

Usabilidad y comportamiento del usuario

Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

Interfaces de Usuario

- Medio con el que el usuario se comunica con la aplicación Web.
- Preferiblemente deben ser amigables e intuitivas
- Principalmente desarrolladas en: HTML5, CSS3, JavaScript



Interfaces de Usuario

 Las diseñamos utilizando elementos de HTML5, CSS3 y JavaScript

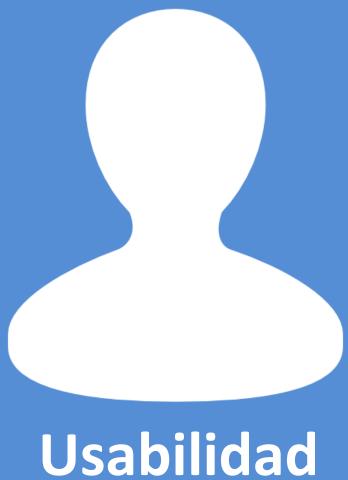
- Existen multitud de controles y elementos
 - Elementos estándar
 - Desarrollo de controles y elementos propios
 - Librerías y Frameworks de terceros
 - Facilitan el diseño de la interfaz
 - Algunos fomentan las buenas prácticas

Interfaces de Usuario

- El diseño plantea una serie de retos...
 - ¿Qué elementos debo incluir en la interfaz?
 - ¿Cómo coloco los elementos?
 - ¿Cómo deben funcionar?
 - ¿Con que tecnologías la desarrollo?
 - ¿La interfaz sirve para lo que pretendía?
 - ¿Los usuarios saben utilizarla?
 - ¿Ofrece una buena experiencia de usuario?
 - ¿Se adapta a todos los casos?
 - Diferentes idiomas / localizaciones
 - Diferentes dispositivos
 - Etc...

Una buena experiencia de usuario

- 1. Diseño de las tareas
- 2. Diseño de las interfaces
 - Correcto diseño de la interfaz de usuarios
 - Validación de pautas
- 3. Diseño de pruebas con usuarios
 - Evaluación con usuarios
 - Rediseño
- 4. Uso de herramientas de análisis en producción
 - Rediseño



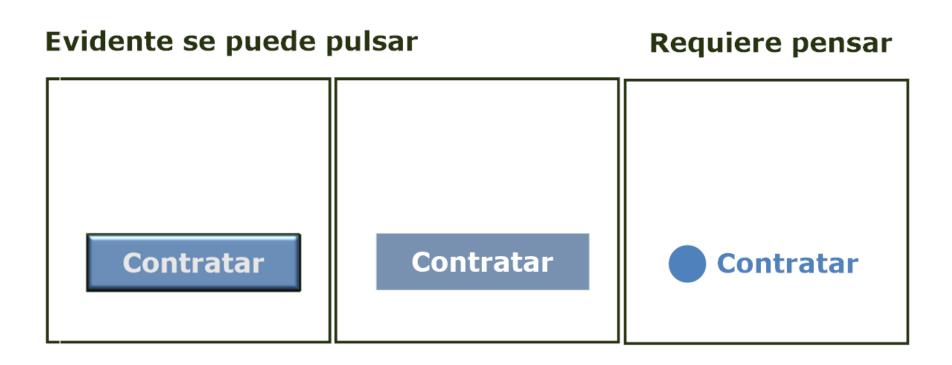
- Determina como de fácil resulta utilizar una aplicación Web
 - Es una medida de calidad
 - Existen varias técnicas para medirla
- DEF ISO ISA 9241-11: Es el grado en que un producto puede ser usado por determinados usuarios para lograr sus propósitos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico.
- Asignatura: Usabilidad, accesibilidad y adaptabilidad de sitios web

Aspectos:

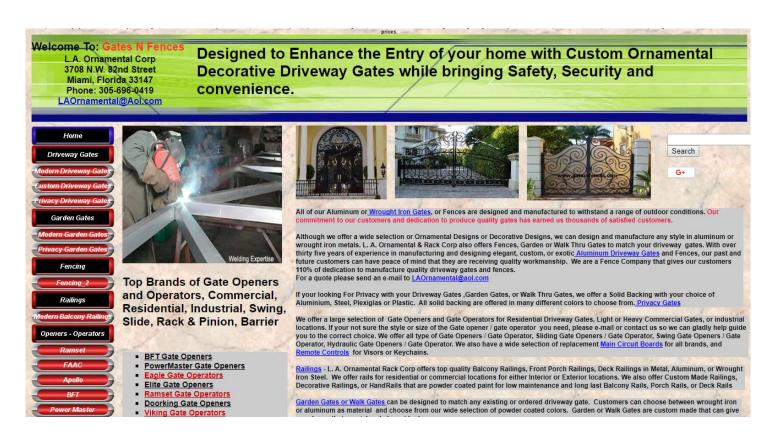
- Fáciles de aprender: facilidad con la que nuevos usuarios realizan las tareas
- Eficientes : cuando los usuarios han aprendido, ¿como de fácil resulta realizar las tareas?
- Recordables : cuando los usuarios vuelven después de tiempo ¿Cómo de fácil les resulta realizar la tarea?
- Controlar los errores: ¿Cuántos errores cometen los usuarios? Como de graves son, ¿se pueden recuperar?
- Agradables: ¿Cómo de agradable es? Nivel de aceptación o rechazo

- ¿Porqué es tan importante?
- Si un sitio web no es usable los usuarios pueden abandonarlo o frustrarse
 - El proceso para realizar las tareas no es claro
 - El usuario se confunden constantemente
 - La navegación no es clara
 - La información es difícil de leer/encontrar
 - Etc...
- Los usuarios prefieren no pensar, si piensan...
 - Actúan más despacio
 - Son más propensos a cometer errores

No basta con que algo funcione...



- ¿Es evidente?¿Hay que pensar?
 - http://www.gatesnfences.com





Tareas – estimación KLM

Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

- Cada aplicación web nos permite realizar un conjunto de tareas
 - Buscar vuelos
 - Reservar un vuelo
 - Identificarnos como usuario
 - Etc...



- Antes de comenzar el desarrollo del sitio
- Nuestro trabajo
 - Conocer/definir las posibles tareas
 - Diseñar la interfaz del usuario para completar la tarea
 - Componentes/campos de entrada, botones, etc.
 - Determinamos su ubicación en la aplicación
 - Una página, varias páginas etc.
 - Etc.

- La interfaz debe permitir completar la tarea de forma correcta y sencilla
 - Muchas interfaces serían validas para la misma tarea
 - Debemos tratar de estimar como se comportará el usuario ante diferentes interfaces
 - De esta forma podríamos seleccionar la más idónea
- Realmente... es muy complejo saber exactamente como se va a comportar el usuario
 - Existen varios enfoques y teorías útiles

- KLM o KLM-GOMS: enfoque de Human-computer interaction (HCI)
 - KLM = Keystroke-level-model
 - GOMS = Goals, Operators, Methods, and Selection rules
 - Desarrollado por David Kieras, basado en CMN-GOMS (Thomas P. Moran & Allen Newell)
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Keystroke-level_model
- Permiten modelar y describir una tarea humana mediante principios físicos cognitivos "pasos"
- "Predice" el tiempo medio necesario para realizar una tarea

Una tarea se realiza mediante un conjunto de operaciones elementales:

```
■ K Pulsar una tecla (Teclado) aprox 0.20s
```

- P Apuntar con el ratón a un objeto 1.10s
- B Pulsar un botón del mouse 0.10s
- H Pasar del ratón al mouse **0.40s**
- M Preparación mental 1.20s
- T(n) Caracteres tecleados
- W(t) Esperando por la respuesta del sistema ?
- D(n,l) Centímetros : distancia movimiento de ratón
- Cada operación tiene un peso asignado (segundos) y un factor de ajuste por la edad.

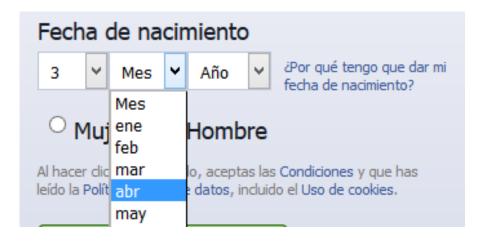
- Ejemplo
 - <u>Simplificado:</u> No tenemos en cuenta todas operaciones



M	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (Lista Día)
В	Pulsar botón ratón
M	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (Día 3)
В	Pulsar botón ratón

Estimación 4.80s

Ejemplo



M	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (Lista Mes)
В	Pulsar botón ratón
M	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (Abril)
В	Pulsar botón ratón

Estimación 4.80s

www.facebook.com

Ejemplo

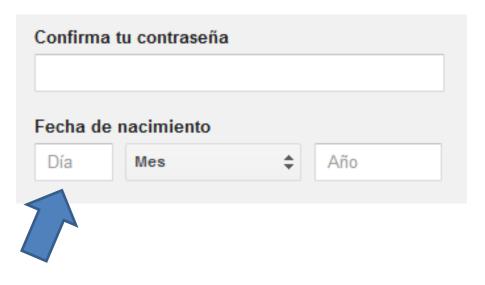


М	Preparación Mental	
Р	Apuntar con el ratón (Lista Año)	
В	Pulsar botón ratón	
В	Pulsar botón ratón (Scroll) ¿Cuánto?	
М	Preparación Mental	
Р	Apuntar con el ratón (1987)	
В	Pulsar botón ratón	

www.facebook.com

Estimación 4.90s o más

Ejemplo



М	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (input Día)
В	Pulsar botón ratón
M	Preparación Mental
Н	Cambiar de ratón a Teclado
K	Pulsar tecla 3

Estimación **4.3**Nos ahorramos **0.5 (sin contar Scrolls)**

Ejemplo

Get started with Google Help

Location:

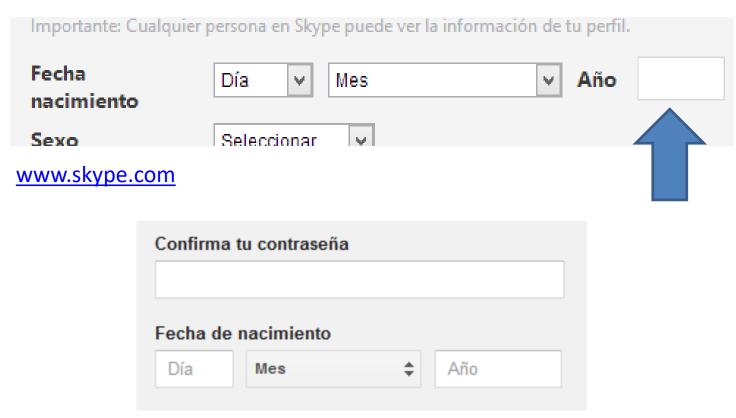
United States

Birthday:

Required field cannot be left blank
MM/DD/YYYY (e.g. "4/28/2010")

M	Preparación Mental
Р	Apuntar con el ratón (input Día)
В	Pulsar botón ratón
M	Preparación Mental
Н	Cambiar de ratón a Teclado
K	Pulsar tecla * (10 repeticiones)

Ejemplo



www.gmail.com

¿Cuál parece mejor opción?

	Editar	Eliminar
Andalucía		8 440 300
Aragón		1 347 150
Asturias		1 068 165
Canarias		2 118 679
Cantabria		591 888

Andalucía	8 440 300	<u>Editar</u>	<u>Eliminar</u>
Aragón	1 347 150	<u>Editar</u>	Eliminar
Asturias	1 068 165	<u>Editar</u>	Eliminar
Canarias	2 118 679	<u>Editar</u>	Eliminar
Cantabria	591 888	Editar	Eliminar

- Tarea 1: Si queremos Eliminar una opción
- Tarea 2: Si queremos Eliminar 5 opciones
 - ¿Y si colocamos un botón "seleccionar todo"?

- Software de ayuda para el calculo
 - Ejemplo: Mousotron
 - http://www.blacksunsoftware.com/mousotron.html



- En tareas interfaces más complejas el análisis puede revelar mucha información, Ej:
 - Algunas tareas son muy complejas
 - Tiempos muy altos
 - Podemos subdividirlas en otras más simples
 - Los controles que estamos utilizando no son adecuados
 - Sustituyéndolos por otros se simplificaría la tarea
 - Algún control rico / interactivo / especifico
 - Podemos añadir botones extra que "simplifiquen" esas tareas



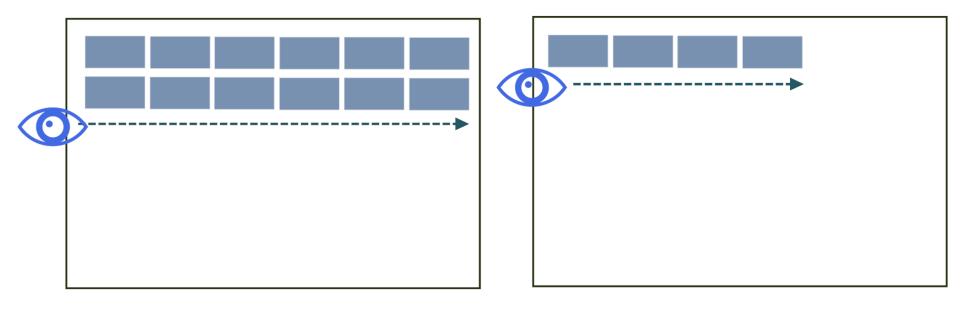
- Debemos diseñar interfaces que reduzcan:
 - La cantidad de operaciones necesaria
 - La complejidad de cada una de las operaciones
 - No todas las operaciones del mismo tipo tienen la misma complejidad
- Podemos diseñar varias alternativas y evaluarlas

- El usuario no piensa siempre igual de "rápido" (Preparación mental)
- El tiempo que se tarda en tomar una decisión aumenta a medida que se incrementa el número de alternativas (Ley de Hick)
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Hick%27s law

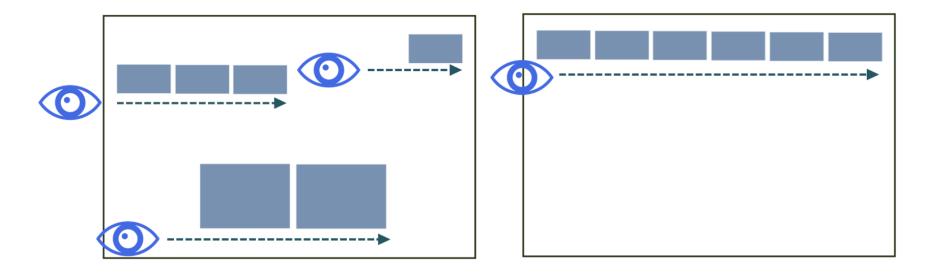


No suele ser aplicable decisiones complejas

 El tiempo que se tarda en tomar la decisión suele aumentar con más alternativas



 Aumenta en función de la posición / agrupamiento de las alternativas



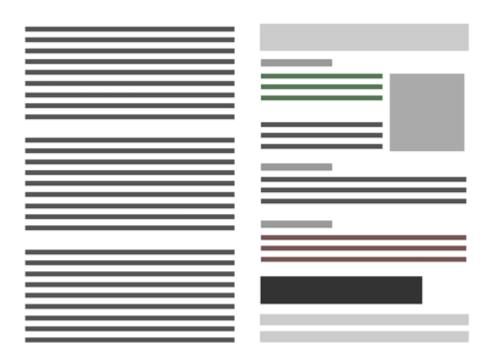
- Aumenta si no entiende las alternativas
 - O si requiere mucho tiempo para entenderlas



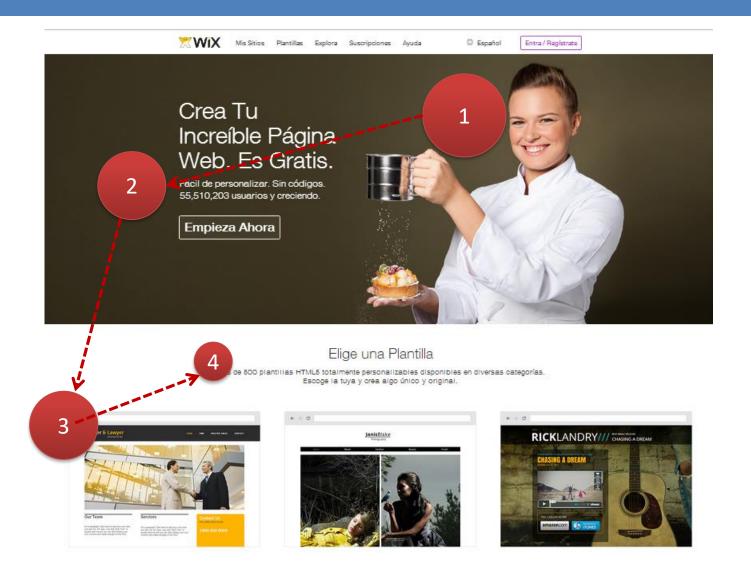


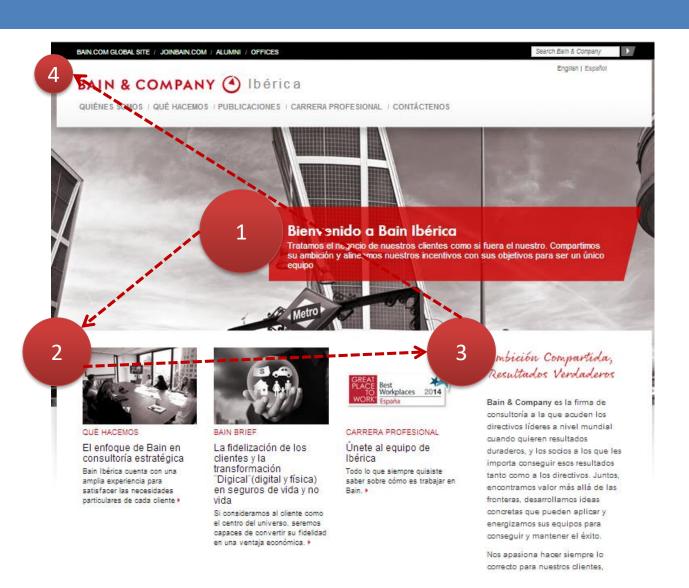
Principios de la jerarquía visual

La jerarquía visual



- Debemos tratar de mantener una jerarquía y organización visual fuerte
- Establecemos diferentes grupos de elementos / áreas
 - Que se acentúan según su importancia
- Pretendemos que la vista del usuario siga el camino lógico que le "marcamos"
 - De áreas más importantes a áreas menos importantes
- Inicialmente los usuarios perciben la web como un conjunto completo
 - Después analizan individualmente los elementos más desacatados





- Cada página contiene varias áreas con diferentes niveles de importancia
- Estas áreas deben de ser diferenciadas
 - El espacio sin contenido "en blanco" ayuda al usuario a diferenciar las diferentes áreas (agrupar elementos)

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia

Visitar Asturias

Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia

Visitar Asturias

Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Los bordes o fondos de colores fuertes también sirven para identificar las áreas
- Suelen captar la atención del usuario
 - Podemos incluir algunos pero no debe haber demasiados
 - Sí toda la página capta la atención se pierde el efecto

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia

Visitar Asturias

Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia

Visitar Asturias

Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Para destacar áreas se pueden emplear:
 - Imágenes
 - Colores (Texto, fondo, bordes, etc.)
 - Tamaños de letras y fuentes
 - Posicionamiento y dimensiones de los contenedores (margen, ancho, etc.)
 - Otras propiedades y elementos
- Las imágenes, suelen captar la atención visual del usuario en primer lugar (si tienen colores, etc.)
 - Evitar incluir imágenes llamativas si no queremos destacar el área

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia

Visitar Asturias

Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Colores: los colores: primarios, saturados o de alto contraste captan la atención del usuario
 - En diferentes partes de la página: textos, fondos, iconos, etc.
 - Deben limitarse a un pequeño porcentaje del contenido
 - No podemos abusar de ellos
 - Diferentes colores pueden destacar el contenido a diferente nivel
 - También pueden quitar énfasis a contenido

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Tamaños de letras / fuentes
 - Deben destacar pero no ser desproporcionados
 - Las fuentes de mayor tamaño o más destacadas se aplican en las áreas de mayor importancia

Tamaño y posición del contendor: Sangrías, márgenes, padding, etc.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Tamaño y posición del contendor: Sangrías, márgenes, padding, etc.
 - Pueden servir para destacar

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

Asturias posee un rico legado artístico del que destaca una arquitectura autóctona prerrománica (Arte asturiano) con monumentos como Santa María del Naranco.

Asturias.com

Localización Cultura Etimolgía Historia



Arte

El arte asturiano o prerrománico asturiano es un estilo artístico englobado dentro del prerrománico y que se localiza en la Península Ibérica adyacente al mar Cantábrico.

Arquitectura

- Debemos establecer limites en el proceso de diseño de la interfaz
 - Llegará un punto en la que nos cueste "mucho esfuerzo" mejorarla
 - Además la mejora puede que no sea realmente significativa
- Una vez alcanzado ese nivel mínimo no se puede simplificar más, solo se puede mover la complejidad de un lado a otro. (Larry Tesler)

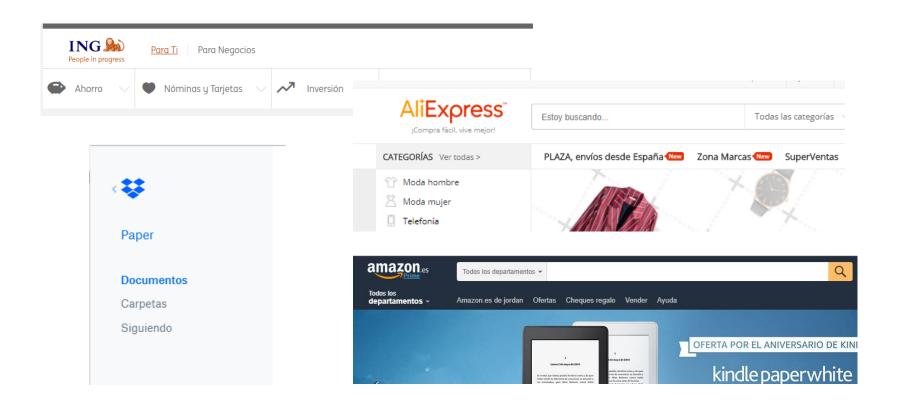


Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

- En el desarrollo web profesional y de calidad se debe tratar de optimizar de la experiencia de usuario
- En general los desarrolladores son muy malos usuarios
 - Demasiado expertos para comprender que algo tiene mala experiencia de usuario

- Los sitios profesionales invierten continuamente en mejorar la experiencia de usuario
 - Especialmente: si compiten con otros o tratan de captar usuarios
 - Portales de venta de servicios (hoteles, viajes, etc.), tiendas de artículos, software como servicios (almacenamiento, etc.), gestores de contenidos, etc.

 La experiencia de usurario se basa en una gran cantidad de detalles



Una buena experiencia de usuario

- 1. Diseño de las tareas
- 2. Diseño de las interfaces
 - Correcto diseño de la interfaz de usuarios
 - Validación de pautas
- 3. Diseño de pruebas con usuarios
 - Evaluación con usuarios
 - Rediseño
- 4. Uso de herramientas de análisis en producción
 - Rediseño



Recursos

Sitios Web

- Buena experiencia de usuario
 - http://jon-walmsley.com
 - https://mega.co.nz
 - http://hola.jetblue.com/enes/
 - http://time.com
 - http://www.snowbird.com
 - https://www.crowdrise.com
 - http://www.gilt.com
 - http://www.defringe.com

Sitios Web

- Buena experiencia de usuario
 - http://www.forbes.com
 - http://www.retailmenot.com
 - http://www.audible.com
 - https://www.dropbox.com
 - http://www.nike.com
 - https://www.apple.com

Recursos

- Herramientas para el diseño de Wireframes y Mockups
 - https://moqups.com
 - http://www.foreui.com
 - http://www.mockflow.com/signup/
 - http://www.designervista.com