

Diseño de interfaces de usuario

Usabilidad

Usabilidad es un atributo de calidad que asegura cuán fácil son de utilizar las interfaces gráficas. La palabra usabilidad se refiere a los métodos para mejorar la facilidad de uso durante el proceso de diseño.

La usabilidad es el grado en el que un software puede ser utilizado por consumidores específicos para alcanzar objetivos cuantificados con efectividad, eficiencia y satisfacción dentro del contexto de uso cuantificado.

La usabilidad se define por 5 componentes de calidad:

- Intuición. Que tan fácil es para los usuarios completar tareas básicas dado el diseño del sitio.
- Eficiencia. Una vez que los usuarios han aprendido el diseño, cuan fácil puede realizar alguna tarea específica.
- Memoria. Cuando los usuarios regresan al sitio luego de un periodo de tiempo, que tan fácil es utilizarlo con destreza.
- Errores. La cantidad de errores que el usuario comete, que tan graves son y qué tan fácil pueden reponerse de los errores.
- Satisfacción. Que tan agradable es el diseño del sitio.

Existen otros importantes atributos de calidad, uno muy importante es la utilidad (uso), que se refiere a la funcionalidad del diseño. ¿El diseño resuelve las necesidades del usuario?

Usabilidad y utilidad son igualmente importantes y juntos determinan cuando algo es útil. Importa poco si algo es útil pero no es lo que se desea. Tampoco es bueno si el sistema puede hacer hipotéticamente lo que se desea pero la interfaz es muy complicada.

- Utilidad: si se provee o no las características deseadas.
- Usabilidad: Que tan fácil y agradable es utilizar éstas características.
- Útil: Utilidad + usabilidad.

Porqué es importante la Usabilidad

La usabilidad es una condición necesaria para la supervivencia, si una aplicación es difícil de utilizar el usuario la abandonará. Si la aplicación falla en establecer lo que se ofrece y lo que los usuarios pueden hacer en ella, sus usuarios la abandonarán. Si los usuarios se pierden en la aplicación o no encuentran rápidamente lo que buscan, la abandonarán. Si hay mucho que leer o bien no responde a las expectativas más comunes de los usuarios, la abandonarán.

En la actualidad los usuarios tienen más opciones que nunca antes. Como consecuencia de esta gran cantidad de opciones los usuarios han desarrollado una destacable impaciencia y absurda necesidad de la gratificación instantánea: **El usuario promedio de Internet tiene un alto déficit de atención.**

Recomendaciones para crear buenas interfaces de usuario

Cualquier interfaz de usuario debe ser diseñada para que sea fácil de usar, fácil de aprender, fácil de recordar y útil para los usuarios. John Gould and Clayton Lewis recomiendan que los diseñadores que buscan una buena usabilidad sigan los siguientes tres principios de diseño:

- Comenzar con un enfoque en los usuarios finales y las tareas que se necesita que el diseño realice.
- Medida empírica utilizando indicadores cuantitativos y cualitativos.
- Diseño iterativo, en el cual los diseñadores trabajan en una serie de etapas, mejorando el diseño en cada iteración.

En resumen, los puntos recomendables que debe tomar en cuenta al desarrollar una interfaz de usuario son los siguientes:

1. **Simplicidad.** *Siga el modelo K.I.S.S. = Keep It Stupid Simple.* La interfaz debe ser lo suficientemente simple en su diseño y en su contenido. Esto sin necesidad de sacrificar la funcionalidad que la interfaz debe cumplir. Si la interfaz no es simple, su aplicación no será atractiva para los usuarios y ellos no la utilizarán.
2. **Familiaridad.** *No desafíe las expectativas del usuario.* Utilice la distribución del contenido que sea frecuente en las aplicaciones actuales, no elementos de lugar de manera que impacten a la experiencia del usuario. En el contexto del desarrollo de aplicaciones en iOS, esto será más simple debido a que Apple tiene lineamientos que se deben cumplir si es que se desea que su aplicación sea aprobada para su publicación.
3. **Tipografía.** Una elección de una tipografía vistosa puede impactar fuertemente el éxito de una aplicación. La recomendación es que utilice la misma tipografía que el sistema operativo que hospeda la aplicación, en este caso iOS. Aunque Apple permite que las aplicaciones utilicen tipografías distintas a las usadas dentro de iOS, no complique la vida del usuario seleccionando tipografías vistosas pero difíciles de leer. Esto volverá protagonista a la tipografía en lugar de la funcionalidad de la aplicación, razón por la cual el usuario la ha descargado.
4. **Color.** Los colores pueden ser un elemento clave para que la aplicación destaque o bien que se hunda en el olvido. No elija colores que dificulten la lectura o que resulten molestos a la vista. Use paletas suaves que faciliten la navegación y lectura, hay muchas referencias existentes donde podrá encontrar este tipo de paletas de colores.
5. **Relevancia.** Utilice imágenes o videos relevantes a lo que ofrece su aplicación. No incluya imágenes sólo porque son vistosas o impresionantes. Los usuarios en general prefieren que la interfaz sea más simple de usar en lugar de más impresionante. Si es necesaria la inclusión de imágenes, no utilice memes o imágenes cualesquiera de Internet, en su lugar contrate a un fotógrafo o busque una referencia más formal como fuente de sus imágenes. Una imagen puede ser el diferenciador en que el usuario prefiera utilizar su aplicación o no.
6. **Enfóquese en el problema y su solución.** Cualquiera que sea el servicio que provea su aplicación, su trabajo consiste en darle una solución al problema que tiene el usuario. Esto debe ser el centro de su aplicación, si falla en resolver el problema entonces el usuario no deseará utilizar nuevamente su aplicación.

Haga pruebas con usuarios para verificar lo que sirve y no sirve de su interfaz, observe sin intervenir lo que hace el usuario y tome notas. Esta experiencia de usuario le indicará si existe un fallo de diseño o funcionalidad y donde encontrarlo.

[Anterior](#) | [Inicio](#) | [Siguiente](#)