

PRÁCTICA DIW: HCI. USABILIDAD

ACTIVIDAD 1: Concepto de usabilidad

A)

Interfaz:

Def.1: Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro.

Def.2: La forma en que un programa presenta o recibe información de un usuario, en particular el diseño de la pantalla y los menús

B)

Les definicions que he trobat si són similars a les definicions fetes en classe.

ACTIVIDAD 2: Mitos sobre el diseño de interfaces

- **"Los usuarios no necesitan mejores interfaces, sino un mejor entrenamiento"**
Estoy en desacuerdo con esta afirmación, porque es el programador el que debe esforzarse porque el usuario se sienta cómodo usando la interfaz, y no ser el usuario el que se esfuerce en entender el programa.
- **"La usabilidad aumenta los costes de desarrollo"**
Si estoy de acuerdo, porque a mayor usabilidad requiere mayor esfuerzo y tiempo, por lo tanto mayor coste.
- **"El diseño de la interfaz está implícito en el diseño del software, no ha de planificarse expresamente"**
No estoy de acuerdo, el diseño de la interfaz no se encuentra implícito en el diseño del software, más bien debe planificarse de manera detallada, ya que nada se puede dejar al azar
- **"En el diseño de la interfaz no es necesario llegar hasta el diseño detallado"**
Estoy en desacuerdo con esta afirmación, ya que tal vez sea un tema personal por ese motivo opino que todo debe hacerse de la mejor forma posible es tan importante la calidad del código como la interfaz.
- **"Un diseñador experto en usabilidad y principios de diseño, no necesita que el usuario se involucre en la fase de diseño."**
En desacuerdo, el usuario debe siempre involucrarse en la fase de diseño, ya que es él quien lo va a usar y debemos asegurarnos de que sea lo más cómodo posible para este y de la manera que le sea más fácil usar.

- **"La usabilidad es subjetiva, no se puede medir"**

Opino que en parte es subjetiva pero en parte no, ya que hasta cierto punto se puede mejorar la interfaz de manera que la mayor parte de usuarios se sientan cómodos con esta.

ACTIVIDAD 3: Diseño visual de interfaces web

Ejercicio 1. Impacto visual (a primera vista)

- a) **¿Cuáles son tus sentimientos y sensaciones cuando los miras? Resalta algo positivo y negativo de ambos sitios.**

En el primer enlace, se nota que han querido tener un diseño bonito, pero ha habido una mala ejecución, está todo descuadrado, es difícil de ver.

En el segundo enlace, no ha habido casi trabajo por parte del desarrollador, se nota que se ha hecho rápido y sin pensar en el usuario, sinceramente lo primero que he hecho al ver la página ha sido reírme.

- b) **Nombre dos sitios web que consideres “amigables” y “atractivos” en cuanto al diseño visual. ¿Qué características comunes tienen los dos sitios?**

<https://www.facebook.com/>

<https://www.reddit.com/>

Considero que estas dos páginas transmiten al usuario un sentimiento amigable y atractivo.

Lo que tiene en común es que las dos son redes sociales y el diseño en realidad es bastante parecido, siguen un patrón.

Ejercicio 2. Colores, tipografía e iconos

- a) **Anota las diferencias entre los sitios, en cuanto a colores, iconos y tipografía.**

Avis utiliza una estilo más serio, colores rojo y blanco, muy formal e iconos estándar.

Lingscars hace uso de un estilo más colorido, como dice la pagina “más loco” y los iconos siguen esta filosofía.

Pepecar es un sitio formal en cuanto a colores y diseño, pero hace uso de iconos “divertidos” restándole así la formalidad.

- b) **¿Podría identificar el “cliente objetivo” de cada sitio?**

Avis busca usuarios serios y responsables, diría yo, un público mayor de 30.

Lingscars busca atraer gente más joven, mayores de 18 y menores de 35 seguramente.

Pepecar intenta incluir a gente joven pero no tan joven, mayores de 25 tal vez.

- c) **Resalta algo positivo y negativo sobre cualquiera de los sitios.**

Avis me parece una página fiable, pero no siento que sean comprensibles
Lingscars me transmite que es fácil de alquilar un coche sin mucha complicación, pero no transmite seriedad.

Pepecar es parecido a Avis y la sensación es parecida.

Ejercicio 3. Navegación web

¿Te resulta fácil navegar por las diferentes páginas de estos sitios?

La página UPV resulta muy fácil la navegación, es sencillo.

Por otra parte, la página Sindicat, se me hace difícil encontrar lo que busco, no ha hay facilidad de navegación.

ACTIVIDAD 4: Accesibilidad

A) Busca en Wikipedia el concepto de “Accesibilidad”. Escribe una breve definición de la palabra.

La accesibilidad es la capacidad que tiene una página web de facilitar el uso y la navegación de la misma a los usuarios.

**B) Piensa en qué tipo de personas “discapacitadas” podrían utilizar un sitio web
¿Cómo debe ser una interfaz web para que las personas discapacitadas puedan utilizarla?**

Las personas con discapacidad visual, auditiva

Esta página web debe tener una función para las personas con discapacidad visual en que la página les lea las opciones que aparecen en pantalla.

En el caso de las personas con discapacidad auditiva, en caso de que se vaya a reproducir algún video, debe de haber la opcionalidad de subtítulos.