Swing Compendio 02 <u>Usabilidad</u>



Desarrollo de interfaces | DI - 2ºDAM | Alfredo José Rodríguez Zurita

Índice

1. Visibilidad del estado del sistema	3
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real	
3. Control y libertad del usuario	
4. Consistencia y estándares	
5. Prevención de errores	
6. Reconocimiento antes que recuerdo	
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	
8. Estética y diseño minimalista	
9. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperar de errores	
10. Ayuda y documentación	
11. Explicación gama de colores	

1. Visibilidad del estado del sistema.

El sistema siempre debe mantener informado al usuario sobre lo que está sucediendo, mediante una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.

En mi aplicación, por ejemplo, muestro un mensaje que indica el registro de una reserva por parte del usuario. Si un usuario presiona el botón de "guardar", verá un tipo de retroalimentación que le indica que la acción se está llevando a cabo.



2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real.

El sistema debe hablar el idioma de los usuarios, con palabras, frases y conceptos familiares, en lugar de términos técnicos. En mi caso, cuando los usuarios interactúan con el formulario, usamos etiquetas claras y sencillas como "Nombre", "Teléfono" o "Fecha de entrada", en lugar de términos demasiado técnicos o abstractos.



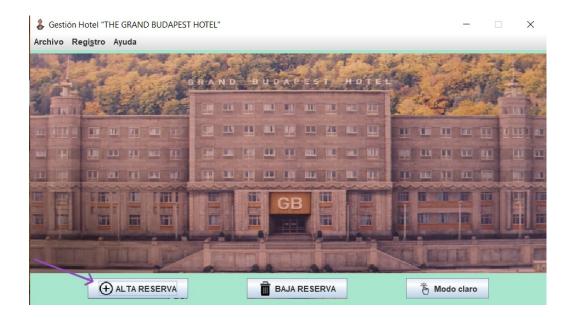
3. Control y libertad del usuario.

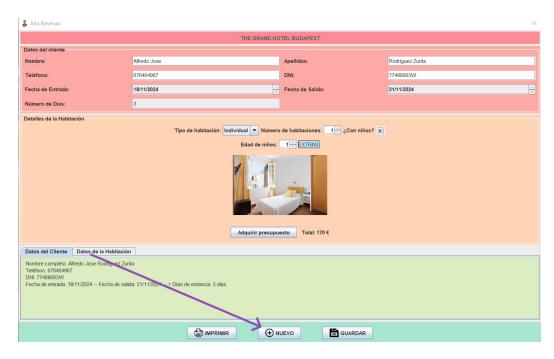
Los usuarios suelen cometer errores. El sistema debe ofrecer una manera fácil de deshacer acciones o revertir cambios. En nuestro programa, por ejemplo, nos aseguramos de ofrecer el botón "nuevo" que permite a los usuarios revertir los cambios fácilmente.



4. Consistencia y estándares.

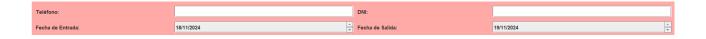
Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Usa las convenciones establecidas. Nosotros en el trabajo realizado mantenemos la misma terminología y formato. En este caso, tenemos dos botones "Nuevo" y "Alta reserva" que nos ofrecen la misma funcionalidad, y por tanto están acompañados del mismo símbolo sumar o "añadir".





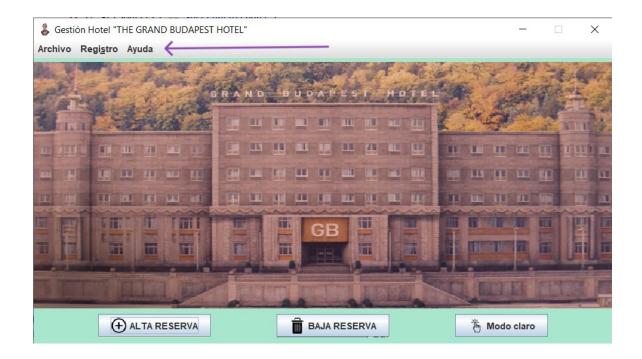
5. Prevención de errores.

Mejor que los mensajes de error es el diseño de un sistema que prevenga que los usuarios cometan errores. En nuestro formulario, los usuarios deben ingresar un número de teléfono. Para prevenir que el usuario escriba algo mal, hemos usado una máscara de entrada aseguramos de que el formato sea correcto antes de que el usuario envíe el formulario. Además, para que el usuario no se equivoque introduciendo el formato de la fecha, se ha deshabilitado la modificación de este campo a través del teclado



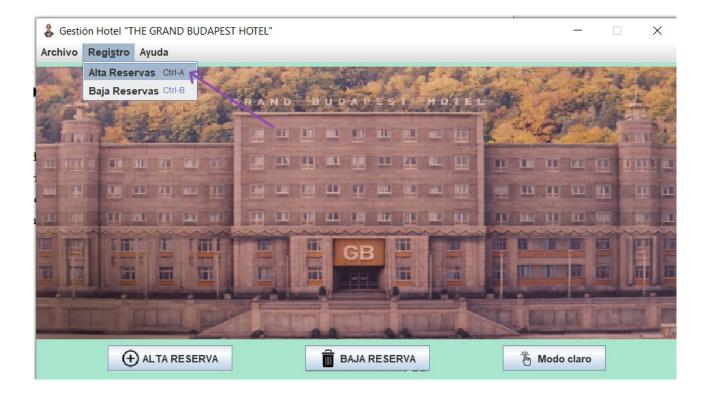
6. Reconocimiento antes que recuerdo.

Minimiza la carga de memoria del usuario haciendo que los objetos, acciones y opciones sean visibles. El usuario no debería tener que recordar información de una pantalla a otra. En nuestra aplicación tenemos un menú, botones y listas desplegables para que el usuario pueda reconocer que es lo que puede hacer sin tener que recordar ningún tipo de información.



7. Flexibilidad y eficiencia de uso.

Los usuarios experimentados deben poder realizar tareas rápidamente mediante atajos, y los principiantes deberían poder usar el sistema de manera sencilla. Proporcionamos atajos de teclado para los usuarios avanzados que sepan cómo interactuar rápidamente con la interfaz, y al mismo tiempo nos aseguramos de que los nuevos usuarios también puedan navegar fácilmente sin ellos (Con los botones).

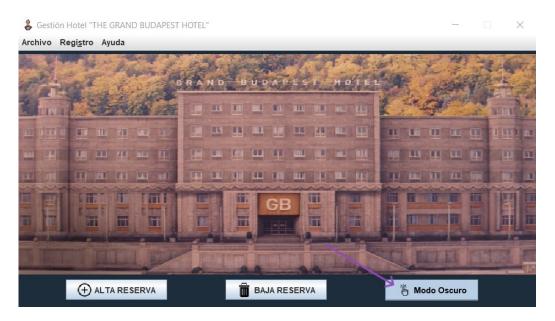


8. Estética y diseño minimalista.

La interfaz no debe contener información irrelevante o rara vez necesaria. Cada unidad adicional de información compite con las unidades relevantes y disminuye su visibilidad. En mi aplicación hemos eliminado cualquier elemento visual innecesario o redundante. Mantenemos solo los botones necesarios, así el usuario no se sienta abrumado por la cantidad de información. Por otro lado, se ha implementado una estética cálida y agradable utilizando tonos pastel de una misma paleta que me pareció hermosa.

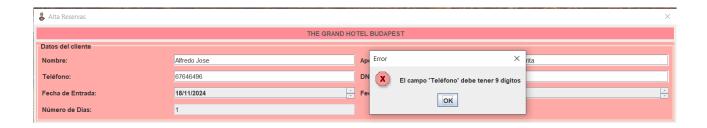


Además se ha utilizado para el modo oscuro de la ventana principal un color apropiado por si el usuario le parece que la paleta de colores no es de su agrado.



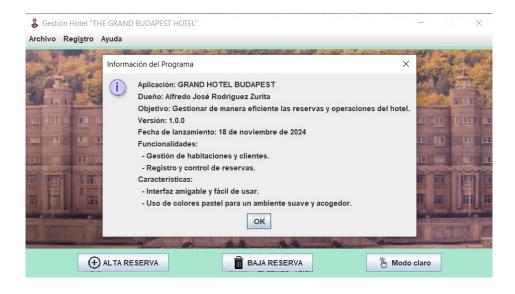
9. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperar de errores.

Los mensajes de error deben expresarse en lenguaje claro, indicar el problema y sugerir una solución. En nuestro caso si el usuario ingresa datos incorrectos (por ejemplo, un número de teléfono incorrecto), el sistema muestra un mensaje de error claro con una solución sugerida, como "El número de teléfono debe tener 9 dígitos".



10. Ayuda y documentación.

Aunque un buen diseño no debería necesitar documentación, puede ser necesario proporcionar ayuda adicional. Si es necesario, esta ayuda debe ser fácil de buscar y centrada en las tareas del usuario. En el menú tenemos la opción "ayuda" en la que se podría desarrollar diferentes tutoriales acerca de como se utiliza la aplicación. En nuestro caso tenemos información referente a nuestra aplicación.



11. Explicación gama de colores.

En mi aplicación, he optado por usar una gama de colores pastel porque quiero transmitir una sensación de suavidad y calidez que haga que el usuario se sienta cómodo al interactuar con la interfaz. Mi inspiración para esta elección de colores viene de una película que me gusta mucho: "Gran Hotel Budapest". La atmósfera de la película, llena de detalles refinados y una paleta de colores pastel muy característica, me ha influido a la hora de diseñar la interfaz.