





GNOME y su HIG.

Fabio Duran V fabioduran@gnome.org









Conociendo y Aplicando GNOME HIG en el desarrollo de interfaces.

Fabio Duran V fabioduran@gnome.org







# **Temario:**

- Definir Usabilidad.
- GNOME.
- GNOME HIG.
- Algunas recomendaciones.
- Aplicación y resultados de la HIG.



Conclusion





# ¿Quien soy?, ¿Que hago?

Ahora si Ingeniero Informático.

BugMaster del proyecto GNOME.

Sysadmin y Develop Viña Los Boldos.

IRC nick: fabio, fabio\_, fabio\_\_\_

freenode; Gimpnet



ubuntu-cl; gnome-chile;bugs;gnome;gnome-love

fabioduran@gnome.org





¿Son nuestras interfaces fáciles de entender?





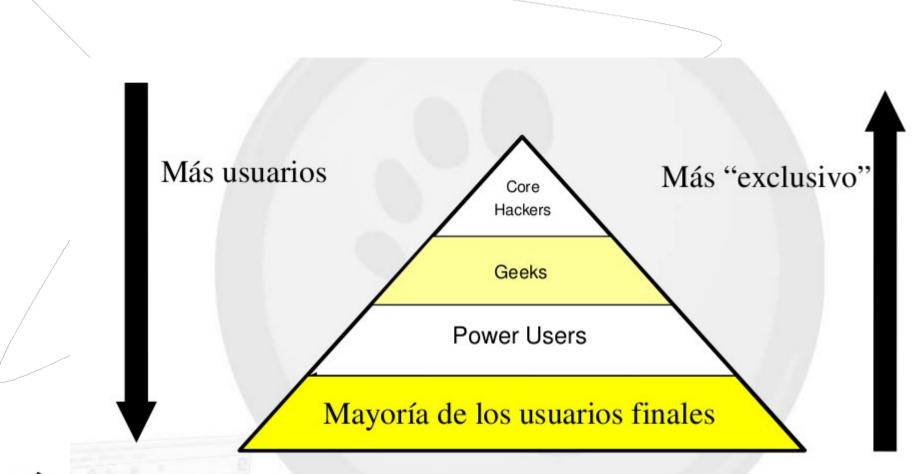


Lamentablemente nuestro software siempre esta expuesto.















- · Actualmente no se incluye la usabilidad dentro de las etapas de desarrollo de software.
- · Solo existen recomendaciones.
- · Desarrolladores, Complejo manejarlo.
- · Universidades apoyadas por Empresas analizan y miden la usabilidad.







- · Proyecto GNOME.
- GNOME Project Usability.
- · Guía de Interfaces Humanas (HIG).







# Principios básicos:

- · Diseña para la Gente.
- · No limitando la base de los usuarios.
- · Consistencias entre aplicaciones y con el mundo real.
- · Información.
- · Control.
- · Simplicidad.
- · Perdonar al usuario.







No dejan de ser solo recomendaciones.















· No tiene un significado absoluto, interpretaciones.

#### · Jakob Nielsen nos dice:

"La usabilidad es la medida en la que un producto se puede usar por determinados usuarios para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto, determinando la efectividad de uso y la satisfacción con que las personas son capaces de realizar sus tareas gracias al uso del producto con el que está trabajando."





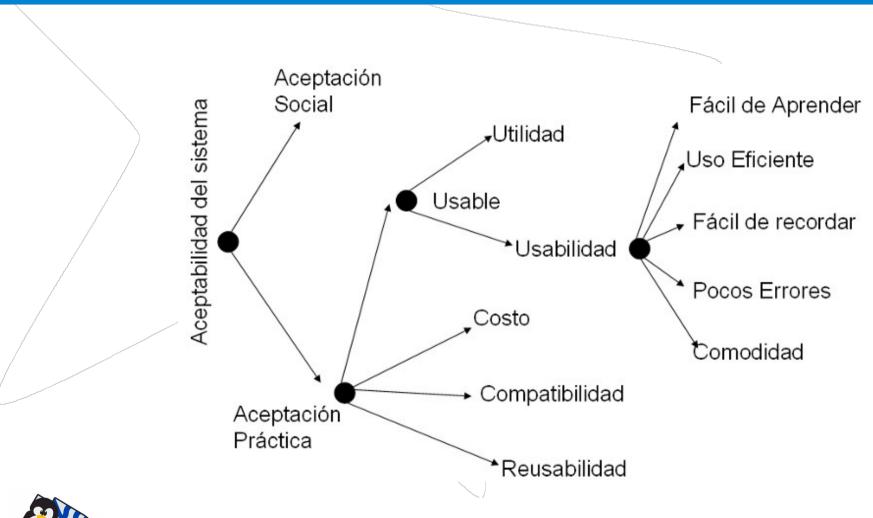
# Mis conceptos:

- · Facilidad de Uso.
  - · Interacción efectiva
  - · Predecible.
- · Flexibilidad.
  - · Variedad de posibilidades
  - · Similitud con tareas anteriores
- · Robustes.
  - · Apoyo al usuario Información.
  - · Capacidad de observación del usuario











(1993) Propuesta de usabilidad y la aceptación por J. Nielsen.





# Ingeniería de la Usabilidad. (IU)







"Trata los procesos que permiten el planteamiento y diseño de pruebas formales o informales de usabilidad con el propósito de garantizar la calidad un producto final, y ocupa de proporcionar métodos sistemáticos y herramientas para la compleja tarea de diseñar interfaces para usuarios, fácilmente comprensibles, rápidamente aprendibles y fiablemente operables"

(1996) Butler, K. A. Usability engineering turns 10.







- · Objetivos de la IU.
  - · Mejorar Utilidad y Usabilidad de los productos.
  - · Minimizar sobrecargas para el usuarios.
  - · Aumentar el valor de un producto.







Los procesos y análisis la ingeniería de la usabilidad son:

- · Definir las metas de usabilidad.
- · Establecer los niveles de usabilidad planeados que deben lograrse.
- · Analizar el impacto de diferentes soluciones de diseño.
- · Incorporar la retroalimentación derivada del usuario al diseño del producto.



· Iterar a través de ciclos análisis – diseño – evaluación - rediseño.





#### · Consecuencias:

- · Reducción de costos de producción.
- · Reducción de los costes de mantenimiento y apoyo.
- · Reducción de los costes de uso.
- · Mejora en la calidad del producto.















#### Jacob Nielsen

"Tiene dos componentes principales, una hace referencia al aspecto funcional del sistema las acciones u operaciones que el sistema realiza y otra a cómo los usuarios pueden usar dicha funcionalidad."

(1993). Usability Engineering. AP Professional.















# **GNOME** ("GNU Network Object Model Environment")

Es software libre y cuenta con tres proyectos específicos:

- · Entorno de escritorio GNOME
- · Plataforma de desarrollo GNOME
- · GNOME Mobile







### **GNOME** ("GNU Network Object Model Environment")

- · Nace en 1997 Miguel de Icaza y Federico Mena.
- · 2000 Creacion de la Fundación GNOME.
  - · Voz Oficial Estandares.
    - · Consejo Directivo (toma de decisiones).
    - · Consejo Consultor (empresas interezadas).







# Equipo de Usabilidad de GNOME.

- · Permite una experiencia agradable y eficiente a los usuarios.
- · Intenta modelar interfaces intuitivas y elegantes.
- · Evaluación interfaces, Aplicación de guías, Experiencias Heuristicas.







#### Guia de Interfaz Humana de GNOME - HIG

- · Documento dirigido a:
  - / Diseñadores de interfaces.
  - · Artistas gráficos.
  - · Desarrolladores de software.







# Principios básicos:

- · Diseña para la Gente.
- · No limitando la base de los usuarios.
- · Consistencias entre aplicaciones y con el mundo real.
- · Información.
- · Control.
- · Simplicidad.
- · Perdonar al usuario.







# El objetivo principal de GNOME HIG:

- · Crear una experiencia solida y consistente en el ambiente en que se desenvuelven las aplicaciones.
- · Aliviar la carga de los usuarios (aprender funcionalidades).
- · Reducir tiempos de diseños de interfaces.







# MEJORANDO UNA INTERFAZ X.







	Ficha Personal										
	Datos Personales										
	Ficha N° RUT (*) Periodo de Pago (*)	Buscar									
	Nombres (*)  Apellido Paterno (*)  Direccción (*)  Apellido Materno (*)  Comuna (*)										
	Telefono Fijo Celular Propio Celular Empresa Nacionalidad (*)	4									
1	Sexo (*)  Fecha de Nacimiento (*)  O  Fecha de Nacimiento (*)	Imprimir +									
	Departamento (*)  Forma de Pago (*)  Tipo de Cuenta Corriente (*)	Nuevo									
	Centro de Costo (*)  Banco (*)  Cuenta (*)	Salir									
	Remuneracion Carga Familiar A.P.V. Ley 19.768 Seguro Cesantia Ley Ley 25.281 Afiliado Voluntario 19728 Observacion Ley 28246	Salif									
	Contrato Previsión Salud AFP o Cajas										
	Inicio de Contrato  1										
	Termino contrato  1										
	Sueldo Base Tipo de Jornada Jornada Fecha Afiliación Seguro Medico Numero de Cargas F Afiliación										
)	Gratificación Renta Promedio Asignación familiar  Si Normales Convenio Especiales										
	□ Socio Empresa										





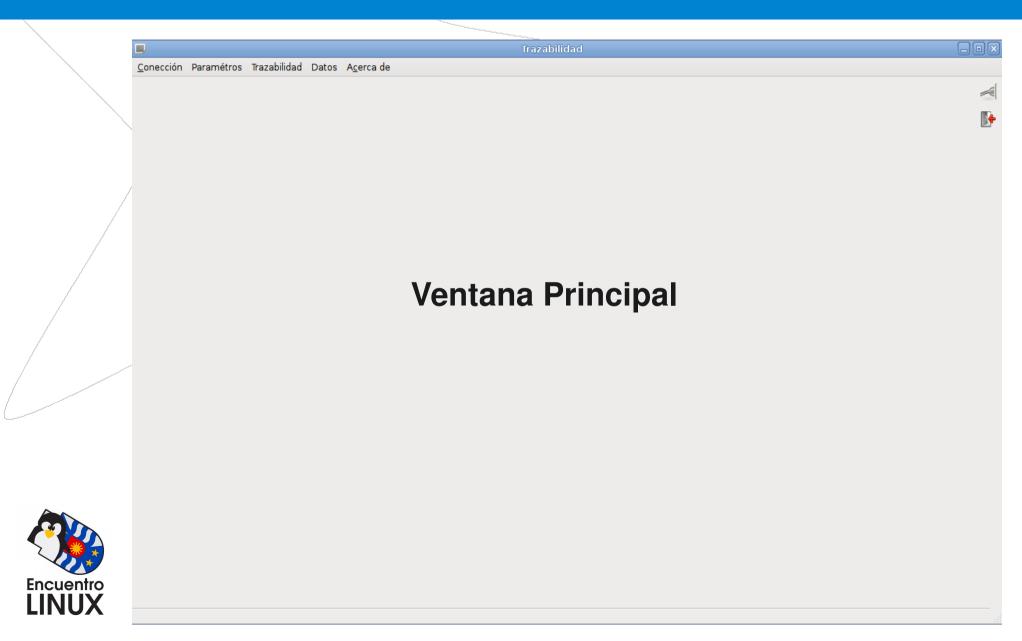
















							Recepción Uva		
	4	_	E.			×		72	
	Add	Remo	_		Print	Close			
	Código	Estanque	Fecha	Hora	Obser	vación	Temporada		
	111	121	15/04/2007	11:06:0	00 ff 100		Temporada 2007-2008		
	110	FF48	12/05/2007	10:53:0	00 ff 48		Temporada 2007-2008		
	109	FF 49	15/04/2007	13:09:0	00 FF 49		Temporada 2007-2008		
	108	FF35 (11)	30/04/2006	19:57:0	00 ff35		Temporada 2006-2007		
	107	FF1 (16)	10/03/2006	19:56:0	00 ff1		Temporada 2007-2008		
1	106	FF19 (14)	11/04/2006	19:55:0	00 ff19		Temporada 2006-2007		
/	105	FF4 (15)	15/03/2006	19:52:0	00 ff4		Temporada 2006-2007		
	99	FF27	18/04/2007	10:03:0	00 ff27		Temporada 2007-2008		
	98	FF23	18/04/2007	10:03:0	00 ff23	_	Temporada 2007-20 <u>08</u>		
	97	FF38	01/06/2007	09:58:0	00 ff38 ju	intas (38-1 )	<b>/entana</b> 2 <b>F</b> ormulario		
	94	FF45	06/05/2007				Temporada 2007-2008		
	93	FF46	11/05/2007	12:55:0	00 ff46		Temporada 2007-2008		
	91	FF15	03/04/2007	12:40:0	00 ff15		Temporada 2007-2008		
	90	FF14	03/04/2007	12:40:0	00 ff14		Temporada 2007-2008		
and a second	89	FF13	03/04/2007	12:39:0	00 ff13		Temporada 2007-2008		
	87	FF9	27/03/2007	12:37:0	00 ff9		Temporada 2007-2008		
	86	FF8	27/03/2007	12:36:0	00 ff8		Temporada 2007-2008		
	85	FF7	24/03/2007	12:35:0	00 ff7		Temporada 2007-2008		
	84	FF6	24/03/2007	12:35:0	00 ff6		Temporada 2007-2008		
	83	FF5	23/03/2007	12:34:0	00 ff5		Temporada 2007-2008		
	82	FF4	17/03/2007	12:32:0	00 ff4		Temporada 2007-2008		
	81	FF3	12/03/2007	12:30:0	00 ff3		Temporada 2007-2008		
	80	FF2	11/03/2007	12:29:0	00 ff2		Temporada 2007-2008		
	79	FF 1	05/03/2007	13:13:0	00 ff1		Temporada 2007-2008		
	78	FF47	11/05/2007	12:41:0	00 ff47		Temporada 2007-2008		
0	77	FF44	04/05/2007	12:40:0	00 ff44		Temporada 2007-2008		
1	76	FF43	03/05/2007	12:39:0	00 ff43		Temporada 2007-2008		
	75	FF42	02/05/2007	12:39:0	00 ff42		Temporada 2007-2008		







			Mezcla		×
Detalle Aplica	ción Control	Detalle Fermentación	Detalle Mezcla		
Código:					
Temporada:	Temporada 2	2007-2008			€
Estanque:					•
Fecha:	/ /	~			
Hora:	:	Ventana	Dialogo	0	
Volumén:	1.000			- Sin	Origen especificado
Código Interno:					
Observación:					
	<		III		>
				<u>C</u> an	cel <u>O</u> K







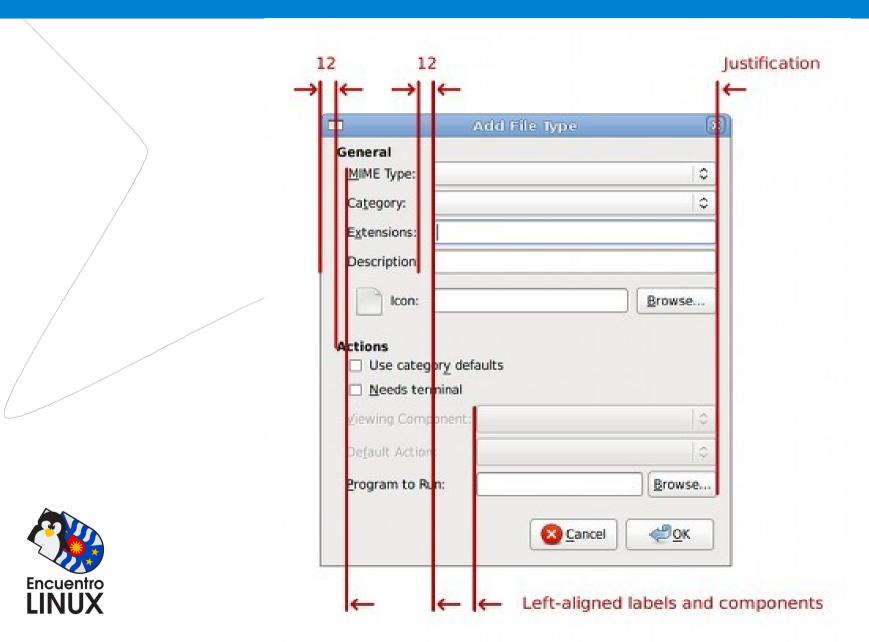
#### **Ventanas:**

- · /Titulos.
- · Bordes y Comandos.
- Modalidad de las ventanas
  - · Ventana No Modal (Ventana Principal Formulario)
  - · Ventana Modal (Ventana de Díalogo cuadros de error)



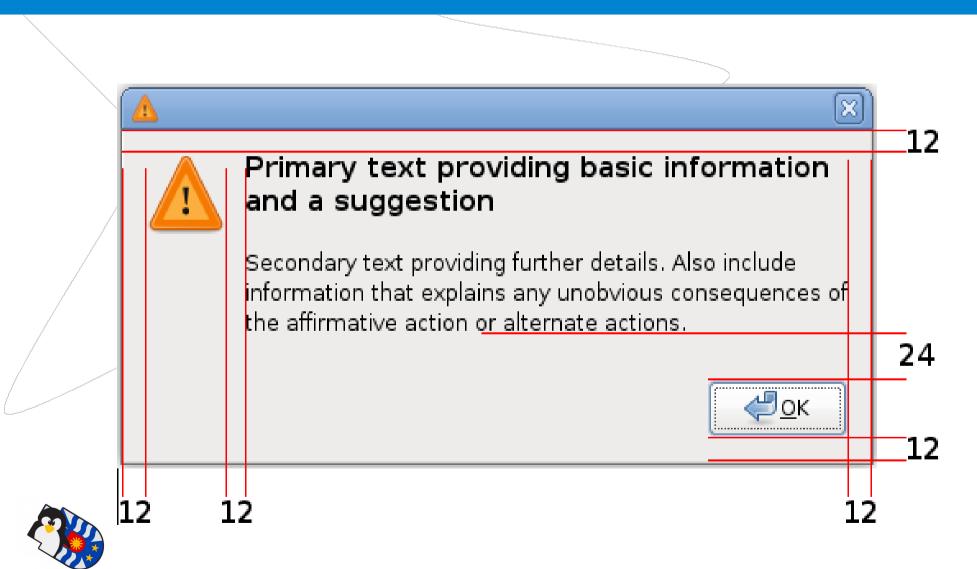
















Conección Paramétros Trazabilidad Datos Acerca de

#### Paramétros

Trazabilidad

Cuartel

Estanque

Ficha

Insumo

Producto

Sector

Temporada

Tipo de Control

Tipo de Documento

Tipo de Ficha

Unidad

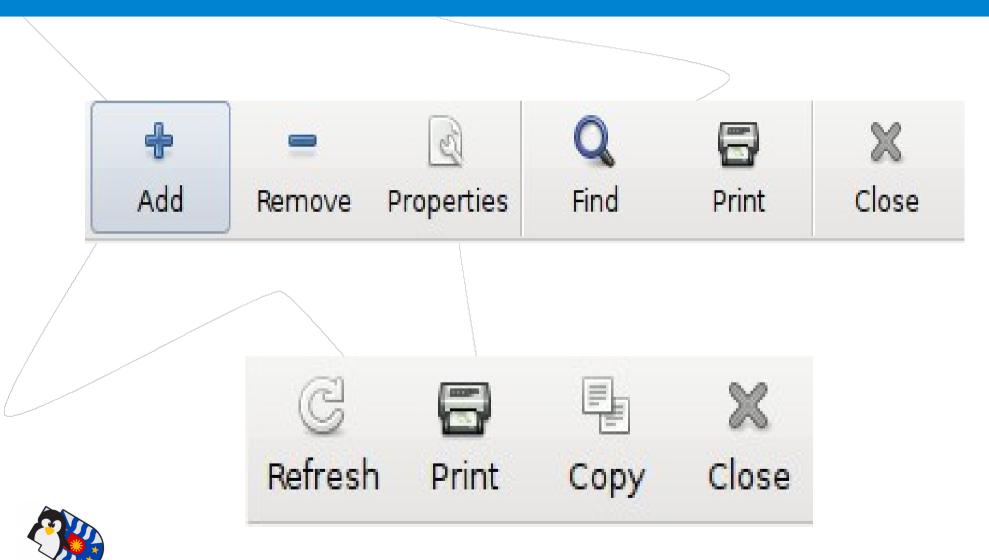
Variedad







Encuentro LINUX







- · Cuadros de Entrada Textos.
- · Entrada de texto multilineal.

 <b>Home</b> <u>A</u> ddress:	10 Glebe Street Broonsville Dundee	C <u>i</u> ty: <u>Z</u> ip/Postal code:	123456
P. <u>O</u> . box:		<u>S</u> tate/Province: Co <u>u</u> ntry:	

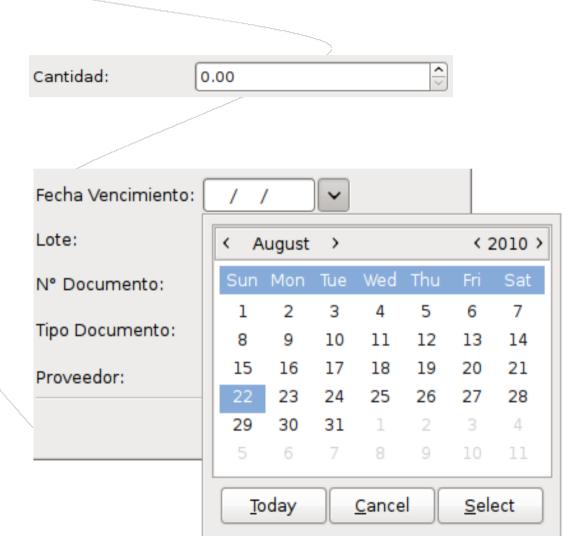






· Cuadros Numéricos.

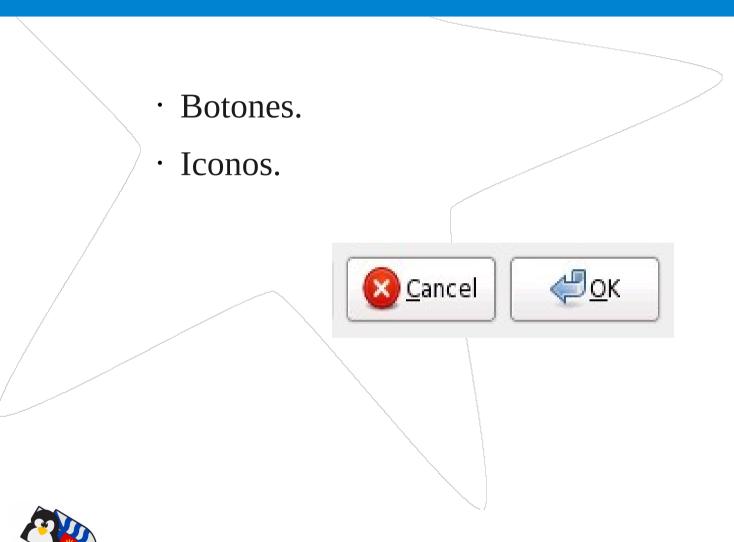
· Cuadros de Fechas.















· GNOME HIG también incluye recomendaciones para:

- · Pestañas.
- · Barras de progreso.
- · Barras de estado.
- · Marcos y Separadores.
- · Iconos.
- · Capitalización.
- · Atajos.
- · Otros







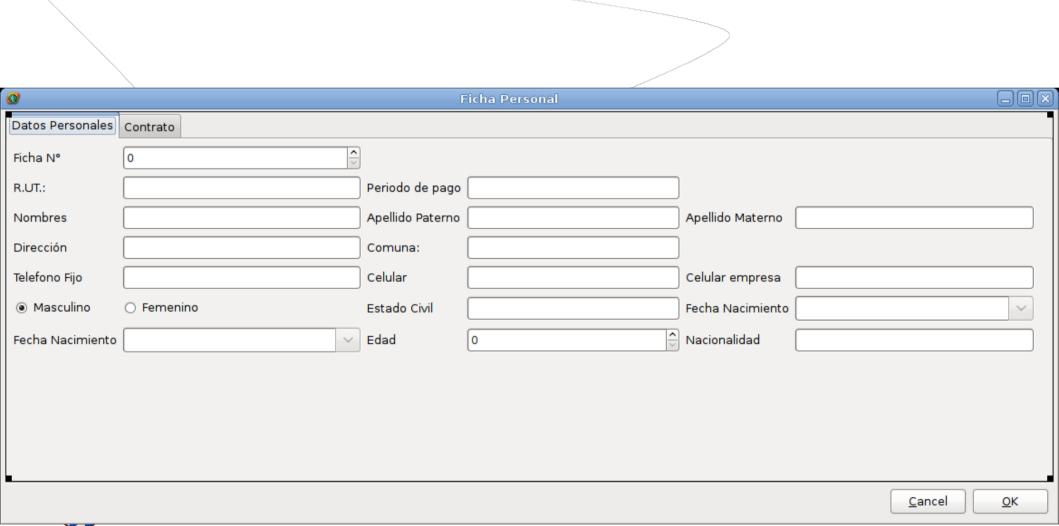
## Retroalimentación.

1.		and the second s
	Clic, movimiento de puntero, mueve o redimensionar ventanas, presionar teclas, entradas de interfaz, evento que involucra mano-ojo coordinación	0.1 segundos
and the second	Mostrar indicadores de progreso, completar tareas básicas (ej. cerrar ventanas), completar tareas secundarias (ej. formatear una tabla)	1 Segundo
	Mostrar reportes o tareas que el usuario requiriera y pudiesen tomar un tiempo.	10 segundos.
	aceptar y procesar todos los datos del usuario a cualquier tarea	10 segundos.















## PRUEBAS Y RESULTADOS







## Métricas:

#### · Efectividad:

- · Porcentaje total de tareas completadas.
- · Porcentaje de tareas completadas en el primer intento.
- · Ratio de éxitos y fracasos.
- · Número de veces que los usuarios solicitan ayuda por no



saber que hacer.





## Métricas:

#### · Eficiencia:

- · Tiempo empleado en completar cada tarea.
- · Porcentaje o número de errores cometidos.
- Tiempo estimado empleado por el usuario en recuperarse de los errores.



Número de intentos para completar una tarea.

ι<mark>νυχ</mark> Tiempo máximo empleado en una tarea.





#### Satisfacción:

- Porcentaje de usuarios que después de utilizar el producto lo recomendaría a un amigo.
- · Proporción de adjetivos positivos o negativos que cada usuario para el producto.
- · Porcentaje de usuarios que califican el producto más fácil de usar que cualquiera de la competencia directa.



Número de veces que el usuario expresa satisfacción o insatisfacción.





## Usuarios

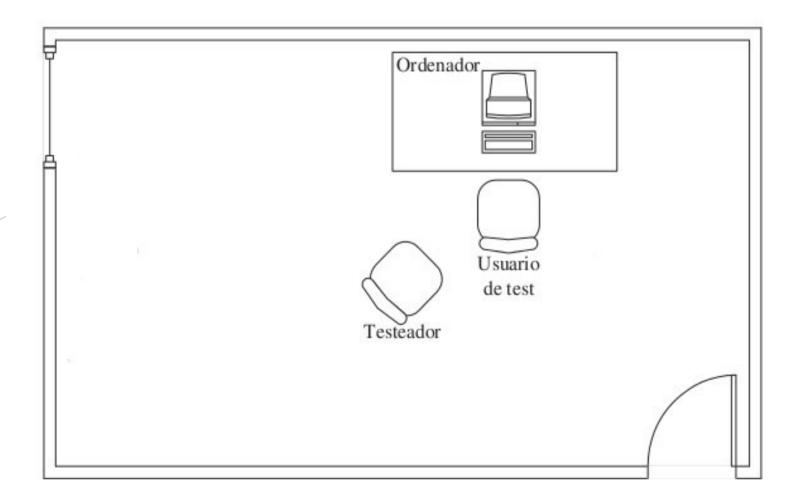
- · Disposición y Motivación esencial.
- · Selección de personas al azar.







# Ambiente de Pruebas









## Tareas Interfaz "B":

· Agreguese como un nuevo trabajador. Usted trabajara en el departamento de relaciones humanas, que tendrá el centro de costo RRHH, el sueldo le sera pagado en su cuenta corriente del banco "mi país", su contrato será desde el 31 de agosto de 2010 hasta 31 de Octubre de 2010 y tendrá un sueldo de 400.000 pesos y tiene fecha de pago de los primeros cinco días del mes, además cuenta con una salud "publica", y esta en la AFP "GNI", y cancela un

13% y por salud un 7%.





## Tareas Interfaz "B":

• Edite el registro ingresado porque su sueldo base fue modificado y ya no es 400.000 pesos si no que 460.000 pesos e imprima los datos.

·El trabajador RUT. 11.111.111-1 tiene una nueva carga, por lo que debe agregar dicha carga, además de modificar su porcentaje de salud a un 12,25%.







## Tareas Interfaz "B":

· Agregue a un nuevo usuario que será gerente comercial con un sueldo de 3.000.000 pesos, su centro de costo será "COMERCIAL", y su sueldo será depositado en su cuenta corriente del banco "metropolis", su cuenta corriente es 00-000-111-222-000, su contrato tiene una duración de un año a partir de hoy, paga un 14% por salud y un 12% de AFP, además es socio de la empresa.







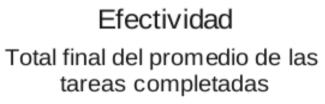
## Objetivos de las tareas:

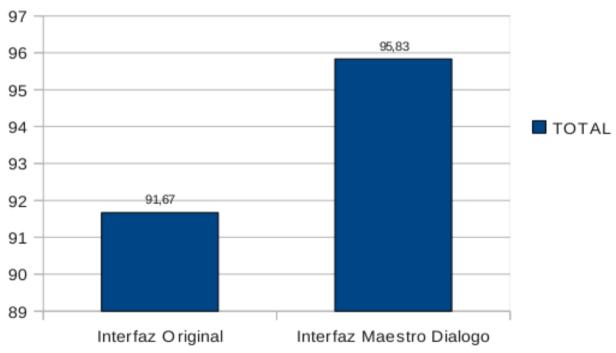
Cada una de las tareas tiene como objetivo de que el usuario **piense, experimente y razone** con todos los objetos de las interfaces que fue expuesto, para entregar una prueba sólida y comentarios acerca de lo que le molesta y lo positivo de las interfaces.











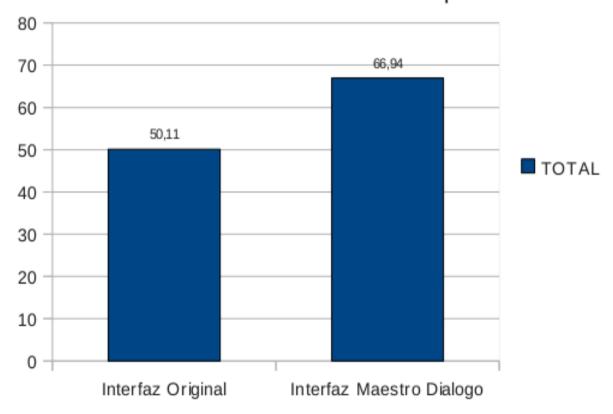






Efectividad

Promedio total de tareas realizadas al primer intento



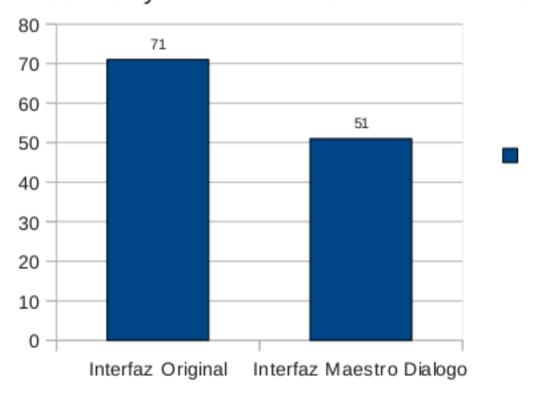






Efectividad

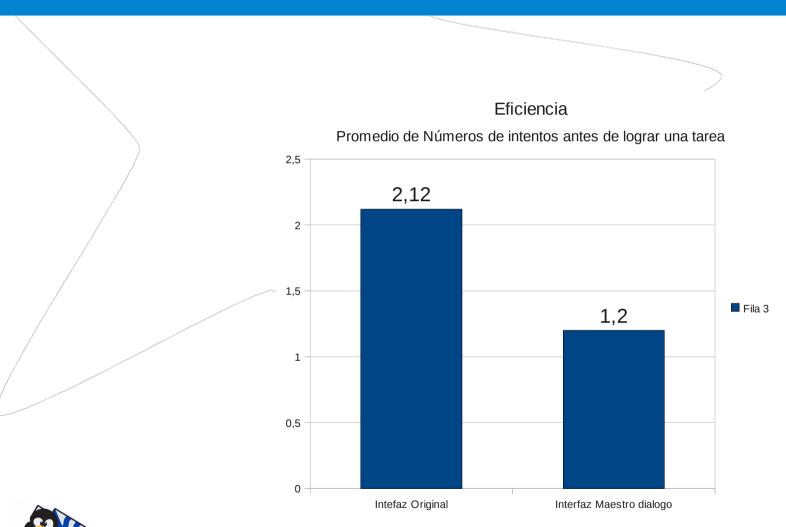
Total de ayuda solicitada ambas interfaces







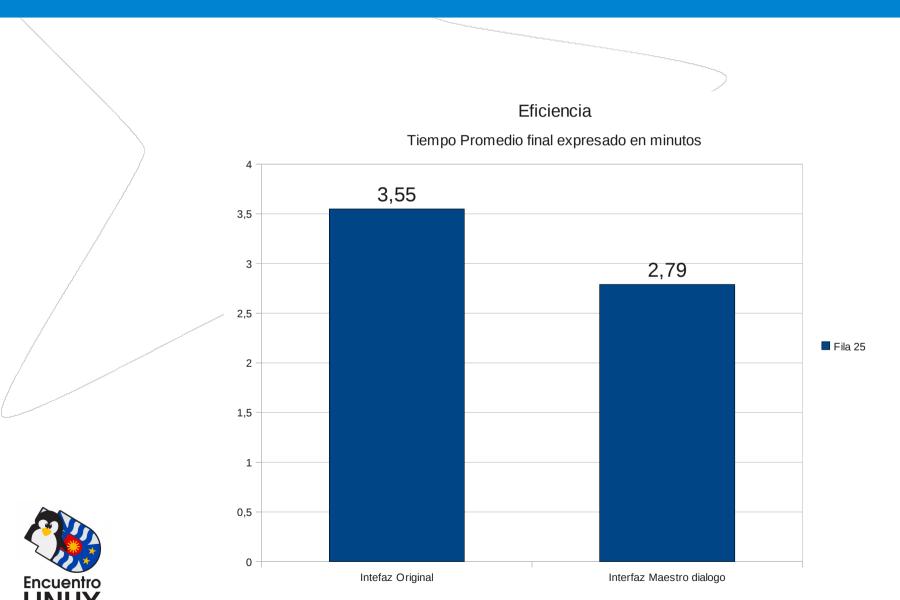










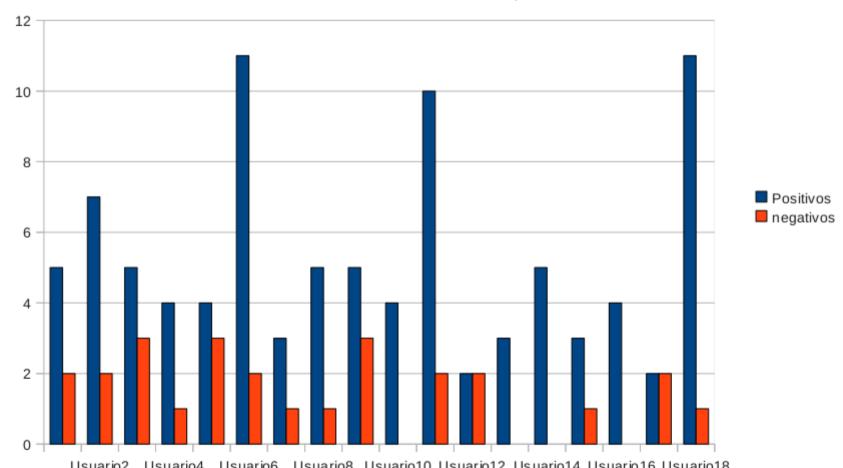






#### Satisfacción

Comentarios Positivos y Negativos de los usuarios al momento de realizar las pruebas





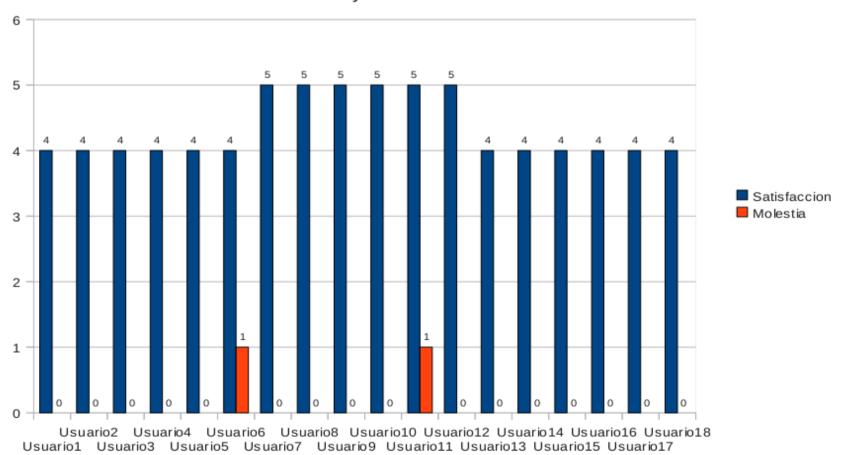
Usuario2 Usuario4 Usuario6 Usuario8 Usuario10 Usuario12 Usuario14 Usuario16 Usuario18 Usuario1 Usuario3 Usuario5 Usuario7 Usuario9 Usuario11 Usuario13 Usuario15 Usuario17





Satisfacción

Muestras de satisfacción y molestias del usuario al realizar una tarea









¿Recomendaría usar un programa utilizando la metodología maestro dialogo a sus amigos?

La respuesta de la totalidad de las personas fue un: Si, lo haría.

¿La ventana propuesta, resulto mas fácil de usar que las otras ventanas?

La respuesta de la totalidad de las personas fue un Si, es fácil de usar.





#### **Conclusiones:**

- Usabilidad área compleja.
- Desarrolladores deberían tomar en cuenta la usabilidad para mejorar sus productos.
- · Usuarios se sienten mas hábiles.
- · Éxito de proyectos.
- · Recomendaciones, se adapta o no.
- Uso HIG Recomendado, facilita el desarrollo, siempre se LINUX actualiza.





Referencias

Proyecto GNOME – http://www.gnome.org

Equipo de Usabilidad del Proyecto GNOMÉ - http://live.gnome.org/usability

BetterDesktop Project – http://www.betterdesktop.org

GNOME HIG - http://library.gnome.org/devel/hig-book/stable/

Nielsen, J. (1993). Usability Engineering. AP Professional. Boston, MA

Guillemette. Usability in computer documentation design: Conceptual and methodological considerations

Steve Krug, Don't Make Me Think! 2005



Butler, K. A. 1996. Usability engineering turns 10. interactions 3(1): 58-75.

Velte1. Usability checklist. Computer IEEE, 1(1):1, 1989.