Fundamentos de Sistemas de Información

Interfaces y Usabilidad

Prof. Isaac Yrigoyen Lima, 2024

Video

- ..\Videos\How It Feels through Glass Google Glass Official Promo 20-02-2013.mp4
- ..\Videos\Smell- 5 Future TechnologyInnovations from IBM.mp4

Interfaz de Usuario

- □ Todos los componentes de un sistema interactivo (software or hardware) que proveen información y control para que el usuario logre tareas específicas con dicho sistema (ISO)
- □ Interacción entre el usuario y el sistema a través de visión, voz, sonido, tacto, olfato.

HCI - Usabilidad

- Human-Computer Interaction (HCI) surge 70's - 80's.
- Diseño, Evaluación e Implementación de sistemas interactivos de uso humano en un contexto específico
- Indicador de calidad
- Evolución de Concepto de Usabilidad:
 - Fácil de aprender Fácil de Usar
 - Eficiencia y Efectividad
 - Satisfacción
 - Creatividad, Desarrollo Humano, Diversión,...







HCI - Usabilidad

- ISO: http://www.iso.org/iso/home.html
- ISO/9241: Ergonomics of human-system interaction
 - Requisitos y Recomendaciones:
 - Atributos de Calidad
 - Usabilidad y ergonomía en Hw y Sw
 - ISO/DIS 9241-part 210: Human-centred design for interactive systems: <u>Satisfacción y Rendimiento</u>

"Medida en la que un sistema, producto o servicio puede ser usado por usuarios específicos, para lograr metas específicas con efectividad, eficacia y satisfacción en un contexto de uso específico."

Usabilidad

- □ ISO/IEC 9126 (Calidad de Software): Usabilidad (Capacidad del producto software)
 - Comprensibilidad
 - Aprendizaje
 - Operabilidad
 - Atractividad
 - Complacencia

Usabilidad

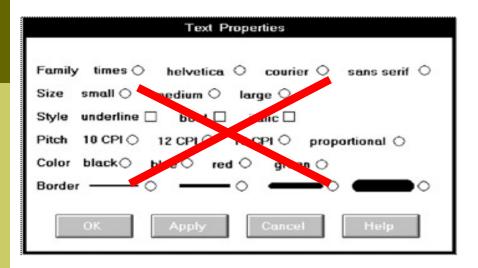
- Jakob Nielsen: Métodos facilidad uso en diseño. Atributos:
 - Aprendizaje: rapidez tarea.
 - Eficiencia: inicio productividad
 - Recordación: retorno
 - Errores: pocos recuperación
 - Satisfacción: subjetivo

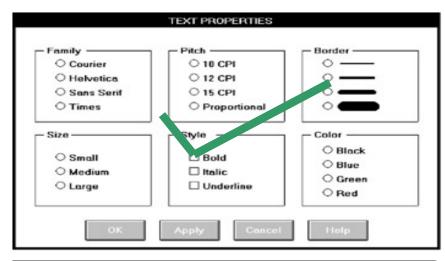
Principios de Usabilidad (Nielsen)

- Visibilidad del estado del sistema
- Consistencia entre el sistema y el mundo real
- Control y libertad del usuario
- Consistencia y estándares
- Prevención de errores
- Reconocer antes que recordar
- Flexibilidad y eficiencia del uso
- Diseño estético y minimalista
- Ayudar al usuario para reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
- Ayuda y documentación: Mostrar una lista de pasos concretos que ayuden al usuario a utilizar el sistema.

Interfaz Gráfica de Usuario - ERP

- Una pantalla debe mantener las siguientes características:
 - Balance
 - Simetría
 - Regularidad
 - Predecible
 - Secuencial
 - Económico
 - Proporcional
 - Simplicidad
 - Agrupado

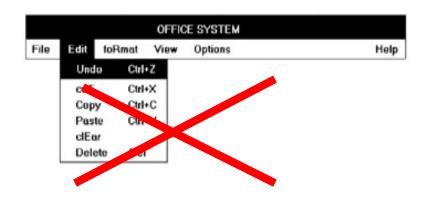


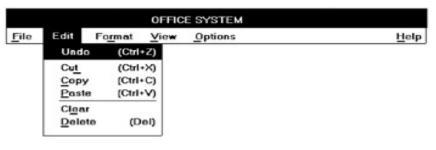


	PIF Editor
Program Filename:	
Window Title:	
Optional Parameters:	
Start-up Directory:	
Video Memory: O Tex	d Yow Ger Lacs O High Graphics
Memory Requirements: KB	Required KB Desired
EMS Memory: KB	Printed Limit
XMS Memory:	Required KB Limit
Display Usage: O Full Sc	creen Execution: O Background
O Window	wed O Exclusive
☐ Close Window on Exit	© José Isaac Yrigoy

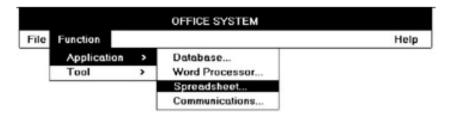
Program Filename: [Window Title: [Optional Parameters: [
Start-up Directory: [
MEMORY		
REAL > Required: [KB Desi	TO KO
EMS > Required: [KO 1	KD
XMS > Required: [10 Limit	KD
	OT . O	cs • High Graphics
VIDEO > Type:	O Text O Low Graphi	ca e riigii Grapines
VIDEO > Type:	Execution Execution	Window

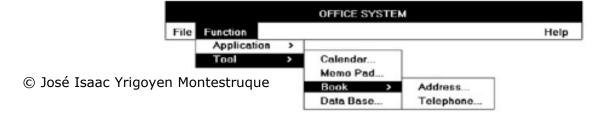
Comparando Menús











Controles

Controles Operables: Botones (Buttons)







Controles de Entrada/Sólo lectura de texto: Cajas de Texto (Text Boxes)

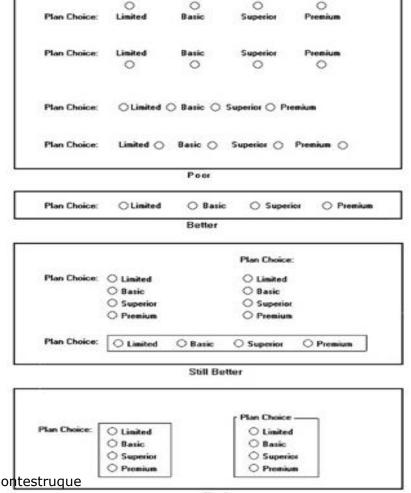


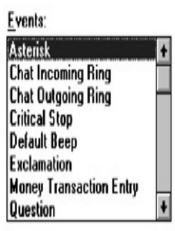
Entry/Modification: Information

Display/Read Only: Information

Controles

- Controles de Selección:
 - Radio Buttons
 - Check Boxes (Cajas de Selección Múltiple)
 - Paletas (Palettes)
 - Cajas de Listado (List Boxes)





Files:

Chord Services:

Chimes.way
Chord.way
Cointabl.way
ding.way
kerchunk.way
ringin.way
ringout.way

Chord.way
Cointabl.way
Cointab

☐ Cereal
☐ Dairy Foods
☐ Desserts
☐ Drinks
☐ Fruit
☑ Meat, Fish and Poultry
☐ Vegetables

© José Isaac Yrigoyen Montestruque

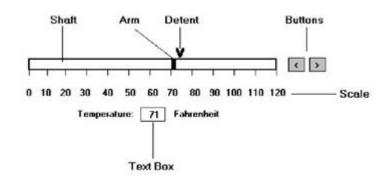
Best

Controles

- Controles de combinación entre Entradas y Selección
 - Spin Boxes
 - Listas Desplegables (Combo Boxes)
- Otros Controles Operables
 - Slider
 - Viñetas o Pestañas (Tabs)
 - Data-Picker
 - Tree View
 - Barras de Desplazamiento (Scroll Bars)







© José Isaac Yrigoyen Montestruque

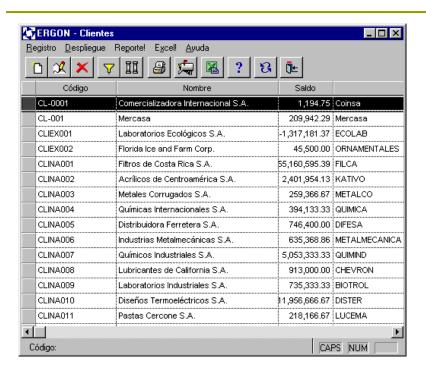
GUI: Entradas del Sistema

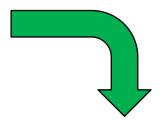
- Tipos de entradas
 - Mantenimiento de tablas maestras.
 - Ingreso de transacciones.
 - Pantallas de configuración
- Consideraciones para elaborar entradas:
 - Si el ingreso de datos será en lote o en línea.
 - Lote: Interfaz ágil y rápida → Rendimiento
 - Caso contrario:
 - □ Pantalla → Estética (Satisfacción),
 - Velocidad de ingreso no será parámetro prioritario.

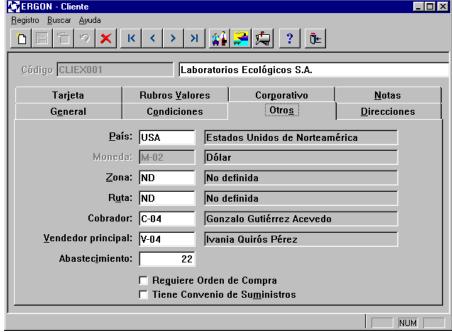
GUI: Entradas del Sistema

- Tipos de pantallas de entradas:
 - Mantenimiento de Maestro Simple:
 - Pantalla con tabla editable
 - Mantenimiento de Maestro Compleja:
 - Pantalla con tabla no editable + Formulario de captura de un registro maestro
 - Mantenimiento de Transaccional Simple
 - Pantalla Cabecera-Detalle donde el detalle es una tabla no editable +
 Formulario Cabecera-Detalle de captura de un registro transaccional
 - Pantalla Detalle donde el detalle es una tabla no editable + Formulario Cabecera-Detalle de captura de un registro transaccional
 - Mantenimiento de Transaccional Complejo
 - Pantalla Cabecera-Detalle donde el detalle es una tabla no editable + Formulario Cabecera-Detalle donde el detalle es una tabla editable para capturar un registro transaccional

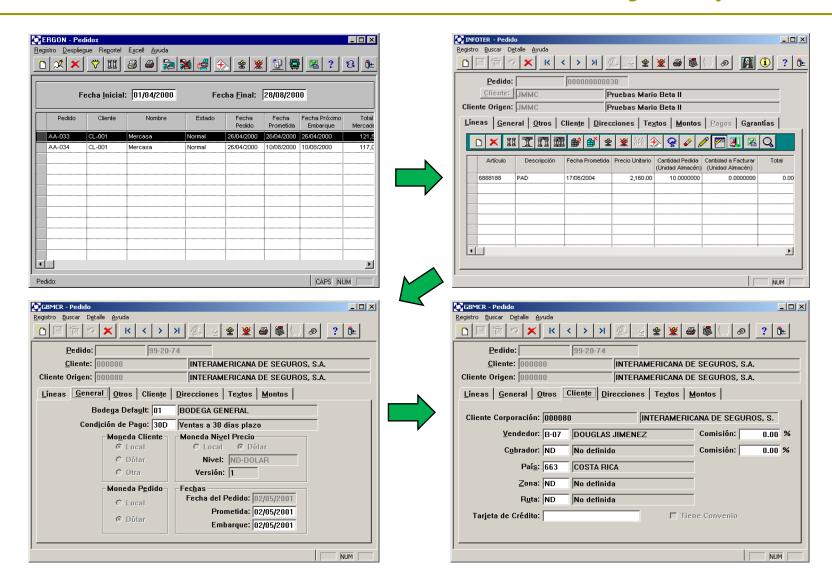
GUI: Entradas del Sistema - ejemplos







GUI: Entradas del Sistema - ejemplos



GUI: Salidas del Sistema

- Tipos de salidas:
 - Reportes (provee información más elaborada y concisa)
 - Mensajes
 - Listados
 - Consultas

- Formas de mostrar salidas
 - Pantalla
 - Impresora
 - Archivo

GUI (Salidas del Sistema)

Nombre Empresa Resumen de Caja del Mes de Mes1 d	del XXXX	
Ingresos:	Subtotal	Total
Ingresos: AAAA Cuenta Contable1 AAAA1 SubCuenta de la Cuenta Contable1 .	Α	
. CCCC Cuenta ContableN CCCC1 SubCuenta de la Cuenta ContableN	F	A+F+
Saldo Inicial	_	××× <u>T</u>
Egresos		
BBBB Cuenta Contable2 BBBB1 SubCuenta de la Cuenta Contable2 .	В	
GGGG Cuenta Contable4 GGGG1 SubCuenta de la Cuenta Contable4	G	
Saldo próximo mes	_	B+G+ <u>ZZZZ</u> T
© José Isaac Yrigoyen Montestru	que ==	

GUI (Salidas del Sistema)

Empresa MICASA Jr. La Calle 123 Fecha: 99/99/9999 Hora: 99:99:99 AM/PM

Telf: 445-5555 Página: 999

Usuario: XXXXX Reporte de Ventas

Vendedor: XXXX al XXXX

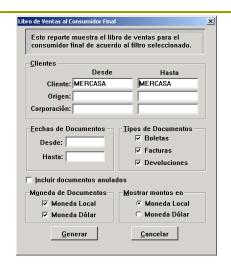
Cliente	Nombre del Cliente	Tipo Doc.	Documento	Fecha	Monto Venta
Vendedo					
XXXXX	XXXXXX	XXX	XXXXXXX	99/99/9999	999.999.99
XXXXX	XXXXXX	XXX	xxxxxxx	99/99/9999	999 999 99
		,,,,	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		999.999.99
Vendedo					
	XXXX	XXX	XXXXXXX	99/99/9999	999.999.99
XXXXX	XXXXXX	XXX	XXXXXXX	99/99/9999	999.999.99
					999.999.99

Ejemplo Reportes - ERP

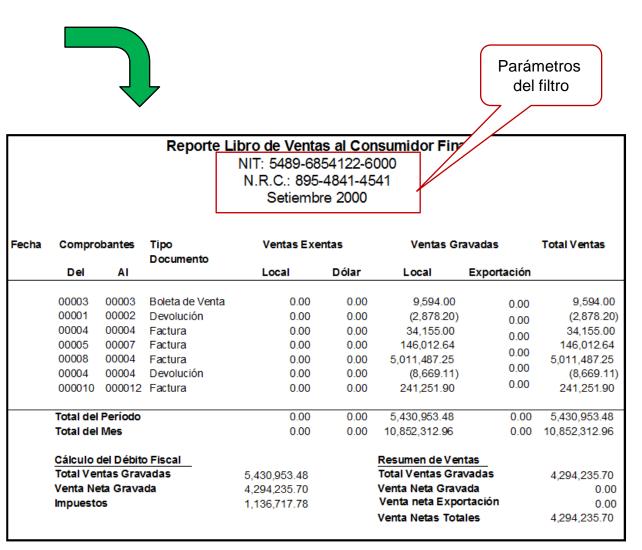
□ Reportes y Pantalla de Configuración



Ejemplo Reportes - ERP



Filtro del reporte



Consideraciones Elaboración Salidas

- Complejidad del reporte (salidas): no recargarlo, colocar lo necesario.
- Revisar reportes (salidas) del antiguo sistema.
- No crearse paradigmas ante reportes utilizados:
 - Preguntarse por necesidad de cada campo del reporte.
 - Este debe quedar tal cual o debe ser cambiado.
- En base a la experiencia del diseñador proponer nuevos reportes.
- Usuario o tipo de usuario al que va dirigida la salida.
 - Gerente: Información resumida, gráficos para analizar tendencias,
 - Ejecutivo: Información para realizar controles, etc.
 - Operativo: Información transaccional detallada, revisa consistencia de datos, etc.
- Identificar los reportes principales y básicos para el funcionamiento de la empresa: Momento que se requieren: Priorizar

Consideraciones Elaboración Salidas

- Frecuencia con la que el reporte será emitido.
- □ Tiempo de Procesamiento
- Puntos de quiebre
- Paginación
- Mostrar títulos, hora de impresión, datos de cabecera.
- Mostrar totales y subtotales.
- Pantalla de parámetros sobre los que el reporte se imprimirá: Salidas deben ser flexibles

Ejemplos: Salidas del Sistema

Gerenciales

- Ventas por categoría de clientes.
- Ventas por familia de artículos.
- Ventas por línea de artículos.
- Ventas por zona.

Operativos

- Kardex
- Comisiones de Vendedores
- Lista de Cobranzas.
- Listado de Visitas

Prototipos

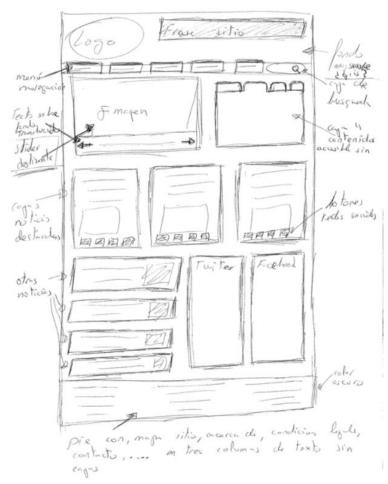
□ Definición (ISO 9241-210)

- Representación de todo o una parte de un sistema interactivo, que, aunque limitado en alguna medida, puede ser usado para el análisis, diseño y evaluación.
- Simple como un sketch o mockup estático o complicado como sistema interactivo que funcione completamente con funcionalidades más o menos completas

Nielsen Norman Group

- Un prototipo de interfaz de usuario: Hipótesis, alternativa a problema de diseño
- Rehacer código (testear producto final) vs prototipo: costo y riesgo

- Sketch: Prototipo en papel
 - Probar ideas, feedback del usuario, y cambios inmediatos
 - Estático: Pantallas no interactivas
 - Persona es computador



Fuente: https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital/

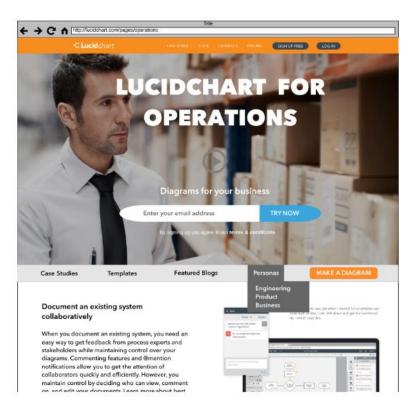
Wireframe:

- Marcos de alambre: Sin gráficos, sin colores, etc.
- Prototipos estáticos: Elementos estructurales prioridad
- Funcionalidad, comportamiento, Jerarquía de contenidos.



Mockups:Maquetas

- Diseño realista: tipográfico, iconográfico, etc. del producto final
- Precisión: usuario y desarrollador
- Menos cambios posteriores
- Esfuerzo: tiempo y cambios
- Estático, medium or high Lucidchart
 fidelity (visual and content)



https://www.lucidchart.com/blog/how-to-make-a-wireframe-in-Lucidchart

Low-Fidelity vs High-Fidelity

	High-Fidelity	Low-Fidelity
Interactividad	 Objetos son clickeables Respuesta automática a acciones del usuario (prototyping tool) 	Pantallas no enlazadasPersona funge de computador
Visual	 Gráficos, espacios, tamaños, colores Pantalla con elementos realistas 	Pocos atributos visualesBlanco y negroEsquemático
Contenido y Navegación	 Contenido de producto final (descripciones, imágines, etc.) 	Resumen del contenidoContenido suplantado

© José Isaac Yrigoyen Montestruque

- □ Etapas: Sketch, Wireframe, Mockups, Prototipos
- Prototipos: High-Fidelity (interaction, visual, contenido)



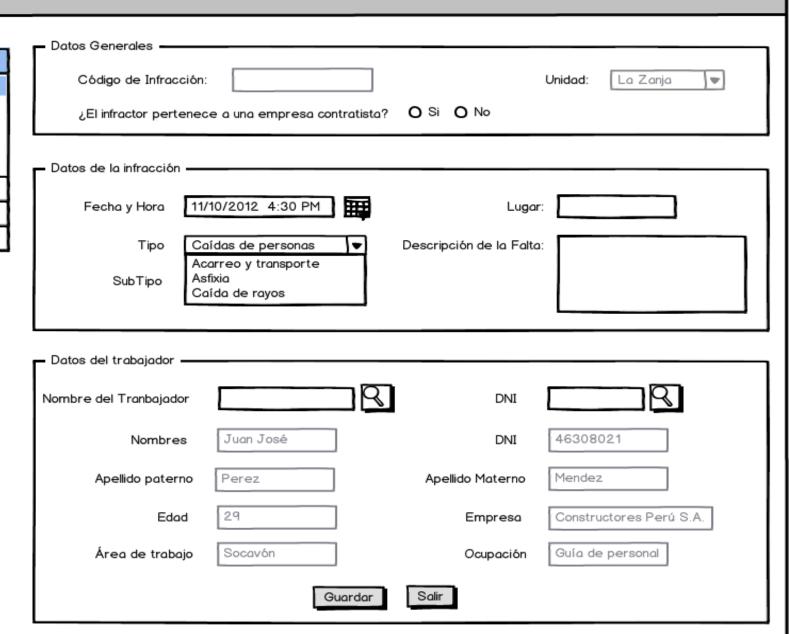
Fuente: https://www.leemunroe.com/high-fidelity-rapid-prototyping/



http://www.buenaventura/conductalaboral/nuevaincidencia



Infracciones
Nueva infracción
Infracciones pendientes
Buscar infracciones
Tipos de infracciones
Puntos de conducta
Reportes
Administración









http://www.buenaventura.com/sisgc

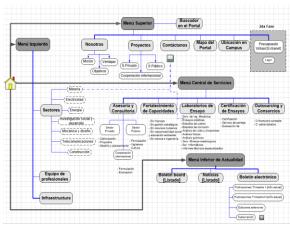


Massiel Canales Administrador del Sistema [Cerrar Sesión]

os de la Infracción				
Código de Infracción:	GCL-TRN-2012-01-ZAN	Unidad:	La Zanja	
Lugar:				
Fecha:	11/10/2012	Hora:	4:30 PM	
Тіро:	Caida de personas ▼	SubTipo:	Caida multinivel	•
Descripción:	Se generó una caída de person horario de trabajo	nas en 🕒		
queda del Trabajador —— Tipo de trabajador:	O Interno	w w w w w w w w w w w w w w w w w w w		
	O Interno O Externo	Apellidos y Nombres:]®
Tipo de trabajador:		Apellidos y Nombres:] @
Tipo de trabajador: DNI:		Apellidos y Nombres:	Juan José] ©
Tipo de trabajador: DNI: os del Trabajador		50	Juan José Méndez] (S)
Tipo de trabajador: DNI: DS del Trabajador DNI:	4242042	Nombres:		
Tipo de trabajador: DNI: DS del Trabajador DNI: Apellido Patemo:	4242042 Pérez	Nombres: Apellido Materno:	Méndez	

Ejemplos Wireframe - Web

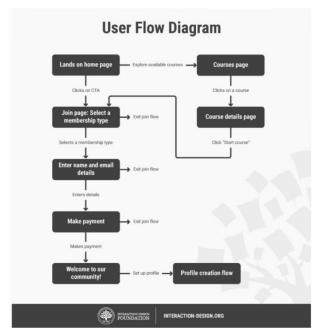
- Servicios Innova: Wireframe high-fidelity interaction
 - Mapa Portal
 - Objetos gráficos
 - Prototipo interactivo de todas las páginas
 - Mayor detalle posible
 - Diseñador gráfico



Workflow

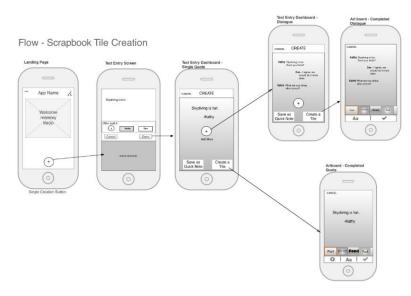
Visualización de varios caminos e interacciones que puede hacer el usuario

Flowchart



Fuente: https://www.interactiondesign.org/literature/article/7-ux-deliverableswhat-will-i-be-making-as-a-ux-designer?r=maxvilcapoma-gonzales

Wireflow



Fuente:

https://www.nngroup.com/articles/wireflows/?utm_content=buffera9c01&utm_medium=social&utm_source=linkedin.com&utm_ca_mpaign=buffer

© José Isaac Yrigoyen Montestruque

Ejemplos: Workflow - Desktop

User flowchart: Almacén y reporte

Pruebas

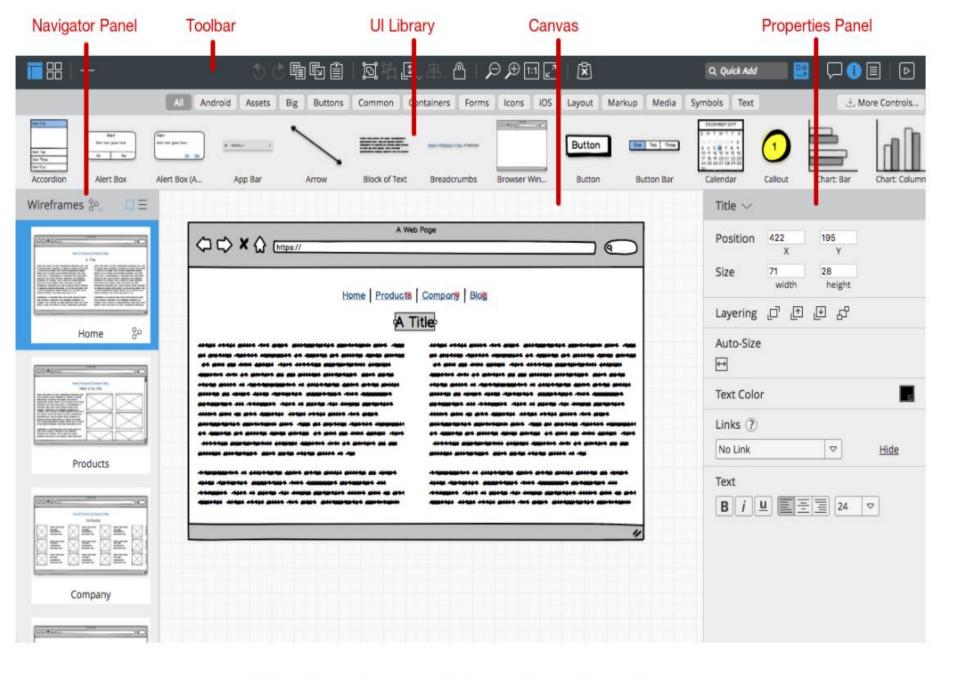
- Observar en silencio la interacción
- □ ¿Qué esperas que suceda?
- □ Pruebas:
 - Producción, o
 - Etapa preliminar (low risk setting)

Interfaces de un ERP

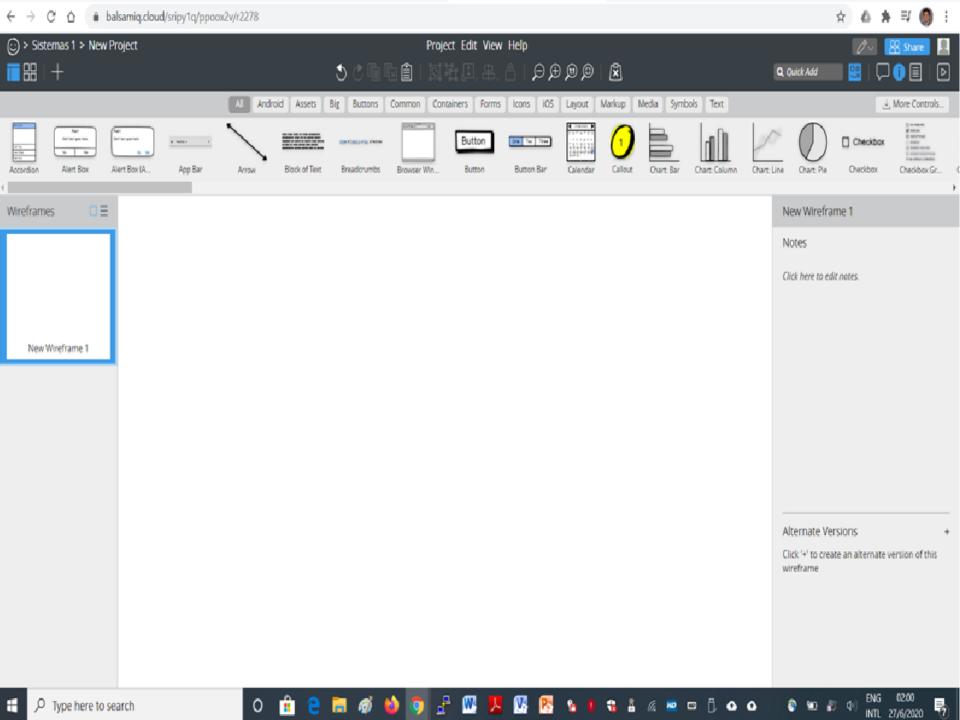
- Caso de Interfaces de un sistema real.
- Software para elaboración de prototipos:
 - Para webs y sistemas: http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en-us/http://pencil.evolus.vn/en
 - Para celulares: https://proto.io/
 - http://www.balsamiq.com/products/mockups
 - Iconspedia (png sin fondo)

Balsamiq

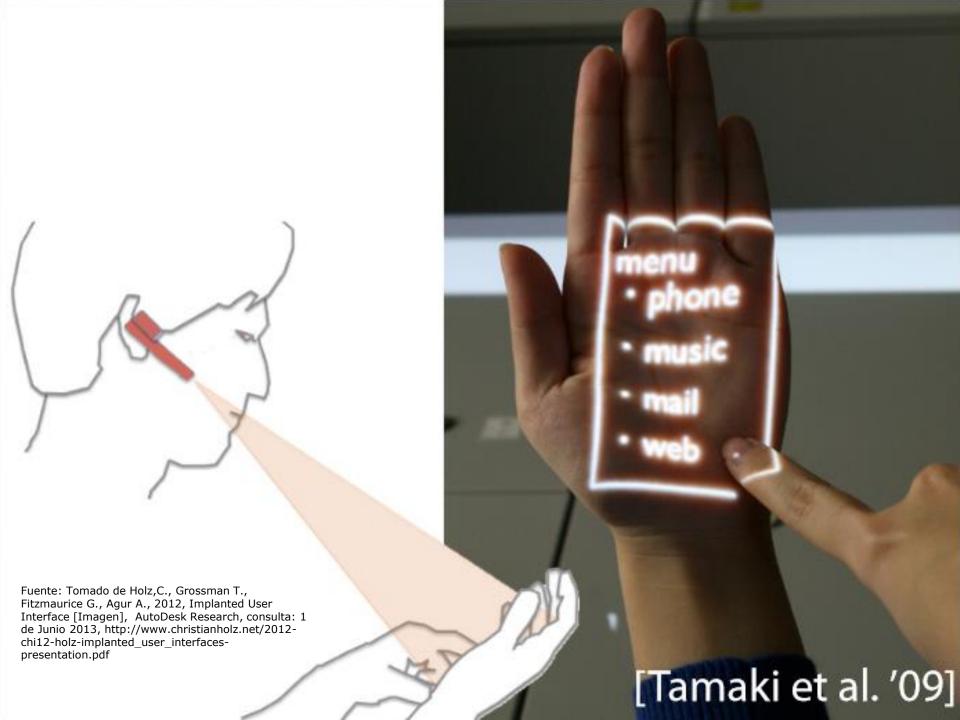
- □ Registrados H681 y H682
- https://balsamiq.com/wireframes/googledrive/docs/installing/#installation
- Learning
 - https://balsamiq.com/givingback/free/classroom/
 - https://balsamiq.com/learn/
 - https://balsamiq.com/wireframes/desktop/docs/symbo ls/#importing-symbols-from-wireframes-to-go
 - https://balsamiq.com/wireframes/googledrive/docs/linking/

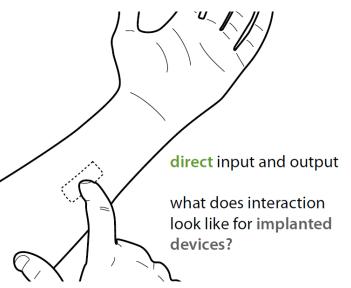


The five areas of the editor interface.



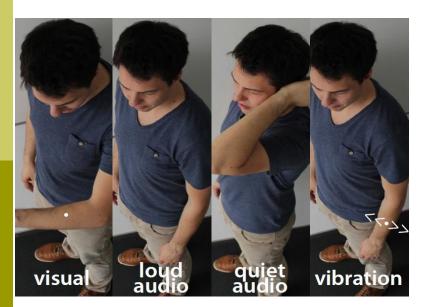
GRACIAS















Fuente: Imagen tomada de http://www.personal.psu.edu/afr3/blogs/siowfa12/2012/12/do-cellphones-cause-cancer.html consultada el 13 de Mayo 2013.

