Aspectos de usabilidad

Uno de nuestros objetivos como desarrolladores era lograr proporcionar al usuario una aplicación, además de funcional, que fuera usable. La Organización Internacional para la Estandarización(ISO) oferece varias definiciones de usabilidad, entre ellas , la incluida en la ISO 9126, que defiende:

*“La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.”* ***(SOBRA?)***

Nuestra aplicación está dirigida a un mercado amplio, en el que el usuario no tiene por qué estar acostumbrado o familiarizado con el mundo tecnológico, por lo que hemos tenido que centrar nuestro diseño en una aplicación que fuera fácil de usar por el usuario, y que tuviera en cuenta este déficit de habilidad o conocimiento general tecnológico.

Además, también se ha seguido, en la medida de lo posible, los principios de diseño e interfaz de usuario ofrecidos por Android, en el enlace: <https://developer.android.com/design/get-started/principles.html> ***(SOBRA?)***

En este apartado vamos a recorrer qué principios y decisiones hemos tomado para lograr que la experiencia del usuario con nuestra aplicación sea lo más cómoda y usable posible.

* Look and feel: Hemos optado por simplificar la idea de color principal y secundario, y hemos usado únicamente como color principal el color verde *#FF0A9A5B,****(SOBRA?)***el cual se usa en la barra de acción de Android y en el coloreado de botonesy como color secundario hemos elegido el negro, ambos sobre un fondo blanco. Es una combinación de colores suaves que le dota a la aplicaión de un toque sencillo y cercano.
* Uso de imagenes inteligente: Hemos gestionado el uso de imagenes como vehículo para mostrar la información, por ejemplo, hemos añadido una imagen en cada ejercicio para que el usuario pueda apoyarse en la imagen para realizar el ejercicio.

//Añadir Ejercicio.png

También hemos diseñado el menú principal en torno a imágenes, para que se acercase más a las ideas reflejadas en las guías de diseño de Android, identificando cada opción del menú con una imagen de fondo distinta, para que el usuario se familiarice antes con el uso de la aplicación.

//Añadir Menu.png

* Mantener informado al usuario: Para que el usuario sepa en todo momento, en qué parte de la aplicación se encuentra, hemos incluido en la barra de acción de Android información pertinente a la actividad en la que se encuentra el usuario, para que nunca se sienta perdido.
* Constancia en el diseño: Para que el usuario no se sienta abrumado por la aplicación, hemos diseñado la aplicación de forma en que objetos o iconos de la aplicación realizan la misma funcionalidad, por ejemplo, tanto la lista de rutinas como la de ejercicios, reaccionan de las misma forma a las acciones realizadas sobre ellas, ambas abren una nueva pestaña si son pulsadas, ambas permiten el borrado de la misma forma si se mantienen pulsadas…

//Incluir si puedes Lista1.png y Lista2.png una al lado de la otra

Aunque visualmente no sean 100% iguales, mantienen una funcionalidad e interacción igual, y esto ayuda al usuario a aprender a usar la aplicación más rápidamente.

* Uso de notificaciones en segundo plano: Se ha añadido notificación de la descarga de ejercicios en segundo plano, manteniendo informado al usuario sobre los cambios importantes relacionados con la aplicación, pero sin usar interrupciones que lleven a la frustración e incomodidad del usuario.
* Diálogo no constante: Se ha optado por incluir un diálogo con el usuario únicamente en decisiones sensibles e importantes, como puede ser borrar una rutina o iniciar una descarga, para evitar hacer que el uso de la aplicación sea pesada mediante diálogo constante para confirmar todas las acciones llevadas a cabo por el usuario.

//Incluir dialogo.png

* Comunicación gentil de errores: Para informar al usuario de que ha habido algún problema en la aplicación, se notifica de forma que el usuario no se sienta ofrendido, por ejemplo, hemos tratado de mostrar los errores de manera educada y respetuosa, siempre indicando que ha sido error de la aplicación, y no del usuario.
* Uso adecuado del lenguaje: Como queremos que nuestra aplicación llegue al mayor número de usuarios posible, hemos comprobado que la descripción de cada ejercicio, puesto que es el párrafo de información más largo e importante, sea sencilla de entender y hemos procurado no usar una terminología muy complicada para usuarios noveles.
* Informar al usuario sin interrumpir: Como nuestra aplicación realiza peticiones contra un servidor, hay que mantener informado al usuario en todo momento si su petición ha sido correcta, pero sin llegar a interrumpir mediante un aviso que ocupe toda la pantalla, por lo que hemos decidido por mantener informado al usuario mediante avisos volátiles, que no le distraen mientras esté ejecutando la aplicación

//Incluir toast.png

* Búsqueda inteligente: Para ayudar al usuario, se ha implementado una funcionalidad de búsqueda que se actualiza cada vez que el usuario decide añadir o borrar una letra de la barra de búsqueda, generando una búsqueda más sencilla,rápida y que informa al usuario de forma continua, sin la necesidad de que tenga que pulsar un botón, y reiniciar en caso de error.

//Incluir busqueda.png

* Diseño para múltiples pantallas: También se ha implementado la GUI de forma que soporte su uso en aparatados con pantallas de diversos tamaños, para que los elementos de la GUI se mantengan constantes independientemente del móvil o tablet que el usuario esté utilizando, además de el soporte en modo tanto horizontal como vertical.

//Incluir portrait.jpg