

DISEÑO DE INTERFACES

Práctica Evaluación del diseño de la
interfaz y presentación del
proyecto

Alicia Plaza Pardo
Diseño y Creaciones Digitales

ÍNDICE

Modelos de evaluación	1
Análisis heurístico	2
Bibliografía	3
Presentación cliente	4

MODELOS DE EVALUACIÓN

Los modelos de evaluación encontrados son los siguientes:
Los 10 principios generales de Jakob Nielsen para el diseño de interacción.

La guía de evaluación heurística de Hassan Montero, Yusef y Martín Fernández, Francisco J.

Las 45 checklist y cuestionarios útiles para diseño web de Cameron Chapman.

El modelo de análisis heurístico elegido son los 10 principios generales de Jakob Nielsen. A partir de este modelo, voy a analizar la propuesta de diseño.

Un cambio que realizaría al prototipo es la eliminación de los subtítulos de las categorías en la página de inicio ya que considero que únicamente con el título se sobreentiende dicha categoría.

Los aspectos que he resuelto correctamente son la visibilidad del estado mediante la retroacción de los botones; la igualación del sistema con el mundo real mediante un lenguaje y elementos reconocibles para un público ojetivo; el control y libertad del usuario mediante la aparición en todo momento de un icono que permite regresar al inicio; consistencia en el diseño y sus elementos; prevención de los errores mediante una buena categorizarón y disposición de la información y elementos; reconocimiento adecuado ya que se identifican correctamente los botones y llamadas a la acción, diseño minimalista y estético.

ANÁLISIS HEURÍSTICO

1. Visibilidad del estado del sistema

La aplicación de botones con retroacción que indican al usuario que su acción está teniendo consecuencias, generan al mismo una sensación de confianza. Esto lo podemos ver con los botones en hover que se vuelven de otro color comunicando al usuario que su acción tiene una consecuencia.

2. Igualar el sistema con el mundo real

En nuestra propuesta hemos utilizado un lenguaje acorde con un público objetivo para que pueda ser fácilmente entendido, se evitan los tecnicismos. Asimismo, la disposición de los elementos es intuitiva para que los usuarios puedan navegar sin complicaciones.

3. Control y libertad del usuario

En todo momento encontramos una opción visible para volver al inicio de la página en el caso de que el usuario haya realizado una acción por error y quiera retroceder.

4. Standares y consistencia

Mantener consistencia en el diseño, en los elementos y en la disposición facilita al usuario a entender la navegabilidad del sitio. En nuestra propuesta, encontramos consistencia entre las diferentes páginas y elementos de interacción.

5. Prevención de errores

Es importante crear un diseño que prevenga los errores. Por ejemplo, la buena categorización de la información previene que el usuario se confunda de categoría.

6. Reconocimiento más que recuerdo.

El usuario no debería tener que recordar información, por ello, es importante que el diseño sea intuitivo. Aquí podemos mencionar la jerarquía de la tipografía, los “call to action” que ayudan al usuario a dirigirse a un sitio fácilmente, un color que resalta...

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Aplicar abreviaciones puede resultar en una rapidez de uso por parte de los usuarios que no son nuevos. Por ejemplo la aplicación de iconos reconocibles como el de búsqueda o la flecha de retroceso.

8. Diseño minimalista y estético.

Como encontramos en las diferentes categorías, hemos reducido la información a únicamente la necesaria ya que al exponer más información, los usuarios pierden la atención. Asimismo, hemos aplicado un diseño simple donde el contenido se dispone de forma clara.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.

Los mensajes de errores deben establecerse de manera visual y simple para que ayuden a los usuarios a reconocerlos de manera sencilla. Estos no los he diseñado, quedaría pendiente.

10. Ayuda y documentación

Puede ser necesario facilitar información a los usuarios para ayudarles a realizar sus tareas como una lista de pasos a seguir. En este caso, no he visto la oportunidad de aplicarlo.

BIBLIOGRAFÍA

Recursos de aprendizaje Asignatura Diseño de Interfaces:

Fichas del Design Toolkit:

Evaluación heurística

Recursos para presentaciones

Materiales

Cuaderno de diseño de interfaces

Design Toolkit

INFORME PARA EL CLIENTE

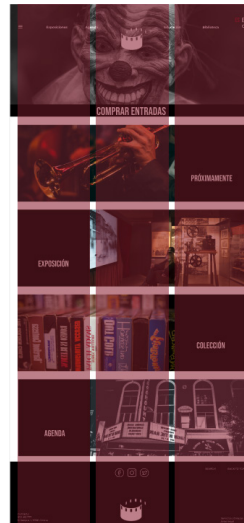
RETÍCULA

Retícula **responsive** para que se adecúa a cada dispositivo.

Versión escritorio

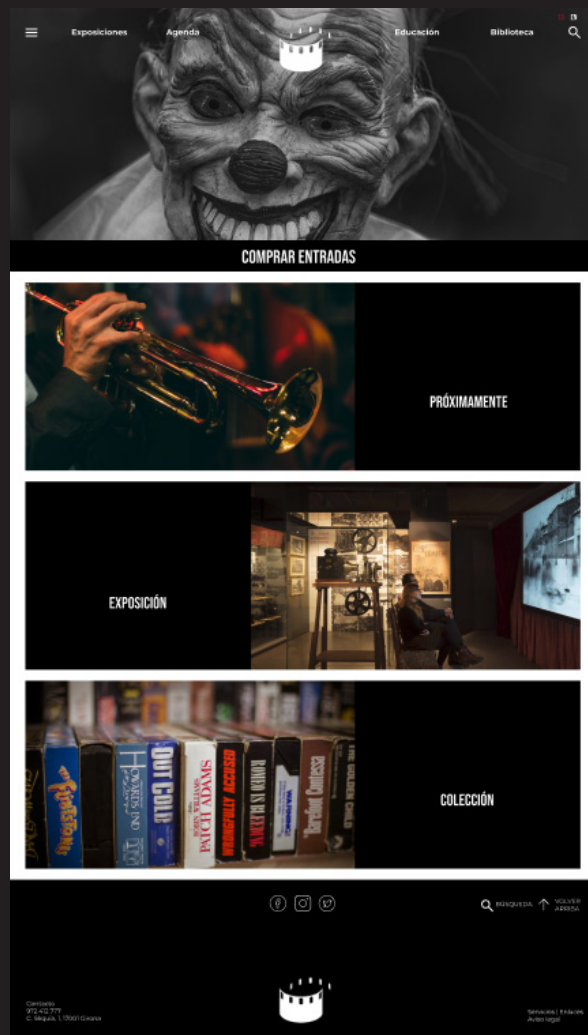


Versión móvil



INTERFACES

Elementos dispuestos de forma **ordenada y clara**



Header

Body

Footer

INTERFACES

GUÍA DE ESTILO

Estilo que **caracteriza la marca** pero con toque de actualización. **Consistencia** en el mismo.

Tipografía con personalidad y **legible**.

Jerarquía aplicada.

Contraste adecuado.

Look and feel agradable.

Colores primarios



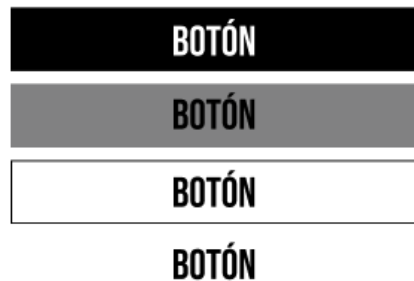
#000000 #8C8C8D #FFFFFF

Colores secundarios

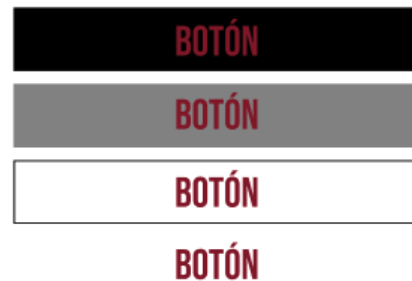


#8B182C

Botones natural



Botones con hover



Tipografía

H1. 45 px

BEBAS NEUE REGULAR

H2. 40 px

BEBAS NEUE

H3. 20px

Montserrat Bold

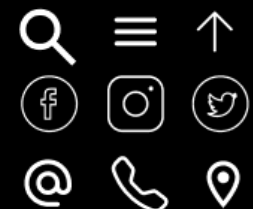
H4. 20px

Montserrat regular

Footer 15px

Montserrat regular

Iconos



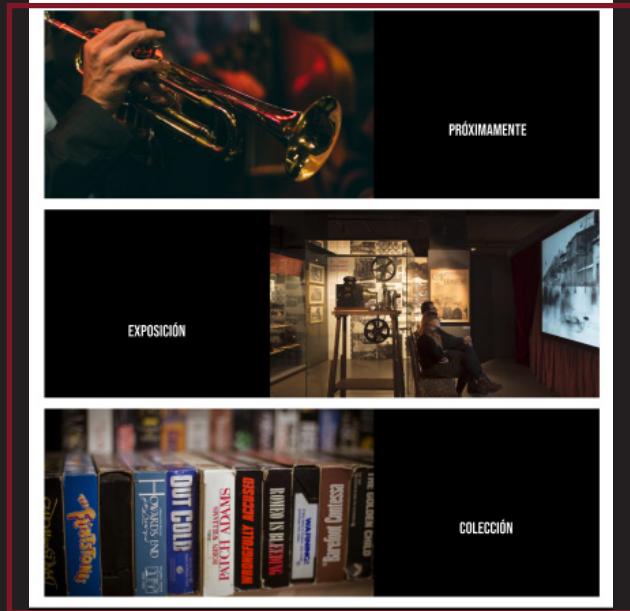
INTERFACES

CLASIFICACIÓN Y DISPOSICIÓN

Información clasificada de forma adecuada y disposición enfocada a una **fácil navegabilidad**
Página visual con imágenes que cumplan el estilo determinado.



Funciones más
comunes siem-
pre visibles



Información organizada en categorías bien diferenciadas.

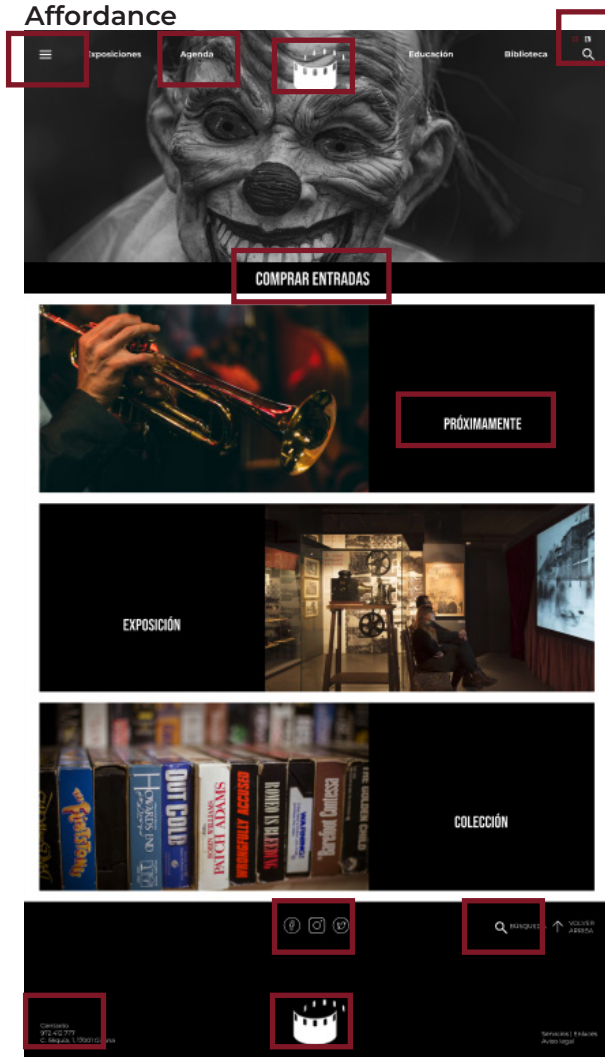
ASPECTOS COMUNICATIVOS

Mapeo natural positivo.

Los **breakpoints** se han establecido correctamente.

Copywriting se utiliza un lenguaje claro y dirigido al público objetivo

Affordance



Retroacción en los botones

Call out que facilitan una acción muy común por los usuarios

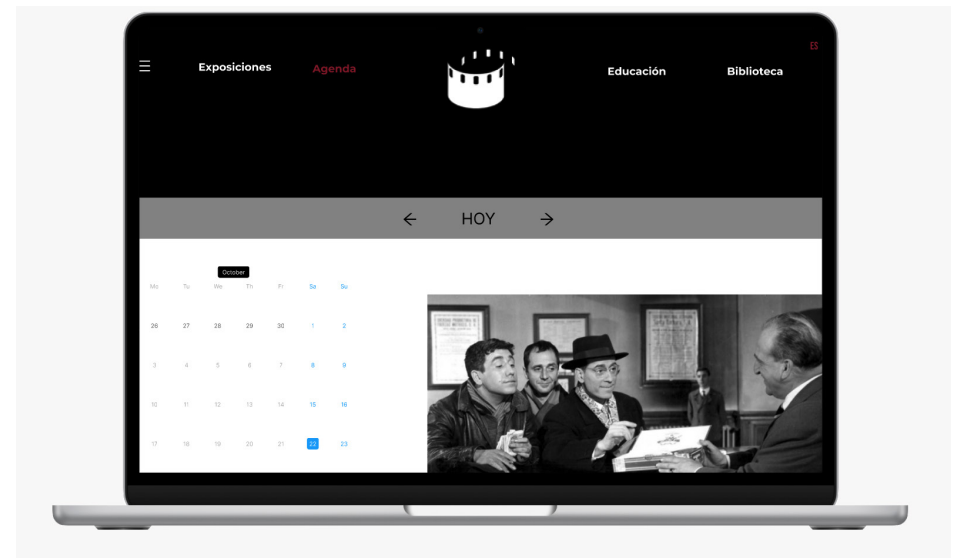
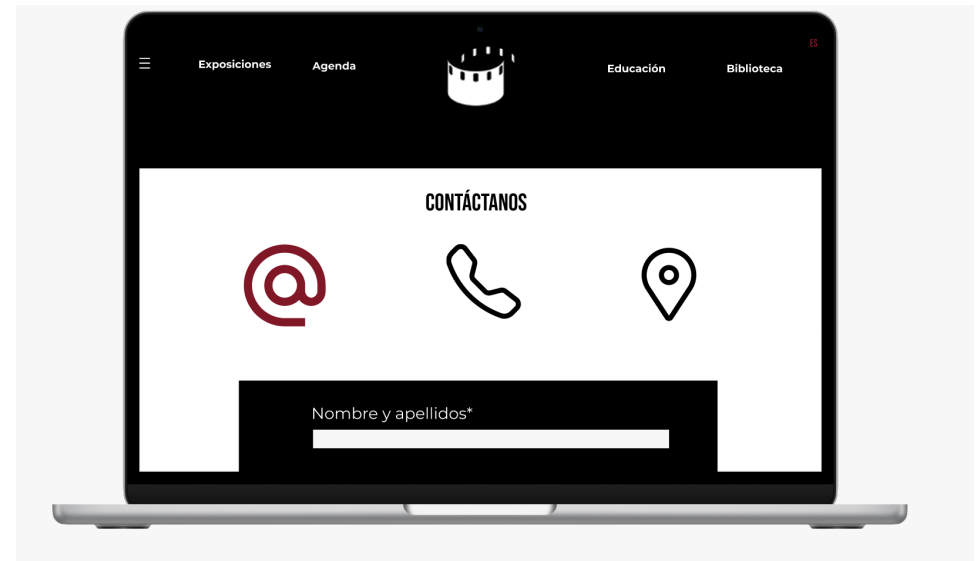
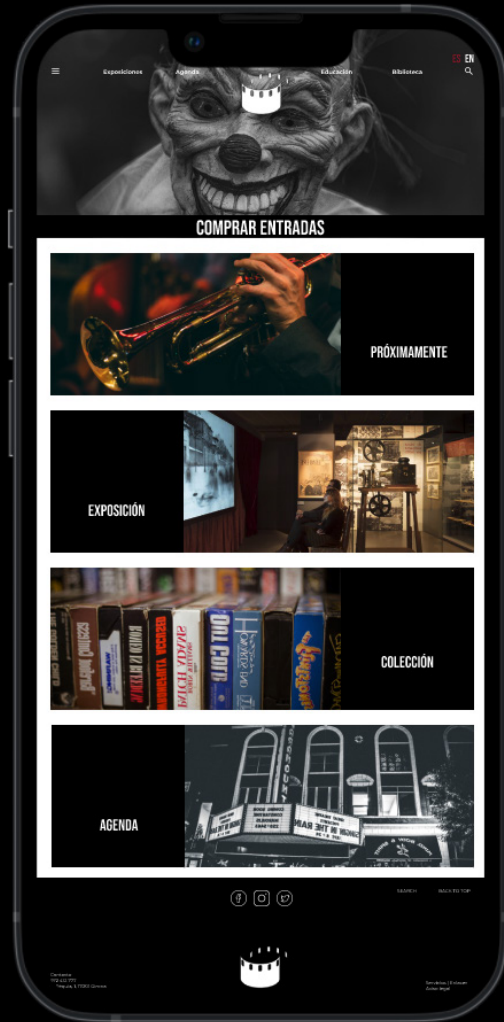
Posibilidad de **retroceder** a la página de inicio en cualquier momento

Información clara y la necesaria

Elementos interactivos intuitivos

INTERFACES

PROTOTIPO



INTERFACES

ENLACES

Proyecto:

<https://www.figma.com/file/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=136%3A182&t=n-Lofvkf8qkXobLsQ-1>

Versión móvil:

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=32%3A358&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=32%3A358&show-proto-sidebar=1>

Versión escritorio:

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=136%3A182&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=55%3A198&show-proto-sidebar=1>

I N T E R F A C E S