

1.- TIEMPOS DE RESPUESTA: LOS 3 LÍMITES IMPORTANTES:

Hay 3 tipos de límites temporales que hay que tener en cuenta al optimizar el rendimiento de las páginas y las aplicaciones web:

0'1 segundos es el tiempo límite para que el usuario sienta que el sistema reacciona instantáneamente.

1'0 segundos es el tiempo límite para que el usuario sienta que trabaja ininterrumpidamente, a pesar de que se percata del retraso. El usuario pierde el sentimiento de estar trabajando sobre los datos directamente.

10 segundos es el tiempo límite para mantener la atención del usuario. Para retrasos más prolongados, el usuario querrá llevar a cabo otras tareas mientras espera, por lo que se debe informar del tiempo que se espera tardar.

Por lo general, los tiempos de espera han de ser lo más breves posibles, pero como los ordenadores pueden ser muy rápidos, hay que modificar la interfaz de usuario para que muestre el progreso en función al tiempo real (y no al del tiempo de ejecución del ordenador).

Cuando el sistema no pueda dar una respuesta inmediata, ha de informar del porcentaje conseguido. Los indicadores de progreso tienen 3 ventajas:

- Afirman que el sistema no se ha colgado
- Indican el tiempo aproximado que el usuario deberá esperar
- Ofrecen algo a lo que mirar (haciéndolo menos pesado)

Para las operaciones en las que no se sabe con antelación la cantidad de trabajo que se ha de hacer, se puede informar del progreso escribiendo los sitios por los que ya se ha pasado.

Si esto tampoco es posible, el último recurso es la bolita que gira o cualquier mecanismo que indica que al menos el sistema está haciendo algo.

Para las operaciones rápidas (2 – 10 segundos), una barra de porcentaje violaría el principio de inercia mostrada:

Mostrar cambios tan rápidos por la pantalla que el usuario no pueda seguirle el paso o se estrese.