

ANÁLISIS DE APLICACIÓN DE VENTA DE BILLETES DEL METRO DE MADRID

MENÚ DE USUARIO



La foto muestra una interfaz muy intuitiva con todas las opciones perfectamente explicadas. Un ejemplo de usabilidad son los botones de cambio de idioma, que son un claro ejemplo de facilidad de aprendizaje, ya que si no entiendes español simplemente con mirar un poco te das cuenta que se puede cambiar al idioma que te convenga dependiendo de la bandera que elijas. Esto es

mejor que poner un texto u otras formas de comunicación ya que puede que el usuario nativo no las entendiera.

Además, como una guía de diseño clara en esta interfaz, podemos ver que se usa un diseño estético y minimalista, con la sencillez adecuada para el número de opciones que esta vista debe ofrecer.

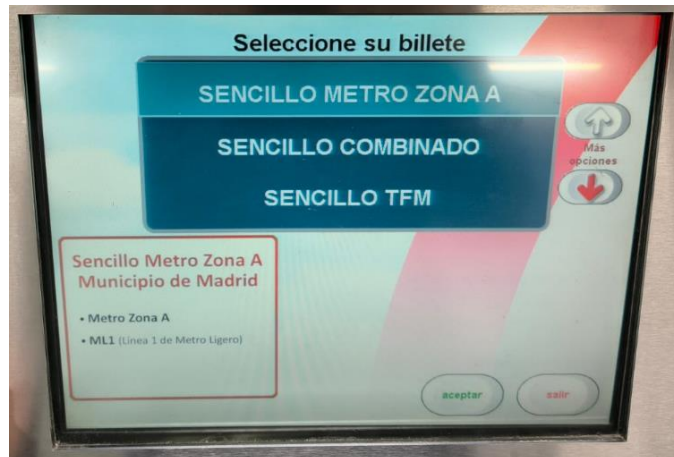
SELECCIÓN DE TIPO DE BILLETE



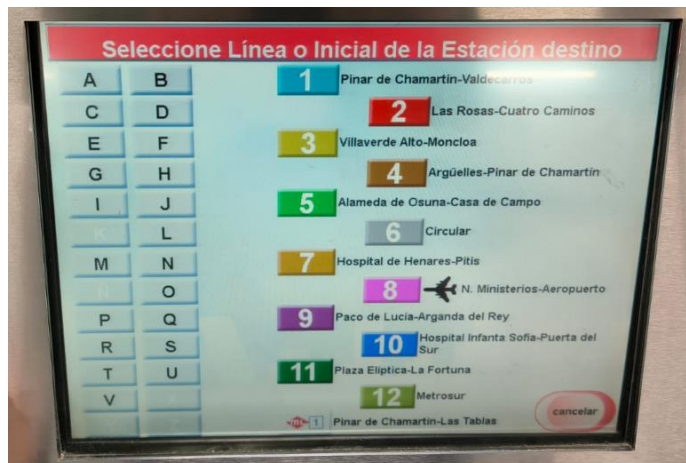
Muy similar a la vista anterior, esta muestra un sencillo desplegable con las diversas opciones además de unas flechas claras y un texto que nos sugiere que hay mas opciones disponibles. Destacar en esta vista, y ya dado por supuesto en las siguientes los botones de aceptar y salir, claro ejemplo de tolerancia al error.

Además, como guía de diseño podríamos decir que el usuario tiene control y libertad total a la hora de la elección del nº/tipo de viaje, ya que puede seleccionar las opciones de la lista todas las veces que quiera, pero no será una firme decisión hasta que le de al botón de aceptar. Aun así, siempre puede cancelar la operación en cualquier otro momento.

Si bajas dándole a las flechas de más opciones, puedes obtener nuevos tipos de billete para elegir. Es buena idea poner una lista de este modo ya que si pones en una única lista que no permita el desplazamiento todas las opciones, se vería todo muy junto y podría provocar que el usuario pulsará en una opción que no es la que quería originalmente. Además, podemos ver que con las selecciones de billete no intuitivas, aparece abajo a la izquierda un pequeño resumen de lo que estas comprando, lo que equivaldría a la guía de diseño de ayuda y documentación.



SELECCIÓN LINEA



Tras elegir el tipo de billete pasamos a esta otra vista, de la que podemos obtener diversas conclusiones. Por un lado, la selección de línea por números resulta bastante intuitiva causando que el usuario pueda averiguar por si mismo su funcionamiento (simplemente clickar en la línea asociada). Por otra parte, a la izquierda podemos ver una especie de

teclado, pero ¿para qué sirve? Como podemos ver no hay nada que lo explique adecuadamente provocando que el usuario pueda no tener ni idea de qué hacer con el, degradando la facilidad de aprendizaje.

Como guía de diseño bien implementada podemos observar que los colores de las líneas coinciden con los colores que hay en muchos otros puntos de las estaciones, facilitando al usuario la tarea de saber a donde tiene que coger el billete ya que puede acordarse de: el color de la línea, su número, o su nombre.

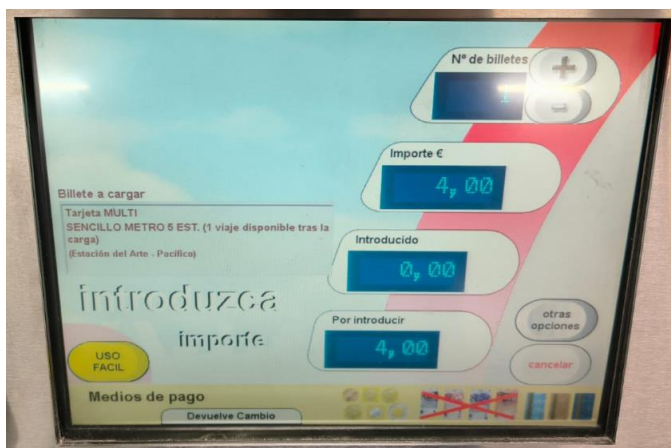
CONFIRMACIÓN COMPRA



En esta vista podemos ver expresado en un text-area el resumen de nuestra compra antes de realizar el pago. Es importante mostrar al usuario lo que va a pagar antes de hacerle pagar para que pueda rectificar en última instancia en caso de haber cometido un error y que no se hubiera enterado. Como guías de diseño, claramente la prevención de errores esta muy

presente, junto con la documentación producida por los diversos labels que hay en esta vista (informe de que el billete solo vale para hoy, informe que indica que los botones de + y - son para elegir el número de billetes).

PANTALLA DE PAGO



Vista que permite el pago de el/los billetes. También contiene elementos de prevención de errores como la vista anterior, por ejemplo permite volver a cambiar el número de billetes elegidos por se acaso el usuario no se dio cuenta anteriormente. También, para aprender los métodos de pago, el área de texto/imagen de abajo permite ayudar al usuario que sepa las formas de pago

admitidas. Una guía de diseño que sigue esta vista podría ser la de información antes que recuerdo. En esta vista podemos ver que se muestran todos los datos del pago, permitiendo por ejemplo que el usuario no tenga que recordar cuanto ha pagado ya en caso de que pague con monedas, o que tenga que recordar cuanto debía pagar en un inicio.