



UNIVERSIDAD DE GRANADA



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicaciones

Máster universitario en Ingeniería Informática

DESSI – TAREA 2

Realizar un análisis de la interfaz de usuario que proporciona el sistema de gestión de cursos SWAD, siguiendo las propiedades presentadas en la transparencia Tema1 - N42

Control de versiones

Versión	Realizado	Revisado	Descripción	Fecha
V1.0	Álvaro	Álvaro	Primera versión	18/10/2020
V1.1	Álvaro	Álvaro	Finalizado documento	20/10/20

ÍNDICE

1	Resumen	4
2	TAREA 2.....	5

1 RESUMEN

Realizar un análisis de la interfaz de usuario que proporciona el sistema de gestión de cursos SWAD, siguiendo las propiedades presentadas en la transparencia Tema1 - N42.

En concreto, las siguientes preguntas.

1. Diseño intuitivo y sencillo.
2. Visibilidad. Conocer el estado del sistema.
3. Proyección (affordance): Uso natural.
4. Consistencia. Uniformidad en el funcionamiento.
5. Flexibilidad. Diferentes formas de trabajo.
6. Realimentación: Información al usuario en respuesta a sus acciones.
7. Ayuda.
8. Robustez. Evitar situaciones irreversibles.
9. Atractiva.

2 TAREA 2

1. Diseño intuitivo y sencillo.

Personalmente el diseño de SWAT me parece muy poco intuitivo. Son varias las razones que motivan esta opinión:

a. *Carga de botones en la vista principal*

Una alta carga de botones puede llegar a causar indecisión en la navegación del usuario, agobio e incluso desconcierto a la hora de navegar.

SWAT es un claro ejemplo de esta situación. Casi toda la funcionalidad queda presente en la pantalla, desordenado a mi parecer. Sería más interesante redistribuir las diferentes opciones a lo largo de todas las pantallas (o submenús) y agrupar aún un poco más las diferentes opciones en grandes bloques.

b. *Número de clics*

Existen numerosas ocasiones en las que se le obliga a realizar al usuario más clics de los que se suponen, a mi modo de ver, necesarios.

Un ejemplo puede ser la edición del perfil. No es posible editar el apellido y la URL de web personal a la vez, hay que aplicar dos veces el botón de “*Guardar Cambios*”.

2. Visibilidad. Conocer el estado del sistema.

Existen varias situaciones en las que el sistema interactúa con el usuario, alguno de sus ejemplos puede ser los siguientes:

- a. Panel de notificaciones.
- b. Aviso de subida de archivos.
- c. Señalización de novedades, entendiendo estos, por ejemplo, con la notificación de un nuevo archivo.
- d. ...

3. Proyección (affordance): Uso natural.

Este apartado lo considero uno de los más personales. A mi modo de ver el uso natural de una aplicación va muy ligado a un diseño intuitivo y sencillo. La multitud de botones, opciones y parámetros disponible a plena vista en todas las pantallas distrae al usuario, lo confunde y no permite una navegación fluida.

El atractivo de la web también mantiene una gran relación con un diseño fluido que mejora el uso natural de la web. Posteriormente profundizaremos en este apartado.

4. Consistencia. Uniformidad en el funcionamiento.

Según la web “*Nextu*” una web es consistente si “*el usuario puede entender cómo usar las funcionalidades sin instrucciones. Cuando no lo es, entender las funcionalidades*”

requiere un proceso de aprendizaje que puede llevar a la frustración por una mala experiencia”.

Por otro lado, también podemos extender esta definición al concepto de “Consistencia Visual”. Según la web “Idento” la consistencia visual obliga a que “La tipografía, el grid, los tamaños, la paleta de color, las imágenes utilizadas... Todos estos elementos deben estar bien definidos en el diseño de la interfaz, para poder usarlos de la misma forma en toda la web o aplicación”.

Según esta última definición la web mantiene en este apartado un claro estilo cerrado, a base de iconos y listados sencillos que se repite en todos y cada uno de los distintos menús.

5. Flexibilidad. Diferentes formas de trabajo.

Podemos entender flexibilidad en una web como su configuración para que se encuentre preparada para todo tipo de usuarios. Personalmente opino que “SWAT” no es una web para todo tipo de público, es un poco difusa y cuenta con un período de aprendizaje no muy corto para nuevos usuarios no experimentados.

6. Realimentación: Información al usuario en respuesta a sus acciones.

Personalmente opino que este apartado es similar al punto 2, “Visibilidad”. La web da respuestas ante las acciones que realizan los usuarios como subir nuevos archivos o editar alguno de los existentes con mensajes de confirmación y/o error.

7. Ayuda.

Respecto a ayuda no he localizado ninguna sección dedicada plenamente a ello mientras navegaba. Podrían insertarse pequeñas píldoras de ayuda a modo informativo en aquellas secciones que se presuponen más difíciles de entender.

8. Robustez. Evitar situaciones irreversibles.

Comprendo este bloque con la capacidad del sistema de actuar ante los fallos, informando al usuario de que ha pasado para que no se haya completado algún proceso, así como indicarle alternativas para poder solventar el error.

En la web existen diversos apartados que permiten la subida de archivos o edición por parte del usuario. En todos ellos se realizan pequeñas comprobaciones e informan al usuario en caso de error.

9. Atractiva.

En cuanto a este apartado considero que SWAT se encuentra completamente desfasada. No utiliza un diseño “responsive”, adaptado a la actualidad, ni mucho menos sigue patrones de diseño actuales. Uno de los patrones que más me gusta y que podría ser muy correcto para esta web es Material Design.