

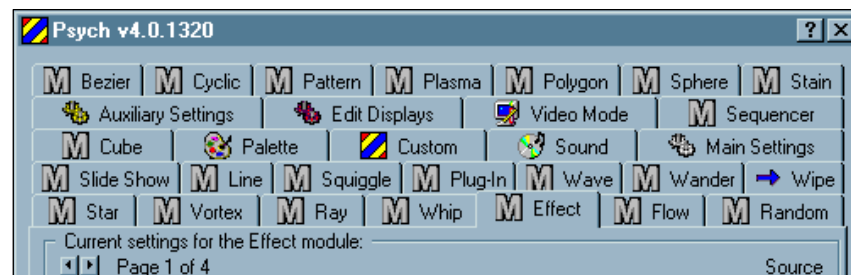
Práctica DIW: Principios de diseño.

ACTIVIDAD 1: Usabilidad en los GUI de aplicaciones escritorio

A. Con la ayuda de los conceptos vistos en clase, comentad las deficiencias que presentan los siguientes GUI. Utilizad los conceptos formales: usabilidad, “amigable”, criterios diseño, metáforas, auto-explicable, flexible, consistente, disminución carga cognitiva, etc... También puedes proponer cómo los mejorarías.

B. Intenta escribir una recomendación para mejorar cada una de las interfaces

Ejemplo 1



Ejemplo 2

Form Title -- (appears above URL in most browsers and is used by 'w/w/w' search)		Background Color:
Q&D Software Development Order Desk		FFFBF0
Form Heading -- (appears at top of Web page in bold type)		Text Color:
Q&D Software Development Order Desk		000080
E-Mail responses to (will not appear on)	Alternate (for mailto forms only)	Background Graphic
dversch@q-d.com		
Text to appear in Submit button	Text to appear in Reset button	<input type="radio"/> Mailto
Send Order	Clear Form	<input checked="" type="radio"/> CGI
Scrolling Status Bar Message (max length = 200 characters)		
****WebMania 1.5b with Image Map Wizard is here!!****		
<< Prev Tab		Next Tab >>

Ejemplo 3

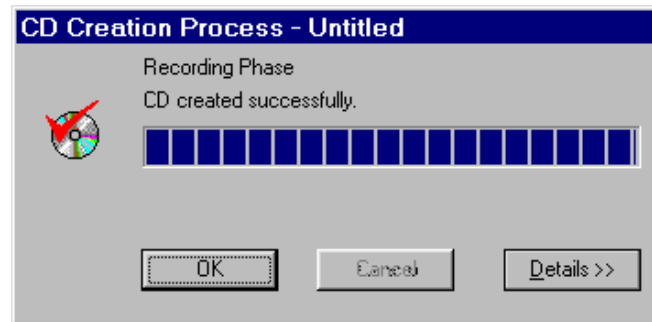


Ejemplo 4



Ayuda: mirad las etiquetas de los botones y pensad si hay ambigüedades

Ejemplo 5



Ayuda: observa los colores utilizados en el icono

Ejemplo 6

	Primary Sort Option	Second Sort Option	Third Sort Option
Part ID	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Description	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vendor ID	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vendor Number	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Location	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Class ID	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
User def 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
User def 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
User def 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ejemplo 7

Print Security [X]

List:

☒ Both Users and Groups

☐ Only Users

☐ Only Groups

OK

Cancel

Ayuda: pensad si los controles de tipo 'radio' son los más adecuados

C. ENCONTRAR 2 OTROS EJEMPLOS

Visita la web <http://hallofshame.gp.co.at/>

Y encuentre otros 2 ejemplos de "mal diseño de interfaz". Escribe qué problema has encontrado y una recomendación para solucionarlo.

ACTIVIDAD 2: Diseño GUI de dispositivos móviles. Errores comunes

Lee esta guía:

<https://intergraphicdesigns.com/2021/02/27/5-errores-comunes-en-el-diseno-de-interfaces-para-dispositivos-moviles/>

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

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.

OPCIONAL ACTIVIDAD 3: Interfaces que aparecen en las películas

Propongo que durante uno de estos puentes, visionéis una de éstas películas (o un par): **Juegos de Guerra (1983), Minority Report (2002), La Isla (2005), Desafío Total o Blade Runner**. También serviría cualquier otra similar, o un capítulo de serie donde aparezcan actores interactuando con interfaces de Sistemas Informáticos.

Para la película elegida, realiza un estudio del HCI (interacción de los actores con los sistemas informáticos). Intenta hacer una breve reseña explicando cómo es la interacción.

Puedes utilizar la siguiente plantilla para realizarlo:

1.- Dispositivos de entrada

...

2.- Dispositivos de salida

...

2.x.- Interfaces visuales (especificar cómo son, y tipos de imágenes que muestran 2D, 3D, vectoriales...)

3.- Forma de interacción con ellos

...

4.- Control de acceso y seguridad

etc ...