

Diseño y programación de interfaces de usuario

Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

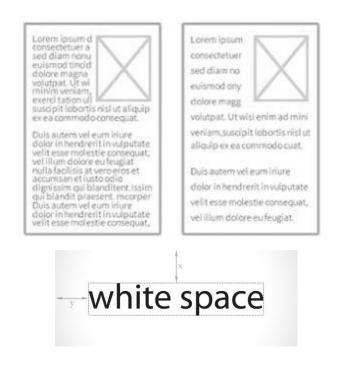
Diseño y programación de interfaces de usuario

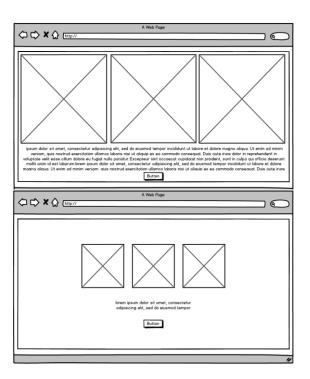
- 1. Focalizar la atención y reducir el "ruido"
- 2. Seguir convenciones
- 3. Presentar la información y las posibles acciones de forma rápidamente entendible
- 4. Entrada de información
- 5. Respuesta a las acciones del usuario



1.1 Respetar el espacio "en blanco"

- Espacio no ocupado por contenido (color, fondo, etc.)
- Alrededor de los elementos ayuda a identificarlos y los resalta

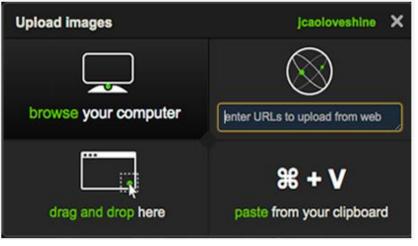




1.2 Claridad en el lenguaje y organización

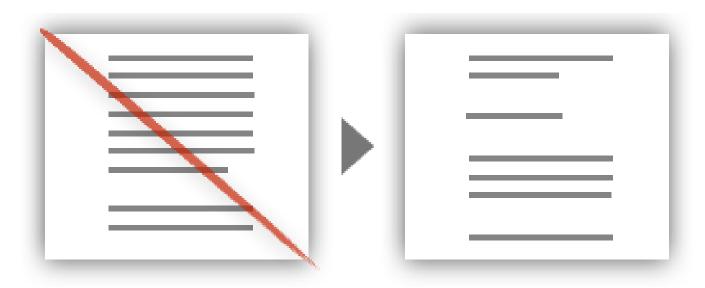
- Palabras claras y directas
- Organización clara de la información (lista, cuadricula, secuencia...)
- Siembre habrá una mejor lenguaje u organización, basta con llegar a un buen nivel





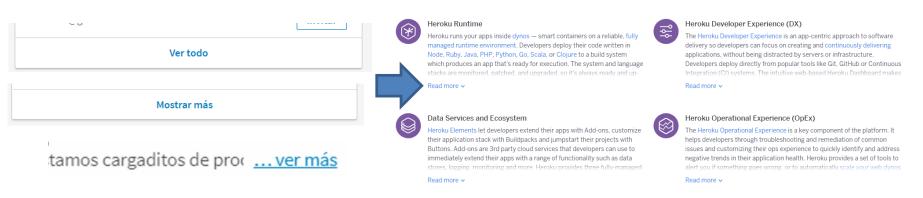
1.3 Textos cortos y con elementos destacados

- Los párrafos largos suelen cansar al lector
- Simplificar el contenido y separarlo en párrafos
- Destacar contenido clave usando otras fuentes (si es que hay contenido clave)

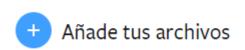


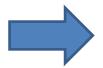
1.3 Textos cortos y con elementos destacados

 Sí el contenido es largo incluir un enlace (continuar leyendo, consultar en detalle, mostrar más, etc.)



 Aplicable a también a frases y descripciones, aumenta la descripción al recibir el foco







1.3 Textos cortos y con elementos destacados

 Aplicable a también a frases y descripciones, aumenta la descripción al recibir el foco



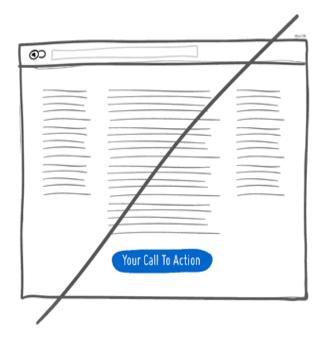
1.3 Textos cortos y con elementos destacados

- Entra dentro del patrón "revelación progresiva"
 - Aunque se aplica en muchos más casos
- Solo se muestra lo estrictamente necesario en cada página
- A partir de ahí, que el usuario puede "descubrir" nuevo contenido
 - Desplegables, popups, otras páginas, etc.
- Resulta más claro para los usuarios
- Recude la carga de información

1.4 Evitar múltiples columnas de texto

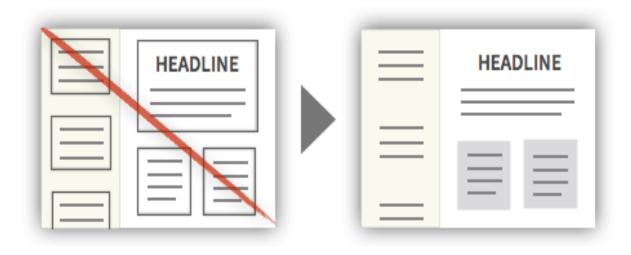
- Es recomendable usar una columna de contenido textual (si es adecuado usar más columnas para menús)
- Reduce el riesgo de distracción del lector





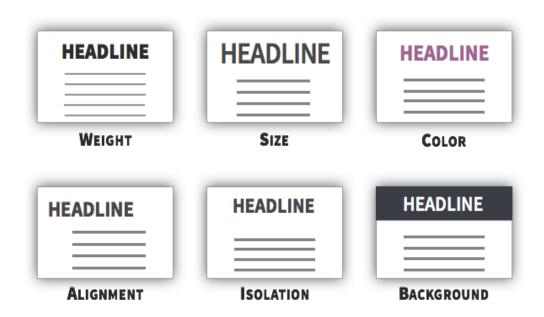
1.5 Limitar los fondos y bordes destacados

- Las áreas con bordes o con color captan la atención del usuario
- No podemos utilizarlos en todas las partes de la página
- Su uso se debe limitar a zonas clave que queramos resaltar



1.6 Textos clave debidamente destacados

- Los títulos o texto clave debe ser correctamente destacados
- Textos sobre los que queremos dirigir la atención del usuario
- Diferentes estilos nos pueden ayudar a destacar el texto



1.7 Destacar las propiedades clave de un producto o elemento

- Las imágenes suelen captar más rápidamente que los textos
- No se deben incluir demasiadas imágenes o perderán su efecto
 - Ejemplos, propiedades del servicio, empresa o aplicación.



PayPal, una mejor forma de comprar.



Te reembolsamos los gastos de devolución.



Protección del comprador



Tu dinero siempre a mano.

paypal

coches.net







Thingspeak.com

1.7 Destacar las propiedades clave de un producto o elemento

- Las características clave de un elemento en un listado deben destacarse
- Se deben destacar muy pocas propiedades, de lo contrario perderá el efecto de captar la atención



1.8 Limitar el número de elementos destacados por página

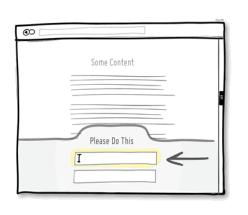
- Demasiados elementos destacados hacen que se pierdan su efecto
- Incluir de (1-3) elementos destacados por página
- La atención del usuario se debe dirigir primeramente hacia los elementos clave

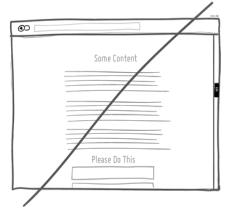


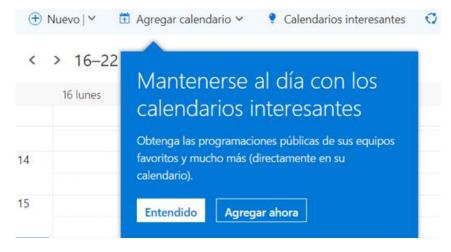


1.9 Destacado de la tarea principal

- Sí existe una tarea principal o requerida se debe destacar
- Técnicas: uso de áreas flotantes (cuadradas o formas irregulares) utilizando color e imágenes.

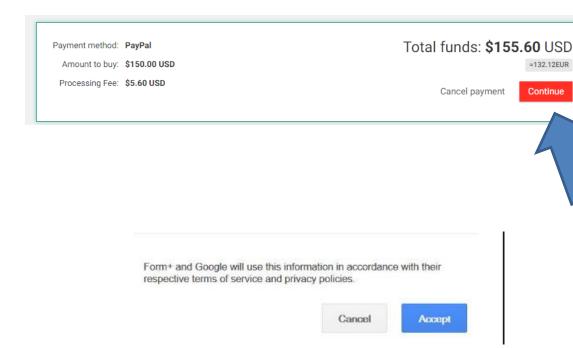




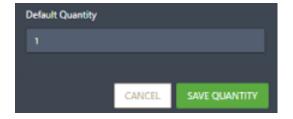


1.10 Destacar la opción principal entre múltiples opciones

Acciones principales y secundarias

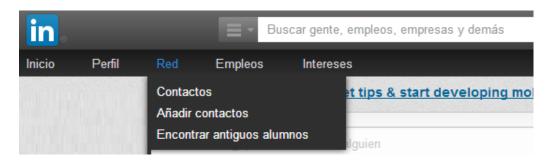


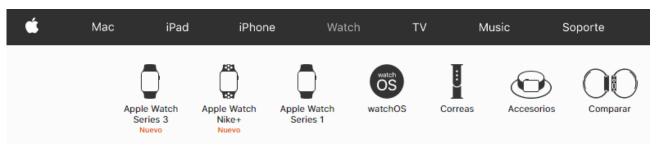




1.11 Limitar del número de opciones en menús

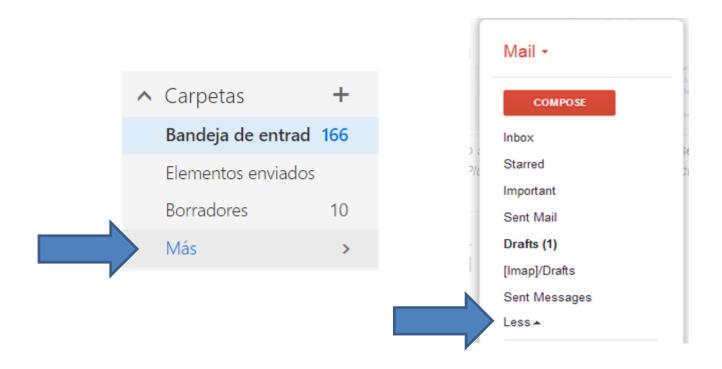
- Debemos ofrecer un número limitado de opciones simultáneamente (2-9)
- Las agrupaciones conceptuales reducen en número de opciones visibles





1.11 Limitar del número de opciones en menús

- Ocultar las poco frecuentes (incluso sin usar una categoría)
- No tienen porque estar agrupadas



1.12 Limitar el número de información clave mostrada sobre un elemento





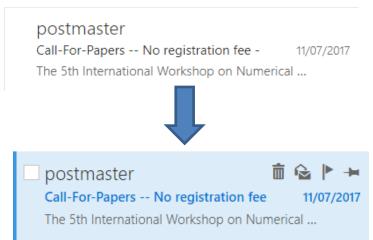




1.13 Limitar del número de acciones sobre un elemento

- Mostrar todas las acciones a realizar puede suponer una perdida de atención, mostrar pocas acciones o ninguna en la vista general del elemento
- Las acciones se pueden mostrar cuando el foco esta sobre el elemento





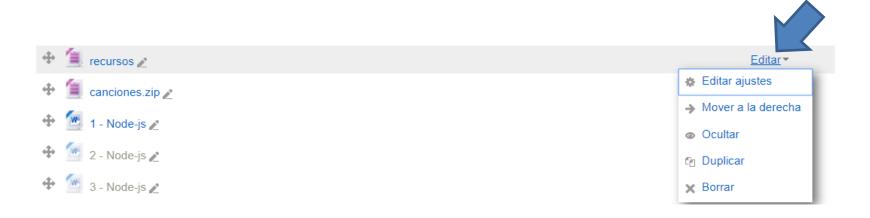
1.13 Limitar del número de acciones mostradas sobre un elemento

Las acciones se pueden ocultar bajo una categoría de "Más acciones"



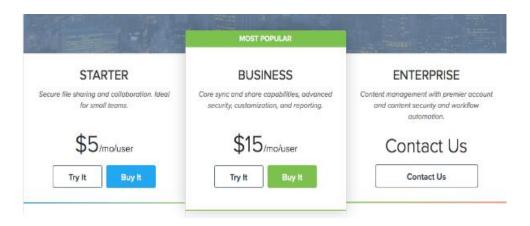
1.13 Limitar del número de acciones mostradas sobre un elemento

Las acciones se pueden ocultar bajo una categoría de "Más acciones"

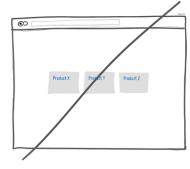


1.14 Elemento destacado entre múltiples elementos

- Focalizar la atención en un elemento concreto
- Ofrece un punto de partida rápidamente identificable

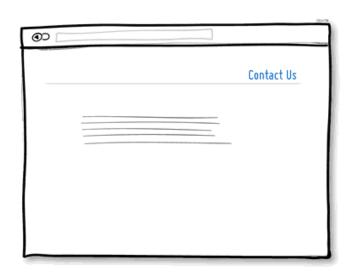


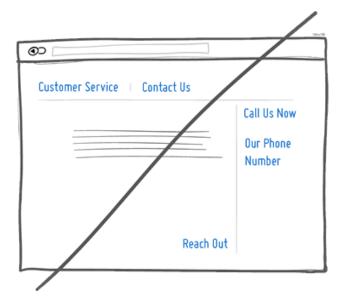




1.15 No repetición de información similar o relacionada

- Se debe unificar sobre un mismo componente / sección
- No se trata de agrupar sino reducir la cantidad de información unificándola





1.16 Elementos clave situados en el patrón F o Z

