

Tema 2: Utilidades

Ejercicio 2

Rubén Hita Morales

14/09/2022

Versión 1.0

IES Francisco de Quevedo 2DAM Desarrollo de Interfaces

Indice

Introducción.....3

Lista de atributos/criterios de usabilidad.....3

Modo de medición.....4

Bibliografía.....4

Conclusiones.....4

Introducción

En este trabajo voy a hablar de los atributos y/o criterios de usabilidad que debería de tener una interfaz.

Y el modo de medición de las mismas

Lista de atributos/criterios de usabilidad

Estos son atributos que se usan de forma frecuente para la usabilidad de interfaces:

- Primera impresión: El usuario debe tener una buena impresión de lo primero que ve al ver la interfaz.
- Satisfactorio: Una interfaz hecha de manera que le guste al usuario y le resulte agradable.
- Tiempo de aprendizaje: Que la interfaz este hecha de manera que sea fácil y corto aprender su funcionamiento.
- Confiabilidad en el uso: El usuario debe sentirse seguro.
- Eficacia: Es la manera correcta de usar la interfaz por parte del usuario.
- Eficiencia: Que la aplicación funcione de manera correcta y eficiente.
- Adaptabilidad: La aplicación debe adaptarse al usuario (gustos, forma de hablar, etc).
- Tratamiento de los errores: En caso de aparecer un error se debe de solucionar a la mayor brevedad posible.
- Color: El color puede utilizarse con varios propósitos
 - 1 Atraer la mirada del usuario hacia un punto concreto en pantalla.
 - 2 Distinguir elementos en gráficos complejos.
 - 3 Organizar la información.
 - 4 Enfatizar los mensajes de alerta.

Aparte de los propósitos del color también hay unas reglas que se deberían cumplir:

1. No más de 7 colores en una gráfica
2. Fondo colores pastel para cuidar el foco

No obstante, se calcula que el 10% de la población sufre alguna alteración en la percepción del color. Los problemas más extendidos se asocian a la discriminación de los tonos de rojo y verde, aunque también pueden existir dificultades para reconocer el azul.

- Priorizar por Cultura: En nuestra cultura leemos y escribimos de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Hablar el lenguaje del usuario: Hacer la interfaz de manera que el usuario use las palabras y términos que se le proporcionan; Ejemplo: si nuestros usuarios hablan en millas y no en kilómetros, utilizar las millas.

- Retroalimentación: La interfaz debe responder a las tareas para que el usuario sepa que esta pasando, y si hay un error debe indicar el error y también la posible manera de solucionarlo
- Ayuda y documentación: La interfaz debe tener una documentación en la que salga todo lo necesario para que, en caso de duda del usuario se pueda resolver.

Modo de medición

1. Primera impresión: Se mide con el nivel de satisfacción que tenga el usuario justo al inicio de usar la interfaz
2. Satisfactorio: Se mide con el nivel de satisfacción que tenga el usuario después de usar la interfaz
3. Tiempo de aprendizaje: El tiempo que el usuario tarda en aprender el funcionamiento de la interfaz
4. Confiabilidad en el uso: El grado de satisfacción que el usuario sienta en cuanto a la seguridad.
5. Adaptabilidad: Se mide con lo que le cueste al usuario adaptarse a la interfaz.
6. Tratamiento de los errores: El tiempo que se tarda en tratar los errores.
7. Color: No debe de haber mas de 7 colores y hay que usar una gama de colores correcta.
8. Retroalimentación: El numero de veces que la aplicación devuelva mensajes al usuario.

Bibliografía

1. [Atributo color](#)

Conclusiones

Hay que tener en cuenta todos estos atributos/criterios para que la interfaz salga bien y también hay que tener en cuenta la correcta medición de las mismas para saber si están bien o no.