indicar el problema y sugerir una solución

## 10) Ayuda y documentación

Aunque es preferible que un usuario no deba recurrir a la ayuda, en muchos casos es necesario

¿Por qué es importante?

“Si el usuario no puede usarlo, no funciona”

–Susan Dray



\$