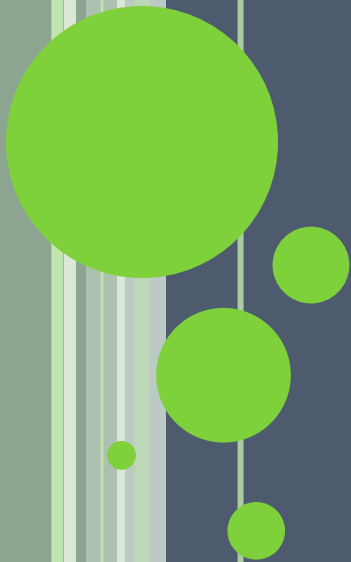


“INTERFACES EN DISPOSITIVOS MOVILES”



INDICE

- INTRODUCCION
- DISPOSITIVOS MOVILES
 - VENTAJAS
 - DESVENTAJAS
- INTERFACES CON DISPOSITIVOS MOVILES
 - ERRORES DE DISEÑO DE INTERFACES
 - EJEMPLO
- CONCLUSIONES
- REFERENCIAS



INTERFACES EN DISPOSITIVOS MÓVILES



INTRODUCCION



Los dispositivos móviles representan una nueva oportunidad de acceso para los sistemas de información, entre ellos las bibliotecas digitales. Sin embargo, la diversidad de características de hardware y software que presentan estos dispositivos complica el diseño de interfaces.



DISPOSITIVOS MÓVILES



- Actualmente en el mercado existen múltiples dispositivos móviles que representan una nueva oportunidad de acceso para las bibliotecas digitales:

- PDAs
- celulares
- Localizadores
- dispositivos de voz
- otros aparatos portátiles.



Los dispositivos móviles se han convertido en un elemento clave del mundo actual



VENTAJAS

- Movilidad
- Oportunidad de acceso
- Protocolo de acceso inalámbrico propio

DESVENTAJAS

- Ancho de banda pequeño
- Capacidad de almacenamiento limitada
- Pantallas pequeñas



INTERFACES CON DISPOSITIVOS MOVILES



- Para desarrollar interfaces que funcionaran correctamente en todos los dispositivos, al principio se creaban diferentes versiones de código para cada tipo de dispositivo.



INTERFACES GENÉRICAS

Interfaces que Varían su aspecto en diferentes dispositivos conservando su funcionalidad



Para que las interfaces diseñadas para ejecutarse en computadoras convencionales funcionen correctamente en dispositivos móviles se han propuesto varias soluciones:



1. Métodos que resumen el contenido de las páginas Web para que se desplieguen sin problema en pantallas pequeñas.



2. Herramientas de conversión, las cuales transforman una interfaz genérica en código escrito en cada uno de los lenguajes de los diferentes dispositivos.



3. Aplicaciones que manejan eficientemente los recursos (CPU, memoria y ancho de banda) de los dispositivos computacionales móviles.



El diseño de interfaces para teléfonos móviles suele ser difícil debido a las siguientes causas:

- El gran número y variedad de dispositivos móviles
- La amplia gama de navegadores que utilizan
- Los límites de entrada y salida
- La falta de directrices y recursos en materia de diseño
- La falta de normas.



ERRORES DE DISEÑO DE INTERFACES



A la hora de diseñar una aplicación, hay errores comunes que los diseñadores podemos cometer. Las principales equivocaciones son aquellas que atentan directamente a la usabilidad y funcionalidad de la aplicación



A continuación se presentaran algunos de los errores de diseño de interfaz para dispositivos móviles:



○ 1) Sobrediseñar:

Uno de los mayores deseos de un diseñador es hacer que su trabajo sea extravagante y sobresalga del resto. Esto puede llevarnos al típico error conocido como “Sobrediseñar”.



○ 2) Subdiseñar:

Este es todo lo opuesto al punto anterior. La falta de un estilo gráfico definido y atractivo puede hacer que el usuario considere la aplicación como de “mala calidad” y que el objetivo para la cual fue creada probablemente ni siquiera se alcance.



○ 3) Diseñar cosas MUY pequeñas:

Se debe evitar realizar botones, o cualquier otro gráfico que requiera interacción, que sean demasiado pequeños, o que estén muy unidos entre sí, porque esto lo que causará es que se seleccione cosas por error, o que no se seleccione nada del todo



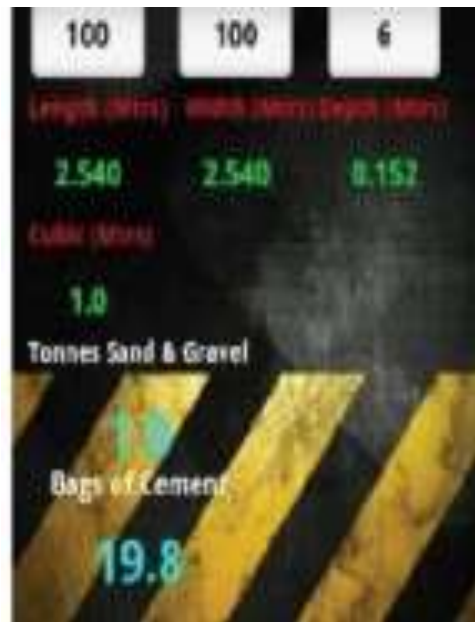
○ 4) Sobrecargar el diseño:

Suele olvidarse también que el espacio que tenemos para el diseño es bastante limitado. A veces se trata de meter mucha información en un espacio muy limitado.



○ 5) Ignorar la usabilidad:

Cada acción que se quiera realizar en una aplicación puede tener cientos de maneras de hacerse, el reto entonces es evitar aquellas maneras complicadas, y buscar más bien las maneras más fáciles, rápidas y con menor cantidad de pasos posibles.



EJEMPLO





CONCLUSIONES



Al finalizar la investigación llegamos a las siguientes conclusiones:

- Las interfaces en dispositivos móviles nos ayudan a simplificar y mejorar la experiencia del usuario en el manejo de estos.
- Estas interfaces tienen que ser sencillas y dinámicas para el usuario.
- No siempre podemos utilizar las mismas aplicaciones que utilizamos en la computadora en el dispositivo.



REFERENCIAS

- <http://blogemarketer.wordpress.com/2008/07/07/diseño-de-interfaces-para-dispositivos-moviles/>
- <http://www.intergraphicdesigns.com/blog/2011/11/13/5-errores-comunes-en-el-diseño-de-interfaces-para-dispositivos-moviles/>
- catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/msp/.../capitulo1.pdf

