

Aproximación semiótico-cognitiva:

Todos los elementos de una interfaz tienen una dimensión física y una simbólica. Si hablamos de un diskette, la dimensión física es el diskette en sí, pero la dimensión simbólica es que nos permite guardar. Papelera de reciclaje: físicamente es una papelera, pero la dimensión simbólica sería la del lugar donde quedan guardados los archivos que eliminamos.

La comprensión tanto de la dimensión física como de la simbólica es crucial para diseñar interfaces intuitivas y eficaces. Los elementos de la interfaz deben tener una representación visual clara (dimensión física) y un significado claro asociado (dimensión simbólica) para que los usuarios puedan interactuar con ellos de manera efectiva.

Metáforas de la interfaz (capítulo 2):

- Conversacional:

Aquella que se da en las primeras interacciones entre el hombre y la computadora. Se basa en un intercambio en el que ambos son emisores y receptores, y la computadora ya cuenta con respuestas preprogramadas. Había que ser un operador técnico para poder realizarlas. Hoy en día se ve esta metáfora en los asistentes de voz o los chats inteligentes.

- Instrumental:

Se basa en la idea de que la interfaz de usuario de una computadora debe funcionar como un conjunto de herramientas que el usuario puede manipular directamente para realizar tareas específicas. Los elementos de la interfaz, como iconos, botones y menús, representan instrumentos que el usuario puede 'usar' para interactuar con el sistema. Esto facilita el control directo y la funcionalidad específica, permitiendo que los usuarios realicen acciones precisas y entendibles, similar a cómo utilizarían herramientas físicas en el mundo real y con una visibilidad directa sobre las acciones realizadas. Surge en relación a la idea del instrumento como extensión de los órganos. Mouse=mano, parlante=oído, monitor=vista.

- Superficial:

Permite que las personas interactúen tocando y manipulando elementos en la pantalla como si fueran objetos físicos, haciendo la interacción intuitiva y natural. Este enfoque replica gestos del mundo real, como arrastrar iconos, deslizar para pasar páginas y pellizcar para hacer zoom, siendo especialmente común en dispositivos con pantallas táctiles como smartphones y tabletas. Al imitar la manipulación física de objetos, la interfaz se vuelve más accesible y fácil de usar, aprovechando las experiencias y conocimientos previos de los usuarios sobre el mundo físico y eliminando la necesidad de dispositivos de entrada adicionales como teclados o ratones. En resumen, la metáfora superficial facilita una interacción directa y natural con la tecnología, mejorando la experiencia del usuario.

- Espacial:

La metáfora espacial en interfaces de usuario establece una relación directa entre el espacio físico y el entorno simulado, permitiendo que el usuario realice tareas mediante el movimiento de su cuerpo y una interacción directa con el espacio físico. Esta dinámica posibilita una experiencia inmersiva y natural, donde el usuario puede interactuar con objetos virtuales de manera similar a como lo haría en el mundo real, facilitando una interacción intuitiva y envolvente.

Gestalt

Historia: Promulga que nuestra forma de ver el mundo está influida por una *forma global* que nos proporciona la manera de percibir las cosas. O sea que el todo es mucho mas grande que las partes. Este estudio de la percepción sirve para entender como el ojo humano lee un determinado esquema, como distingue las formas y los elementos que la componen, y la unidad del mensaje y del significado.

Leyes de la Gestalt: reglas que explican el origen de las percepciones a través de los estímulos.

1- Figura – fondo:

No podemos percibir una forma como figura y fondo a la vez. La figura es donde ponemos la vista y fijamos la atención y el fondo es todo lo que no se percibe como figura.

2- Igualdad – equivalencia:

Agrupamos los elementos que son iguales entre sí, especialmente si tienen el mismo color.

3- Cierre:

Una forma es mejor percibida cuanto mas cerrada sea. Si un contorno no está completamente cerrado, la mente tiende a buscarle un cierre.

4- Experiencia:

Nuestras experiencias condicionan nuestras percepciones.

5- Semejanza:

Agrupamos los elementos que se parecen, ya sea en color, forma u otra característica común.

6- Proximidad:

Cuando hay elementos aislados, pero con cierta cercanía, tienden a ser considerados como grupos.

7- Simetría:

Agrupamos y percibimos los elementos simétricos como un solo elemento, especialmente cuando los vemos de lejos.

8- *Continuidad:*

Agrupamos los elementos que están alineados de manera que parecen seguir una dirección o camino continuo.

9- *Dirección común:*

Varios elementos aislados, pero con movimiento común tienden a ser agrupados.

10- *Buena forma:*

Agrupamos y percibimos mejor las formas que son simples, completas o simétricas.

11- *Simplicidad*

Agrupamos los elementos de la manera más simple posible, simplificando las formas complejas para entenderlas rápidamente

Visualización y mapeado:

Visualización: Información que en su naturaleza no es visual, poder representarla visualmente, como datos de una empresa, en lugar de llevarle la planilla de Excel generamos un gráfico para lograr visualizar esa información. Se puede usar colores, formas, tamaños, etc. Convertir datos dinámicos a una representación visual fácil de entender.

Mapeado: Integra y superpone diferentes tipos de datos a los producidos por la visualización. Implica reforzar esa idea con un elemento de otro universo (un sonido, una vibración, etc).

Miro, leo y pienso:

- Miro y entiendo:

El visitante entenderá la interfaz del sitio de manera inmediata, sin esfuerzo e intuitiva. Lo que buscamos en la mayoría de las interfaces, que el usuario reconozca los patrones de diseño de la web. Ej: Google Search, Airbnb.

- Leo y entiendo:

Requiere experiencia previa del usuario. Por más que no conozca la web, lee y entiende lo que se le propone sin necesidad de realizar un análisis. Se informa y hace. Ej: intraconsulta.

- Pienso y entiendo:

Necesita toda la atención del usuario. Utilizado en tareas específicas que requieran concentración. Se presenta cuando se recurre a conceptos complejos que no están en la pantalla de manera literal. Ej: homebanking.

Si formateo un disco, o reseteo mi teléfono --> pienso y entiendo
Si juego a la play o a la pelota --> miro y entiendo (intuición)

Diseño emocional:

- Concepto: Lo que me resulta familiar y atractivo, resulta más agradable y placentero.

Funciones cognitivas en el proceso emocional:

1. Visceral:

Primera reacción instintiva que nos produce un objeto al verlo/probarlo por primera vez.

2. Conductual

Segunda impresión transmitida por el objeto, en este caso al usarlo. Debe ser intuitivo y eficiente.

3. Reflexiva:

Tercera impresión transmitida por un producto, vinculada a los sentimientos de apego y familiaridad hacia este generados con un uso prolongado.

Evaluación heurística:

- Concepto: Técnica utilizada para evaluar la usabilidad (facilidad de uso de un producto) de una interfaz de usuario.

Pautas de evaluación heurística:

1- *Visibilidad del estado del sistema*

Debe informar al usuario sobre lo que está sucediendo por medio del feedback en un tiempo razonable. Por ej: carga de celular con el porcentaje de la batería.

2- *Relación entre el sistema y el mundo real:*

Debe hablar el mismo idioma que el usuario, con conceptos familiares para él. Ej: carrito de compra de mercadolibre (algo que el usuario ya conoce).

3- *Control y libertad del usuario:*

Debe sentirse en control y tener las opciones de detener, cancelar o regresar sobre cualquier operación.

4- *Consistencia y entándares:*

Los elementos deberían seguir el estándar utilizado en otras páginas. No confundir al usuario.

5- *Prevención de errores:*

Prevenir errores antes de que ocurran. Ej: avisar al usuario que la edad es un campo numérico.

6- Mostrar antes que recordar:

El usuario no debería tener que recordar la información de una sección a otra. Los instrumentos de uso deben ser visibles y accesibles cuando el usuario los precise.

7- Flexibilidad y eficiencia de uso:

Debe ser útil tanto para usuarios novatos como experimentados.

8- Estética y diseño minimalista:

El diseño debe implementarse únicamente con un propósito, el de ayudar al usuario a lograr sus objetivos. Menos es más.

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

Los mensajes de error deben ser claros y precisos.

10- Ayuda y documentación:

Siempre debe haber documentación, y debe ser fácil de encontrar y consultar.