



M E A N

WEB FULL STACK DEVELOPER

Germán Caballero Rodríguez
germanux@gmail.com





CONCEPTOS SOBRE LA INTERFAZ DE USUARIO

Germán Caballero Rodríguez

INDICE

- 1) Conceptos de interfaz de usuario
- 2) Tipos de personas diferentes involucradas
- 3) Conceptos sobre la experiencia de usuario
- 4) Algunas directrices

jQuery Mobile – Conceptos UI

Conceptos de interfaz de usuario

- La interfaz de usuario (IU) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema informático, pues funciona como el vínculo entre el humano y la máquina.
- La interfaz de usuario es un conjunto de protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación informática y el usuario ([Larson, 1992]).

jQuery Mobile – Conceptos UI

Conceptos de interfaz de usuario

- La IU es **responsable** de solicitar **comandos** al **usuario**, y de **desplegar los resultados** de la aplicación de una manera comprensible.
- La IU **no** es responsable de los **cálculos** de la aplicación, ni del **almacenamiento**, recuperación y transmisión de la información.

jQuery Mobile – Conceptos UI

Conceptos de interfaz de usuario

- El éxito de un programa frecuentemente se debe a qué **tan rápido puede aprender** el usuario a emplear el software, de igual importancia es el que el usuario alcance sus objetivos con el programa de la **manera más sencilla** posible.
- Por ejemplo, la **regla de los tres clicks**.

jQuery Mobile – Tipos de personas

- Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU existen cuatro tipos de personas diferentes involucradas:
 - La primera persona, y probablemente la más importante, es el **usuario** final o simplemente usuario. El usuario es quien va a utilizar el programa final.
 - La segunda persona es aquella que crea la interfaz de usuario. Esta persona es conocida como **diseñador** o arquitecto de la interfaz de usuario . Frecuentemente el diseñador utilizará herramientas especiales para la creación del software de la IU (como los toolkits o los frameworks).

jQuery Mobile – Tipos de personas

- Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU existen cuatro tipos de personas diferentes involucradas:
 - Estas herramientas son elaboradas por el **creador de herramientas**.
 - Trabajando muy cercanamente con el diseñador estará el **programador** de la aplicación, este será el encargado de la escritura del software del resto de la aplicación.

jQuery Mobile – Conceptos UI

- La interfaz de usuario (IU) es uno de los **componentes más importantes** de cualquier sistema informático, pues funciona como el vínculo entre el humano y la máquina.
- Desde el principio, los desarrolladores se enfrentan a ciertos desafíos para lograr el diseño de una experiencia móvil natural.

jQuery Mobile – Conceptos UI

- El **tamaño de la pantalla** es el que más se destaca. El iPhone 4 de Apple, por ejemplo, les da a los diseñadores 640 x 960 píxeles para trabajar (960 x 640 horizontal). El iPhone 6 Plus, de 5,5 pulgadas, tiene una resolución de 1920x1080 píxeles
- Las nuevas tabletas cuentan con un mayor campo de visión; la pantalla del iPad es de 768 x 1024. **El iPad 3**, con pantalla de retina, tiene una **resolución de 2048x1536** píxeles.
- Diseñar la interacción intuitiva dentro de ese espacio requiere un estilo artístico creativo, pero tal vez más importante, requiere una **comprensión del comportamiento** de los usuarios móviles

jQuery Mobile – Conceptos UI

- Debido al tamaño de la pantalla, la interfaz tiene que ser **extremadamente enfocada y clara**.
- En **menos de un minuto**, el usuario decidirá si utilizará la aplicación o no.
- Tiene que poder comprenderla de **un vistazo**, sin ningún documento.
- Si se necesitan más de 20 segundos para interesar al usuario, debe replantearse el diseño

jQuery Mobile – Conceptos UI

- El otro punto que los desarrolladores de aplicaciones móviles deben tener en cuenta es que el usuario puede estar **haciendo otra cosa** mientras utiliza la aplicación.
- Puede que use la aplicación **sólo con una mano** y sin estar concentrado en ella.
- Cuestiones relativas a la **duración de la batería** y la red/**el ancho de banda** también son factores que influyen en la experiencia de usuario.

jQuery Mobile – Algunas directrices

- Permitir al usuario **comenzar** una tarea o un proceso **de inmediato**
- No permitir que los elementos de diseño opaquen el contenido
- ¡Contenido, contenido, contenido!
- El **texto** debe ser **breve, conciso**, que pueda leerse de un vistazo
- Hacer que cada acción sea lo más fácil y obvia posible

jQuery Mobile – Algunas directrices

- Permitir al usuario **comenzar** una tarea o un proceso **de inmediato**
- No permitir que los elementos de diseño opaquen el contenido
- ¡Contenido, contenido, contenido!
- El **texto** debe ser **breve, conciso**, que pueda leerse de un vistazo
- Hacer que **cada acción sea lo más fácil y obvia posible**

jQuery Mobile – Algunas directrices

- Ubicar las operaciones utilizadas con **mayor frecuencia al principio** de un menú o de una lista
- Mantener al **mínimo la entrada de datos** por parte del usuario
- La **navegación** debe ser **previsible**
- Hacer posible el uso **con una sola mano** o sin manos
- Utilizar gráficos impresionantes para “el deleite la gente” tal como sugiere Apple
- Hacer que las **búsquedas sean fáciles y rápidas**

jQuery Mobile – Algunas directrices

- Evitar el manejo de archivos
- Asegurarse de que los elementos de la **interfaz** sean **coherentes**
- Asegurarse de que sea **sencillo tocar el botón** correcto
- Hacer posible que los usuarios puedan manejar el contenido de una forma que se sienta natural
- Estudiar las **diferencias culturales** o religiosas

jQuery Mobile – Algunas directrices

- **Probar** los elementos de interfaz **con usuarios reales**
- Comenzar a realizar pruebas desde la fase de prototipo
- Hacer un bosquejo de varios flujos de trabajo para cada tarea, probar cada uno con los usuarios
- Recordar que **la gente siempre está ocupada** cuando utiliza las aplicaciones