



HCI Y INTERFACES WEB

POR JAVIER PEIRO

ACTIVIDAD 1: Concepto de usabilidad

A. Busca en el diccionario la definición de "Interfaz".

En la RAE se define como:

- Conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o un enlace de comunicaciones.

En worldreference.com la definen de dos maneras:

- Conexión entre computadora y humanos.
- Conexión entre aparatos.

B. ¿Es Similar a las definiciones que has hecho en clase? Escribe tu respuesta y razónalo (una breve conclusión).

Es similar ya que en clase lo hemos definido como el conjunto de elementos mediante los cuales el usuario interactúa con el sistema, ya sean físicos, visuales, cognitivos o de cualquier tipo. Nosotros lo hemos definido más a fondo que la definición de la RAE.

ACTIVIDAD 2: Mitos sobre el diseño de interfaces

Discute si estás de acuerdo o no con estas afirmaciones (y por qué):

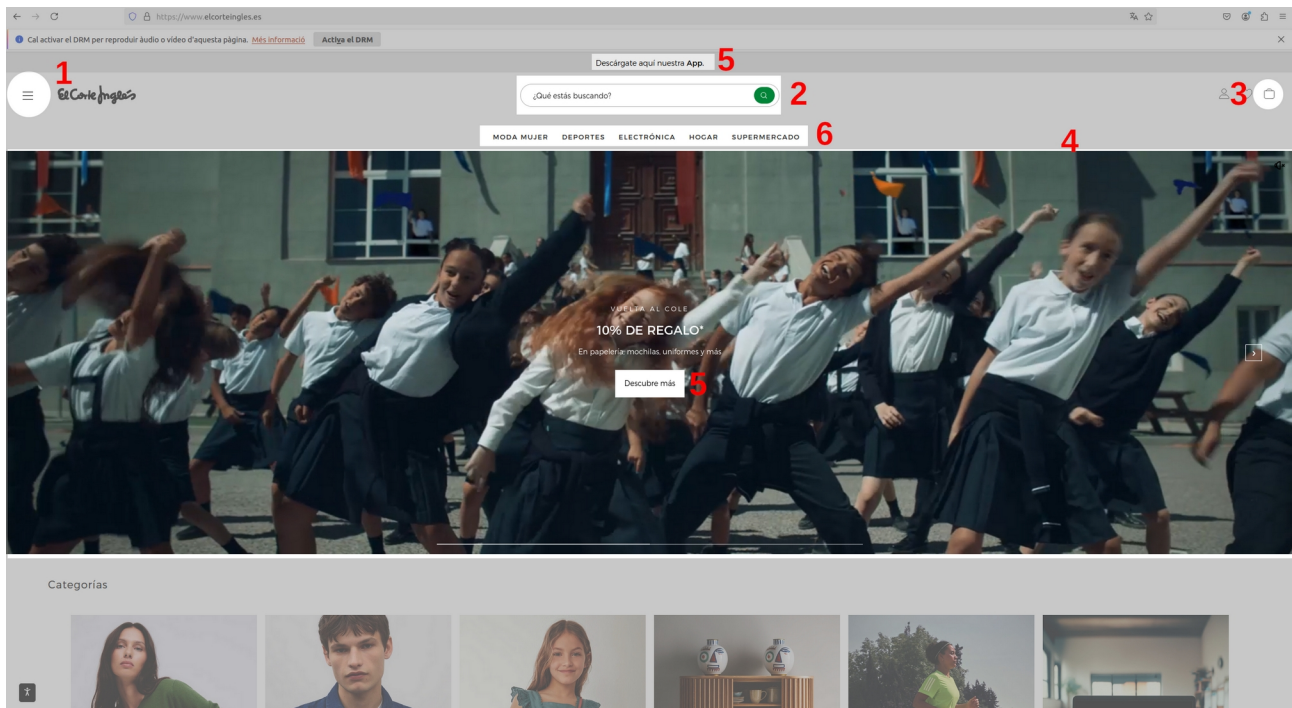
- "Los usuarios no necesitan mejores interfaces, sino un mejor entrenamiento:
Los usuarios SI necesitan la mejor interfaz posible ya que cuanto mejor interfaz menos será su carga cognitiva en la misma y mejor interaccionará con el contenido. Por ejemplo en una tienda gastará menos tiempo en encontrar lo que busca que en comprarlo.
- "El diseño de la interfaz está implícito en el diseño del software, no ha de planificarse expresamente"
Ha de planificarse expresamente, de echo debería ser la base donde empezar a trabajar con el diseño de software ya que el diseño dictará las pautas a seguir de como tiene que ser la interfaz.
- "En el diseño de la interfaz no es necesario llegar hasta el diseño detallado"
En el diseño de la interfaz se ha de cuidar todos los detalles lo máximo posible, ya que se tiene que programar el software en base a el. Además cuanto más detallado mejor irá el proyecto después y mejor funcionará la web.
- "Un diseñador experto en usabilidad y principios de diseño, no necesita que el usuario se involucre en la fase de diseño."
El diseñador puede dar por echo muchas cosas que el usuario objetivo no sabe, así que es muy buena idea que un usuario totalmente ajeno però que sea un cliente objetivo se involucre y de su opinión sincera.

ACTIVIDAD 3: Elementos de una interface web.

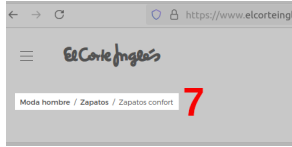
A. Emparejar estos nombres de elementos con su término en inglés:

1. Pie de página→ Footer.
2. Anuncio→ Banner, Ad or Advertisement.
3. Ayudas Flotantes→ Tooltip.
4. Barra de Acciones→ Action Bar.
5. Barra de Búsqueda→ Search Bar.
6. Carrito de Compra→ Shopping cart.
7. Carrusel→ Carousel.
8. Llamada a la acción→ Call to action.
9. Menú desplegable→ Drop-down menu.
10. Migas de pan→ Breadcrumbs.
11. Pestañas→ Tabs.
12. Ventana emergente→ Popup o popover.
13. Tarjetas→Cards.
14. Rosco de carga→ Spinner.
15. Selector de idiomas→Language selector.
16. Políticas de privacidad y cookies→ Privacy and cookie policies.
17. Paginado→ Pagination.
18. Notificaciones→ Notifications.

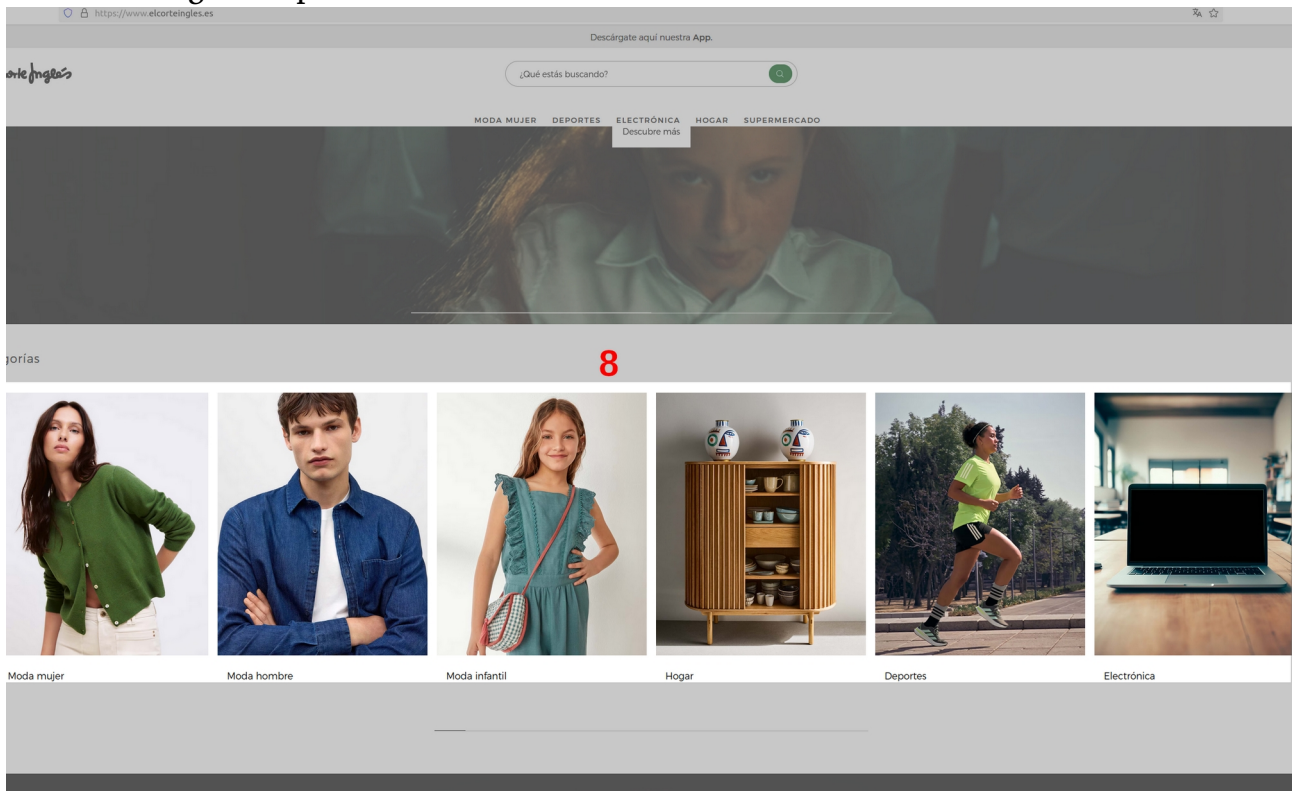
B. Busca en la página de El Corte Inglés, por lo menos ocho de los elementos que aparecen en el listado anterior, y realiza capturas.



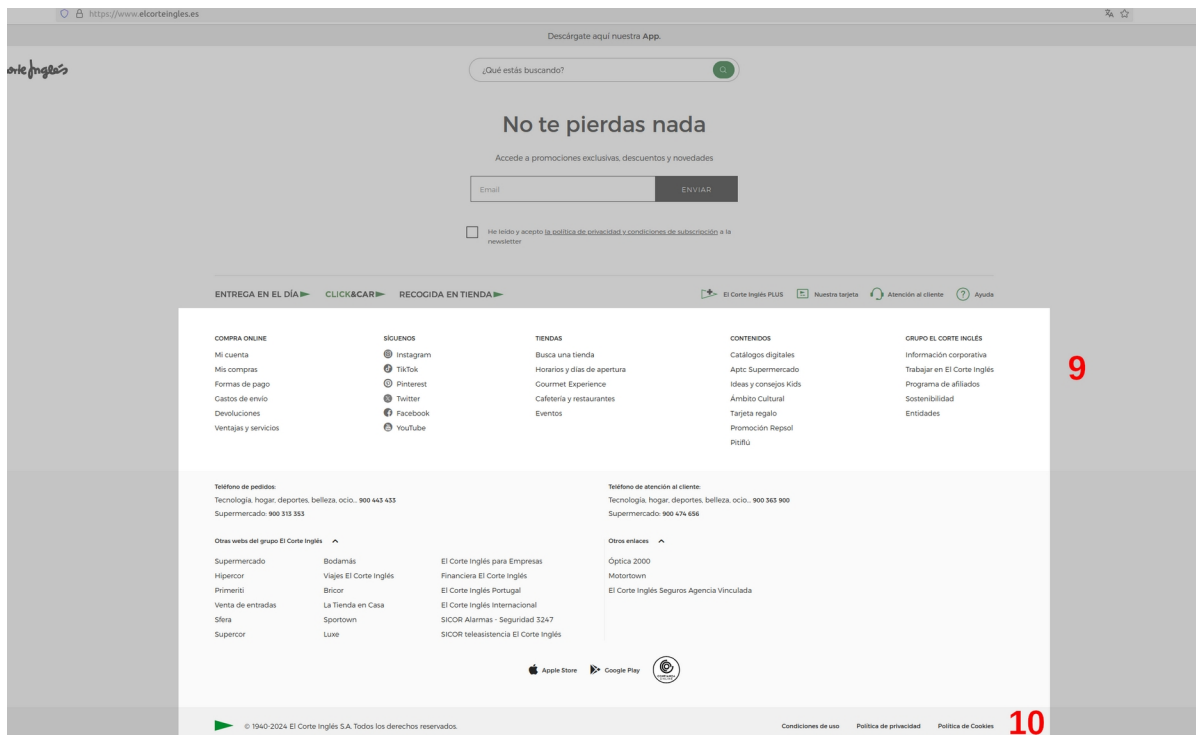
1. Menú desplegable.
2. Barra de búsqueda.
3. Carrito de compra.
4. Carrusel.
5. Llamada a la acción.
6. Barra de acciones.



7. Migas de pan.



8. Tarjetas.



9. Pié de página.

10. Política de privacidad y cookies.

ACTIVIDAD 4: Diseño visual de interfaces web

Ejercicio1. Impacto visual (a primera vista).

Navega y explora los siguientes sitios web:

<http://art.yale.edu>

<http://www.cantinachichilo.com.ar/>

a) ¿Cuáles son tus sentimientos y sensaciones cuando los miras? Resalta algo positivo, si puedes de alguno de estos sitios.

Son webs muy desordenadas, la palabra sería caóticas. A mi me parece que lo único positivo es que no han tenido que pagarle a nadie, porque parece que se hayan enseñado ellos mismos en cuatro días para no pagarle a nadie nada. Lo único que puedo destacar es que en la web de art yale pone fart y te ríes un poco.

b) Nombra dos sitios web que consideres “amigables” y “atractivos” en cuanto al diseño visual. ¿Que características comunes tienen los dos sitios?

<https://www.warhammer.com>

<https://www.pccomponentes.com>

Ambos son de fácil navegación, no te llenan la pantalla, tienen filtros de búsqueda, son dinámicos y contienen muchos elementos vistos anteriormente que

facilitan la navegación, sobre todo la de PC Componentes, me es muy fácil navegar por ella.

Ejercicio2. Colores, tipografía e iconos.

Compara cómo se utilizan los colores, los iconos y la tipografía en estos tres sitios web de alquiler de coches:

<http://www.avis.es>

<http://www.lingscars.com>

<https://www.pepecar.com>

- a) Anota las diferencias entre los sitios, en cuanto a colores, iconos y tipografía.
- En la página de Avis, la tipografía es tipo “arial” de color blanco. Pretende ser una página seria y confiable. Utiliza mayormente el rojo y el blanco y tiene iconos sencillos.
 - En Pepecar, a pesar de tener casi los mismos colores que Avis, la tipografía, los iconos y las animaciones dan una sensación más “desenfadada”.
 - En Lingscar la carga visual del fondo es enorme, pero a parte utiliza colores chillones y a penas tiene iconografía ya que son imágenes. Tal como anuncian, son el portal web más loco de alquiler de coches de UK.
- b) ¿Podría identificar el "cliente objetivo" de cada sitio?
- En el de avis, personas y empresas serias.
 - En el de pepecar personas más jóvenes.
 - En el de lingscar probablemente la comunidad asiática de UK.
- c) Resalta algo positivo y negativo sobre cada uno de los tres sitios.
- De Avis la seriedad y tranquilidad que transmite. Por ponerle una pega, quizás le faltaría un poco de llamada a la acción.
 - De Pepecar la cercanía que tiene con el cliente que tiende a mostrar que es fácil tratar con ellos. Tampoco le encuentro muchas pegas, quizás lo contrario que Avis, que no transmite tanta seriedad, lo que podría afectar a contratos con otras empresas.
 - De Slingcar que tiene Muchas llamadas a la acción y que es un lugar que llama mucho la atención. Malas.... Pues que es un pequeño caos muy distinto de todos los demás. No tiene menú ni buscador por lo que es difícil comparar precios e incluso buscar un modelo en concreto.

Ejercicio 3. Navegación web

Los elementos de navegación, como hipervínculos, menús, botones de navegación,... también son muy importantes en una interfaz web. Permiten a los usuarios navegar por diferentes secciones y páginas del sitio web.

Intenta analizar los siguientes sitios web, con respecto a la "facilidad" para navegar por el sitio:

<https://www.arngren.net/>
<https://www.mediamarkt.es/>

a) ¿Te resulta fácil navegar por las diferentes páginas de estos sitios?

En Arngreen es sumamente complicado, en Mediamarkt es bastante más fácil, aunque dentro de las categorías a veces cuesta encontrar algo en concreto.

b) ¿En cuál de los dos sitios te resulta más fácil navegar para encontrar un producto? Enumera las características que tiene ese sitio que hacen que tenga una mejor navegabilidad respecto al otro.

En Mediamarkt.

- Tiene menú lateral desplegable.
- Buscador (Arngreen tiene, pero no sabes que buscar de primeras y tiene que ser algo exacto)
- Migas de pan.
- Ayudas flotantes.
- Tarjetas.
- El pie de página contiene elementos útiles y la política de privacidad cookies.
- Visualmente no te carga la vista, los colores y la tipografía no tienen una carga cognitiva complicada.

ACTIVIDAD 5: Accesibilidad

A) Busca en Wikipedia el concepto de “Accesibilidad”. Escribe una breve definición de la palabra.

La accesibilidad se podría definir como el grado de dificultad que necesita un objeto para ser utilizado, un lugar para ser accesible o un servicio para ser utilizado independientemente de las capacidades técnicas, cognitivas o físicas de la persona.

B) Piensa en qué tipo de personas "discapacitadas" podrían utilizar un sitio web ¿Cómo debe ser una interfaz web para que las personas discapacitadas puedan utilizarla?

- Auditiva: Poner subtítulos en las animaciones.
- Visual (Daltonismo): Modelos de colores web para cada tipo de daltonismo.
- Visual (perdida de visión): Tener una tipografía clara, con pocas letras finas y iconos fáciles de identificar mediante la forma.
- Cognitiva: Menús de fácil navegación.
- Ergonómicas: Evitar que para buscar algo tengas que hacer muchos clics y que el ratón no se tenga que desplazar demasiado. Cuanta menos paginación y más cascada mejor.

ACTIVIDAD 6 (Opcional): El futuro de las interfaces

Busca en Youtube algunos canales sobre Conferencias CHI (Interacción Computador-Humano, HCI o IPO).

<https://www.youtube.com/@sigchi>

<https://www.youtube.com/@WSO2official>

Visiona 3 videos sobre noticias y futuros prototipos de interfaz. Rellena esta tabla:

Nombre / Canal donde has encontrado el video	URL del video	Nueva característica que se presenta	Tu opinión: - ¿Hay algo similar ahora mismo? - ¿Crees que esta interfaz va a tener éxito en el futuro? - ¿Crees que es utilizable? Mejorará la experiencia del usuario de HCI (UX) - etc (todo lo que le gustaría comentar)
ACM SIGCHI	https://www.youtube.com/watch?v=cZhJMsW8iEE&list=PLqhXYFYmZ-Vcd3GOfc15D6idzRt037Hap&index=35	Mapeado de imágenes y traslado de su superficie a pines.	-Que yo sepa no. -Puede que sobre todo en tema de accesibilidad para personas con discapacidad visual. -Si, sobre todo para “fotos” de familiares o incluso si evoluciona transformar libros a baile solo con imágenes. -Si evoluciona el concepto puede cambiar el día a día de personas con discapacidad visual, por ejemplo para traducciones de subtítulos.
https://www.youtube.com/@Engadget	https://www.youtube.com/watch?v=J_oPtEjiVuA&t=278s (Minuto 2:39)	Reloj interconectado con los elementos de casa.	- Si, alexa y Siri ya pueden hacer cosas parecidas con la voz. -No lo tengo claro... -Si, es bastante más rápido y cómodo que ir hablando, además más silencioso. -Habría que tener

			cuidado con los gestos, pero en general podría revitalizar los Smartwatch.
https://www.youtube.com/@TEDx	https://www.youtube.com/watch?v=IC5AN4fJAcs	Interfaz de acciones mediante gestos para astronautas	<p>-Que yo sepa, para el ámbito espacial no.</p> <p>-Creo que si, y mucho.</p> <p>-Si, es utilizable, mejorará mucho las “caminatas espaciales”.</p> <p>-Moverse en el espacio a parte de peligroso es extremadamente difícil. Si se puede mediante gestos controlar dispositivos ya sea en el espacio o en otros planetas, será mucho más fácil trabajar ya que con un traje espacial es muy difícil manejar dispositivos y a veces no hay mano de obra suficiente para que uno maneje el dispositivo desde dentro de la nave mientras que otros estén fuera de la base/estación espacial.</p>