

Usabilidad en dispositivos móviles:

Si bien muchos conceptos tradicionales de usabilidad se han aplicado con éxito en casos reales sobre aplicaciones para dispositivos móviles, el entorno rápidamente cambiante y las particulares del medio han hecho una necesidad imperativa del desarrollo de métodos propios al dominio

Para Zang et la usabilidad en móviles incluye nuevos retos, como: **contexto, conectividad, tamaño de pantalla, diferentes resoluciones, capacidad de procesamiento y poder limitados, y métodos de ingreso de datos**. Si bien los conceptos de usabilidad en móviles son independientes de la plataforma, tanto Google como Apple, para Android y iOS respectivamente, proveen restricciones para obtener mejor control de la usabilidad en sus aplicaciones.

Heurísticas para prueba de interfaces en dispositivos móviles

Aunque las heurísticas de Nielsen son las más utilizadas en la actualidad para evaluaciones heurísticas, éstas no contemplan las particularidades que presentan aplicaciones móviles, por lo que podrían dejar pasar algunos problemas en la interfaz. El trabajo de Olibário Machado Neto y Maria da Graça Pimentel en “Heuristics for the Assessment of Interfaces of Mobile Devices”, propone heurísticas específicas para esta labor, después de compilación y validación de las mismas. Las heurísticas propuestas por dicho trabajo son:

i. Uso del tamaño de la pantalla: La interfaz debería ser diseñada para que los elementos no estén muy distantes, ni muy cerca. Espacios de márgenes no deberían ser muy largos en pantallas pequeñas para mejorar la visibilidad de la información.

ii. Consistencia y estándares: La aplicación debe mantener los componentes en el mismo lugar, y mantener consistencia visual (look & feel) a lo largo de la aplicación, para facilitar el aprendizaje y estimular la memoria a corto plazo del usuario. La misma funcionalidad debe ser realizada por similares interacciones. La metáfora de cada componente o funcionalidad debe ser única en toda la aplicación, para evitar confusiones.

iii. Visibilidad y acceso fácil a la información: Toda la información debe ser visible y legible, tanto en modo portrait (orientación vertical) como landscape (orientación horizontal). También aplica a multimedia, que debe ser completamente mostrada, a menos que el usuario opte por ocultarla. Los elementos en la pantalla deben ser adecuadamente alineados y contrastados.

iv. Correspondencia del componente con su funcionalidad: El usuario debería saber exactamente qué información debe ingresar en determinado componente, sin ambigüedades o dudas. Metáforas de funcionalidades deben ser entendidas sin dificultad.

v. Correspondencia del mensaje sobre funcionalidad hacia el usuario: La aplicación debe utilizar lenguaje que sea natural para el usuario, para evitar presionarlo. Instrucciones para llevar a cabo las tareas deben ser claras y objetivas.

vi. Prevención de errores y rápida recuperación al último estado estable: El sistema debe ser capaz de anticipar una situación que lleva a un error (por intervención del usuario). Cuando un error ocurre, la aplicación debería advertir al usuario rápidamente y regresar al último estado estable de la aplicación. En casos en los que ésta última opción es difícil, el sistema debe transferir el control al usuario, quien debe decidir qué hacer a dónde ir.

vii. Facilidad de ingreso de información: La forma en la que el usuario ingresa los datos puede estar basada en tecnología de asistencia ("assistive technologies"), pero la aplicación debe permitir que la información ingresada sea siempre fácil de leer, para otorgar control completo al usuario. La información debe ser ingresada de manera práctica.

viii. Facilidad de acceso a todas las funcionalidades: Las principales funcionalidades de la aplicación deben ser fácilmente encontradas/accedidas por el usuario, de preferencia mediante una sola interacción. Funcionalidades utilizadas con más frecuencia deberían poder ser realizadas fácilmente mediante atajos o rutas alternativas más rápidas. Ninguna funcionalidad debería ser difícil de encontrar en la interfaz de la aplicación. Todos los componentes de entrada deberían ser fácilmente asimilados.

ix. Retroalimentación inmediata y visible: Información para el usuario en respuesta a acciones ("Feedback"), debe ser fácilmente identificado y entendido, para que el usuario conozca el estado del sistema. Pequeñas actualizaciones de sectores de la pantalla deben ser preferidos a actualizaciones globales, porque ellas mantienen el estado de la interacción. La interfaz debe brindar la opción de esconder mensajes que aparecen repetitivamente. Actividades que toman mucho tiempo deben permitir al usuario realizar otras tareas en paralelo. La información para el usuario debe ser amable, ser positivo y no redundante u obvio.

x. Ayuda y documentación: La aplicación debe tener una opción de ayuda donde problemas comunes y sus formas de resolución están especificadas. Los problemas considerados en esta opción deberían ser fáciles de encontrar. xi. Reducción a la carga de memoria del usuario: El usuario no debería tener que recordar información de una pantalla a otra para completar una tarea. La información de la interfaz debe ser clara y suficiente para que el usuario pueda completar su tarea actual.