

Práctica DIW: Principios de diseño

ACTIVIDAD 1: Usabilidad en los GUI de aplicaciones escritorio

Ejemplo 1:

Este GUI resulta complejo a primera vista, no es nada amigable para el usuario, ya que no tiene grupos, ni siquiera se ha hecho el intento de reducir espacio. Seguramente las primeras veces que el usuario use este programa, será muy complicado encontrar lo que quiere, además de que no es nada intuitivo.

Con el fin de arreglar un poco este GUI, yo ordenaría por grupos, y dentro de estos grupos habría las distintas opciones.

Ejemplo 2:

Este GUI contiene demasiada información en una sola página, falta orden y tal vez colores con el fin de enriquecer la información dada.

Para que sea más amigable la GUI, yo reduciría información, he observado que hay un botón de “Next Tab”, pues yo haría más páginas pero con menos opciones cada una y más explicación de cada uno de los apartados. También añadiría colores. De esta manera se disminuiría la carga cognitiva y quedaría una GUI más amigable.

Ejemplo 3:

La GUI del ejemplo 3 es muy confusa, al contrario que las anteriores no desborda de información pero la poca información que nos da, es confusa ya que todos los botones son muy similares entre ellos y no da a entender las diferencias entre ellos.

Una solución que yo propongo es crear botones con iconos que describan mejor su función y que no sean tan parecidos entre ellos.

Ejemplo 4:

El icono del botón “Help” puede confundirse con información, y el icono del botón reset se puede confundir con apagado.

La solución puede ser cambiar de iconos y buscar unos que sean más universales e intuitivos para el usuario.

Ejemplo 5:

El icono es correcto, pues la mayoría de usuarios sabrán que es un disco, el problema es el color del “tic” sobrepuesto al disco, generalmente el rojo se asocia a problemas o errores, en este caso no ha habido ningún problema y el disco ha sido creado exitosamente.

La solución que se me ocurre es cambiar el color del “tic” a verde, que suele ser asociado más a “correcto” y éxito.

Ejemplo 6:

Esta GUI está mejor, más arreglado, es auto-explicable, tal vez solo le falta ser más amigable.


Para mejorar la GUI, recomiendo añadir unos iconos y un poco de color.

Ejemplo 7:

En realidad no está mal, esta interfaz, pero los controles de tipo cuadrado y que debes de tachar las opciones que elijas es más familiar para los usuarios.

C. ENCONTRAR 2 OTROS EJEMPLOS

1. Ejemplo:

used for image map

mirror*) of the »interface hall of shame«
by isys information architects inc.

[hall of shame](#)
[new entries](#)
[controls](#)
[interface stupidity](#)
[visual elements](#)
[use of color](#)
[terminology](#)
[error messages](#)
[tabbed dialogs](#)
[misplaced metaphors](#)
[globalization](#)
[in-depth critiques](#)
[books](#)
[design links](#)
[product index](#)
[visitor feedback](#)

[hall of fame](#)

the interface hall of shame is an irreverent collection of common interface design mistakes. our hope is that by highlighting these problems, we can help developers avoid making similar mistakes.

we are constantly searching for examples of design practices that are worthy of extinction, and those worthy of emulation (see the [interface hall of fame](#)). submit your own nominations for potential entries into either hall to feedback@iarchitect.com, and we'll try to add it to the collection.

Falta de organización, la página no es responsive, nada intuitiva y no es auto-explicable.

Como solución, recomiendo primero, hacerla responsive, segundo, ordenar bien los diferentes temas y por último, poner unas pocas imágenes que ayuden a hacer la página mas intuitiva

2. Ejemplo:



[selecting the wrong control](#) for a task or changing the way controls operate can often result in an inefficient and frustrating application.



nobody likes a [stupid computer](#). however, many applications interrupt the user to ask stupid questions, provide meaningless information, or require the user to make what should be an obvious selection.



improper design of the [visual elements](#) in an application can often result in applications that are difficult to read and difficult to use.



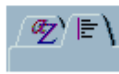
the improper use [color](#) in an application can seriously impede the usability of the application.



the [terminology](#) used in many applications often leads the user to feel that the interface has been written in a foreign language. we provide a number of examples of these 'programmerisms'.



[error messages](#) are the antithesis of proper application design. they are often ambiguous, rude, and all too often, incorrect, blaming the user for failures of the programmer.



[tabbed dialogs](#) can be a wonderful solution for complex design problems. here are some examples of a good idea gone bad.



[metaphors](#) can greatly enhance the usability of applications when properly used. when improperly applied, well, they can leave much to be desired.



the [globalization](#) of applications provides fertile ground for discovering important user interface problems.



we have provided a number of [in-depth critiques](#) of particularly problematic applications.

En este caso si están usando imágenes y en color azul, se resalta lo importante de cada párrafo, sin embargo creo que hay demasiada carga cognitiva.

Como solución, propongo crear grupos y de esta manera reducir esta carga cognitiva.

ACTIVIDAD 2: Diseño GUI de dispositivos móviles.

A. Resume muy brevemente los 5 errores que en ella se presentan.

El primer error es la organización del menú superior, está repetido, también se puede ver que no está alineada esta sección con el “body” del blog.

La fecha “date” se superpone al párrafo además que ni siquiera está alineado.

El footer del blog, no tiene algunas palabras bien escritas y las opciones no tienen un buen diseño de CSS.

En la parte de “Conocer más noticias” no se han puesto bien las imágenes, hay demasiado espacio entre ellas.

Y en general ninguna parte de la página está bien alineada.

B. ¿Has encontrado en el artículo información relacionada con la IPO, Usabilidad y Principios Básicos de Diseño? Menciona dónde y comenta qué dice al respecto.

He encontrado información sobre la importancia del diseño, simplemente dice que es importante en aplicación que se le de ganas al UI/UX, pues es lo que el usuario final va a ver.