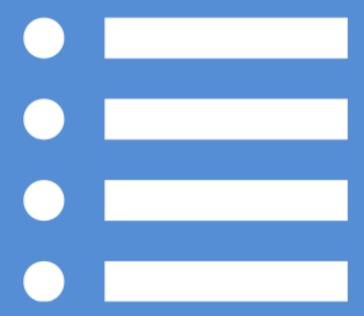


Diseño y programación de interfaces de usuario

Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

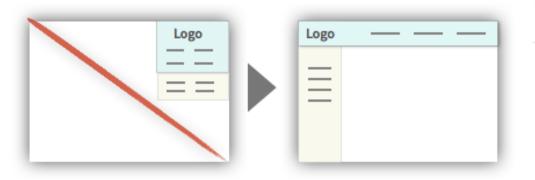
Diseño y programación de interfaces de usuario

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

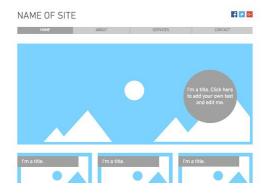


2.1 Respetar el layout convencional

- Posición del logo, parte superior, izquierda o centro
- Menú principal, arriba (preferiblemente flotante)
- Migas debajo del menú principal
- Menú secundario (debajo del menú principal, columna derecha o izquierda)

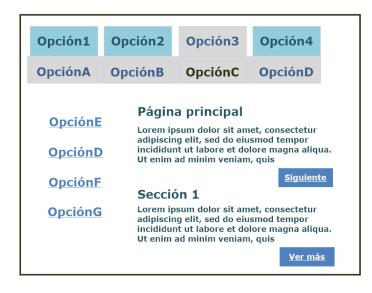


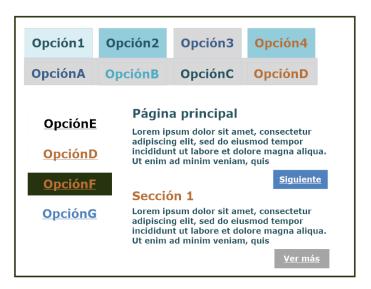
Solutions / Adobe Marketing Cloud / Core services /
Mobile services / App-centric user interface



2.2 Uniformidad y consistencia en el diseño

- Los menús y contenidos se encuentran siempre en la misma posición en todas las páginas
- El estilo de los elementos de un mismo tipo debe ser igual en toda la aplicación: botones, inputs, etc.





2.3 Evitar "falsos elementos clicables"

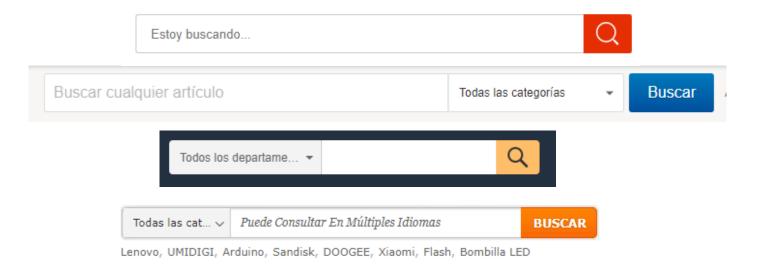
- No debemos incluir elementos con aspecto de clicables y que realmente no lo sean
- No usar formas cuadradas o subrayadas para enfatizar información



This could be a link
This could be emphasis
This is clearly a link

2.4 Propiedades comunes para la barra de búsqueda

- Botón de búsqueda: la derecha del input
- Criterio de filtrado: a la derecha o izquierda del input
- Posición de la barra en la página: zona superior izquierda, centro o derecha.



2.4 Propiedades comunes para la barra de búsqueda

Diseño y Programación de Interfaces de Usuario (Máster en Ingeniería Web)	(i)
Plan de Acción Tutorial (Máster en Ingeniería Web)	(i)
💲 Sistemas Distribuidos e Internet (Grado en Ingeniería Informática del Software)	(i)
Software de Entretenimiento y Videojuegos (Grado en Ingeniería Informática del Software)	(i)
Diseño y Construcción de MDA (Model Driven Architecture) (Máster en Ingeniería Web)	(i)
Prientación Curricular (Grado en Ingeniería Informática del Software)	(i)

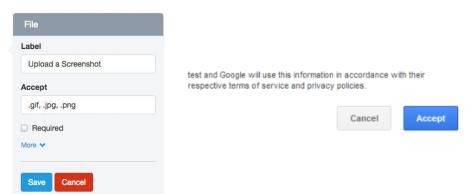


2.5 Respetar el orden común de los botones

Atrás y siguiente



- Aceptar y cancelar, la convención no está tan extendida
 - Muchos sitios se rigen por el siguiente paso natural.





2.6 Respetar el orden común de los elementos de un formulario

- El usuario espera encontrar los campos de entrada en un orden determinado
- Login: orden del campo usuario, contraseña, botón de aceptar, *check mantener logueado, enlace para recuperar contraseña
- Información personal: Nombre, Apellidos, Email, País, etc...

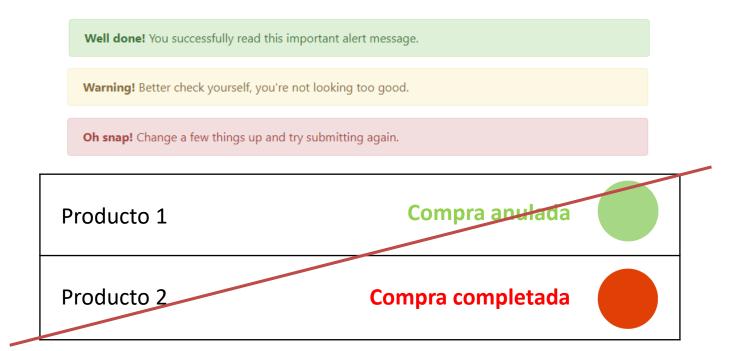






2.7 Uso adecuado de los colores

- Hay varios colores que comúnmente tienen un significado
 - Verde, rojo, amarillo/naranja
- Si los utilizamos con otros propósitos podemos confundir al usuario



2.8 Uso adecuado de iconos comunes

- Hay varios colores que comúnmente tienen un significado
 - Teléfono, mail, me gusta, estrella de favoritos, flechas de dirección, etc...
- Si los utilizamos con otros propósitos podemos confundir al usuario
- http://www.iconsdb.com/



Algunos de los iconos más reconocibles

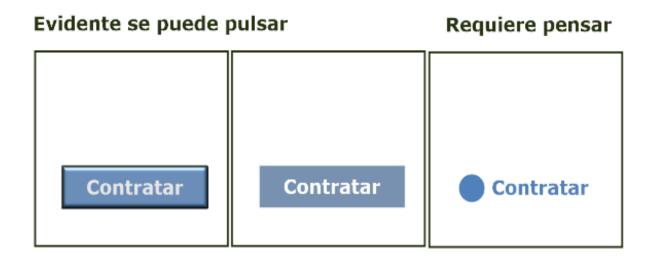


Presentar la información y las posibles acciones de forma rápidamente entendible

Jordán Pascual Espada pascualjordan@uniovi.es

3.1 Áreas clicables identificables y de tamaño suficiente

- El usuario debe reconocer rápidamente donde puede pulsar
- Desatado visual, efectos al recibir el foco (cambian)
- Deben mantener la consistencia en toda la aplicación, diseño similar.



3.1 Áreas clicables identificables y de tamaño suficiente

Deben tener un tamaño suficiente para ser pulsadas con comodidad

Revisar: inputs, botones, enlaces con textos muy cortos o

imágenes pequeñas



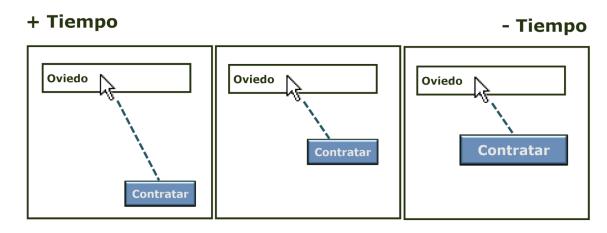


3.1 Áreas clicables identificables y de tamaño suficiente

El tiempo requerido para mover el cursor a un objetivo crece con la distancia y disminuye con el tamaño del objeto (Paul Fitts)

http://es.wikipedia.org/wiki/Ley de Fitts

 $T = a + b \log_2 \left(\frac{D}{W} + 1\right)$



3.2 Uso del color para aumentar la velocidad de reconocimiento

- Comunicación de información clave utilizando texto y color
- Estados o propiedades clave
- Limitando el número de colores que se combinan sí utilizamos demasiados colores pierde su efecto





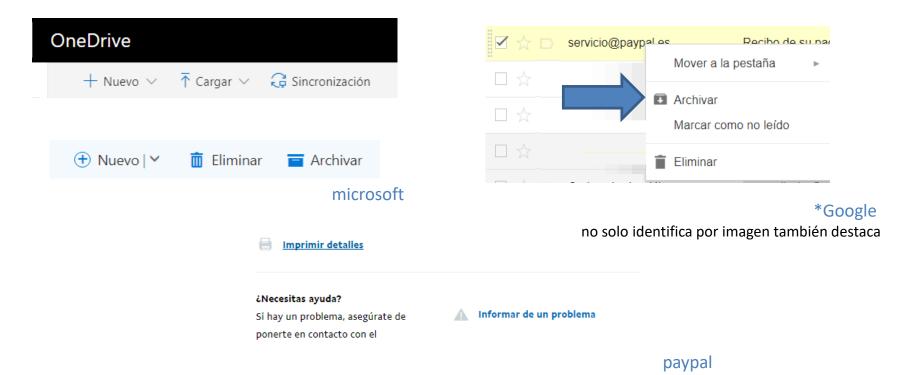
3.3 Uso de imágenes para aumentar la velocidad reconocimiento

- Reforzar el concepto utilizando iconos, son más fáciles de recordar e identificar
- Opciones de menú / categorías (imágenes poco destacadas)



3.3 Uso de imágenes para aumentar la velocidad reconocimiento

Acciones (imágenes poco destacadas)



3.3 Uso de imágenes para aumentar la velocidad reconocimiento

Elementos de una lista de opciones (imágenes poco destacadas)







gmail.com

coches.net

3.3 Uso de imágenes para aumentar la velocidad reconocimiento

- Estados o propiedades (entre varios valores)
- Al ver esa imagen sabemos lo que significa (incluir tooltip)
- En ocasiones una imagen puede evitar un texto largo



3.3 Uso de imágenes para aumentar la velocidad reconocimiento

Porcentajes (números dentro de límites)

Nivel de perfil: Intermedio

Pasos dentro de un proceso **Top Tracks** English IIIII, Spanish IIIIII, Last Week Last 6 months Come Together Portuguese IIII, Chinese (Mandarin) IIII, Latin IIII Here Comes the Sur You bought Teaches: English this item: Something Ordered Shipped Expected Learning: Spanish, Portuguese Eleanor Rigby May 21 May 27 May 21 May 23 While My Guitar Gently Weeps Schedule Lesson 3.3 de un máximo de 5 estrellas Lesson Schedulina **Lesson Upcoming** Lesson Confirmation Lesson Complete La lección comienza en 4 días. 5 estrellas 4 estrellas

3 estrellas

2 estrellas 1 estrella

3.4 Resaltado de los cambios dinámicos en la página

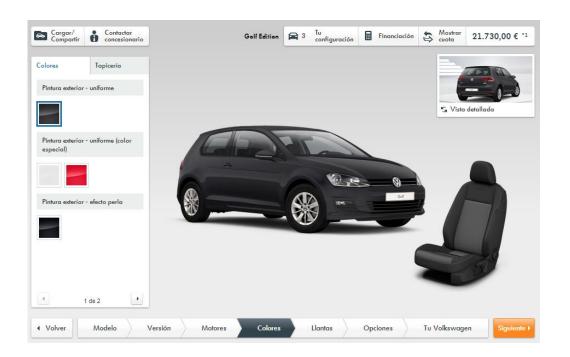
- Si aparece dinámicamente nueva información en la página debe resaltarse
 - Por ejemplo, mediante transiciones u otros efectos
 - jQuery-UI , https://www.minimamente.com/example/magic animations/





3.5 Limitar la extensión de las tareas

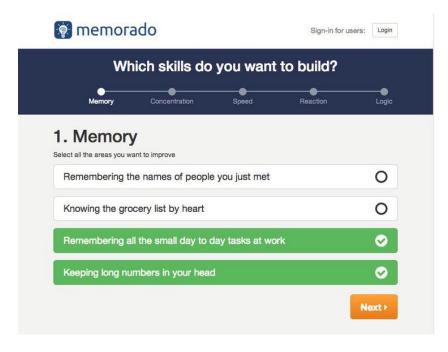
- Una tarea principal por página
- Si la tarea es larga se debe dividir en sub-tareas (sub-tarea por página)
 - Tiempo estimado KLM, pruebas con usuarios





3.5 Limitar la extensión de las tareas

- Dividir en sub-tareas cortas
 - Dirección de envió, pago, etc.

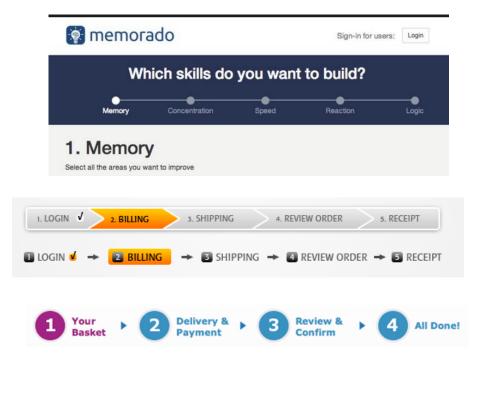




3.6 Informe de progreso en las tareas

 "Progress indicator": Porcentaje realizado, paso en el que me encuentro (en una lista), pasos que faltan.





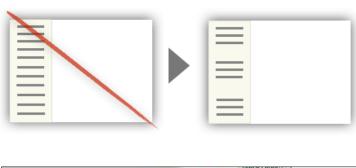
3.7 Repetición de acciones principales

- La misma acción principal ser realizada desde varias partes diferentes de la página (1-3)
- La acción se debe posicionar siempre en sitios lógicos

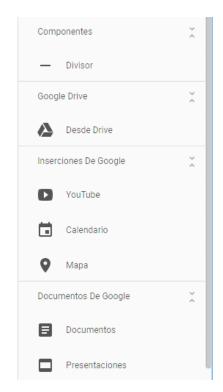


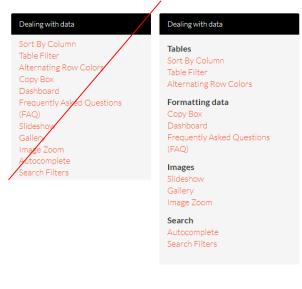
3.8 Listados textuales agrupados

- Los listados se analizan más rápidamente si están agrupados
- Listados de textos (son acciones o información)









3.8 Listados textuales agrupados

- Siempre suele haber varias formas de agrupar (usar la más lógica)
 - Conceptualmente, alfabéticamente, por año, país, precio, valoración, etc.





3.9 Listados de elementos – mostrar la información clave

- En la miniatura se debe mostrar la información más relevante/ de uso común
- Evita entrar en la vista en detalles (decisión preliminar)











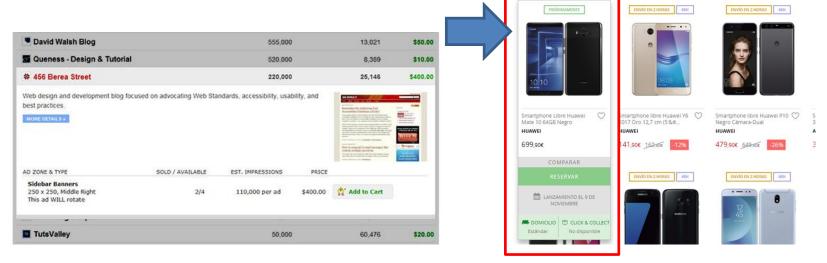
Write a review





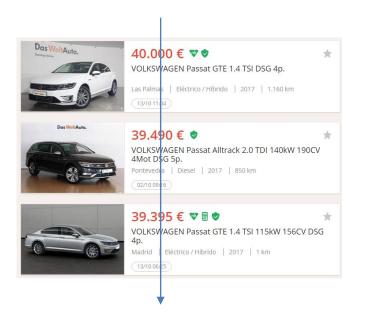
3.10 Listados de elementos – limitar la información clave mostrada

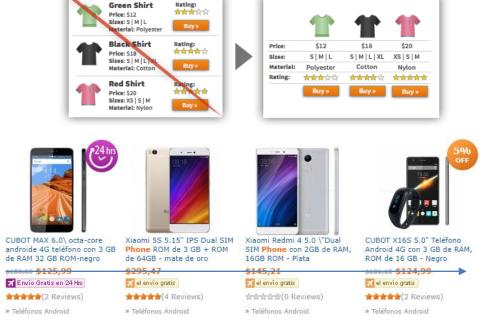
- Es adecuado mostrar 1-5 propiedades en pantalla
 - Más podrían dificultar la comprensión
- Pueden mostrarse más en la vista en detalle o al colocar el foco sobre
 el elemento



3.11 Listados de elementos – evitar el zigzag visual

- Si "previsiblemente" se van a comparar propiedades de los elementos sus propiedades se deben agrupar visualmente
- Mismas línea / colores / fuentes





3.12 Listados de elementos – mecanismos de ordenación / filtrado / búsqueda

Incluir mecanismos de ordenación / filtrado / búsqueda



3.13 Listado de elementos - resaltar elemento con el foco

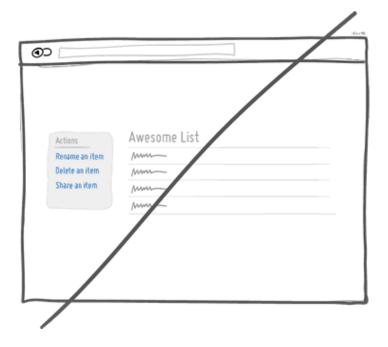
- El elemento con el foco debe ser resaltado adecuadamente
 - Al obtener el foco se podría también mostrar más información o acciones



3.14 Listado de elementos – evitar la manipulación mediante menús

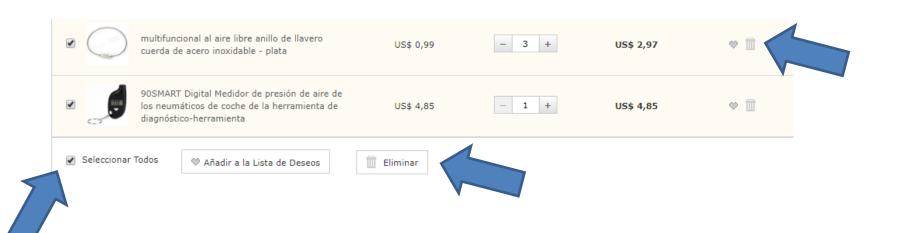
La manipulación directa suele ser más rápida que los menús externos





3.14 Listado de elementos – evitar la manipulación mediante menús

 La manipulación directa se puede combinar con selección de elemento + aplicación de acción



3.15 Listado de elementos – evitar el scroll excesivo

- No se deben mostrar listados con demasiados elementos en una misma página
- Utilizar algún mecanismo de paginación
 - Explorar los sistemas de paginación de varios sitios importantes
 - Mostrar: página actual (próximas a la actual) primera y última.



3.16 Listado de elementos – mostrar el número de elementos listados

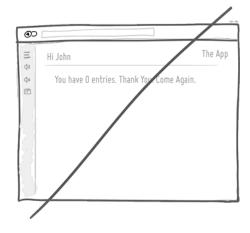
- EL usuario necesita saber el número de elementos listado
 - Estimar tiempo que le consumirá revisarlos, ajustar el filtro/búsqueda, etc.



3.17 Listado de elementos – diseño especifico para 0 elementos

- Los usuarios se sienten frustrados
- Dar alternativas o sugerencias



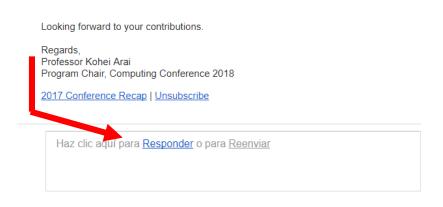




Verificando la ortografía

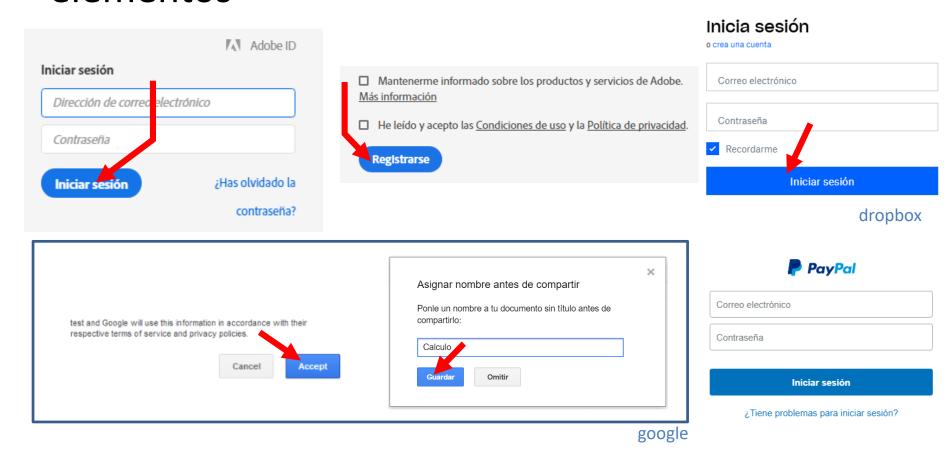
3.18 Respetar el orden natural de uso de los elementos

- Especialmente en campos de entrada y botones
- Los Debemos proveer un "siguiente paso natural", identificable y cercano
- Evitar que el usuario escanee la web y realice movimientos largos de cursor

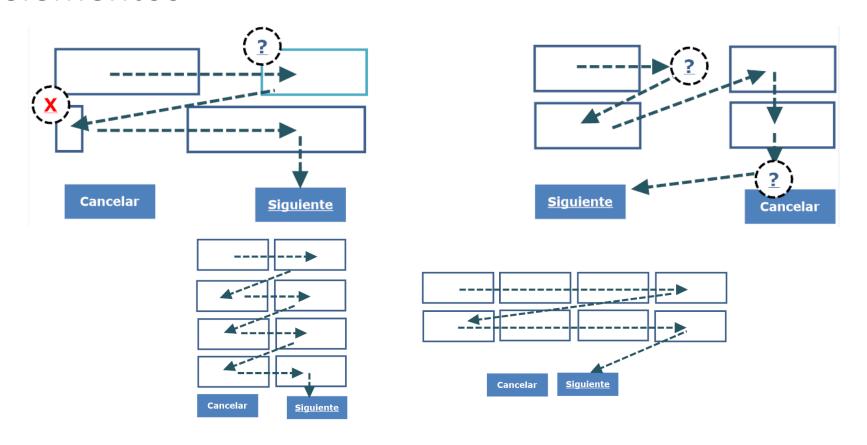




3.18 Respetar el orden natural de uso de los elementos

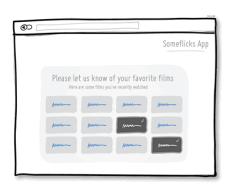


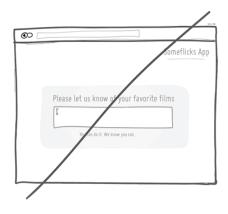
3.18 Respetar el orden natural de uso de los elementos



3.19 Evitar que el usuario deba recordar información

- Reconocimiento antes que recordar
- En caso de solicitar información realizar sugerencias / selección
 - Sí está puede estar dentro de un conjunto de valores (más o menos conocidos): un país, equipamiento vehículo, película, etc.

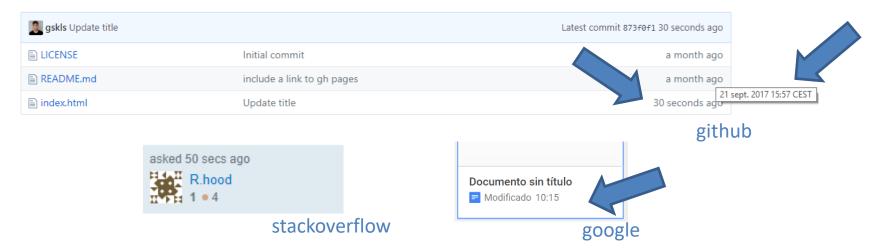




Equipamiento Ejemplo: isofix, GPS	Localiza el equipamiento que desees separando cada elemento con una coma. Solamente obtendrás los vehiculos que tengan todos los elementos que hayas indicado. Ejemplos: cuero , navegador , techo solar , ESP , ISOFIX .
Ger	Q
Al ger ia	
Germany	
Niger	
Ni ger ia	

3.20 Mostrar las fechas de la forma más rápidamente comprensible

- Dependiendo del uso /contexto del elemento
 - Fecha completa
 - Tiempo que ha pasado + (Fecha completa en detalles)
 - Evitar el cálculo de fechas ¿Cuántos días hace que envié el correo?¿Cuantos minutos hace que hice el pedido?



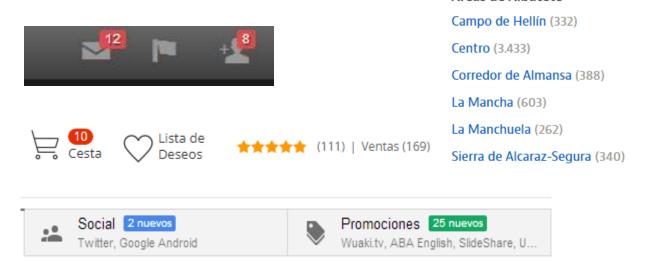
3.21 Indicar el número de elementos en una lista o categoría

Sí es relevante para la aplicación indicar la cantidad de elementos

Áreas de Albacete

(badgets)

Carritos, categorías, favoritos, etc.







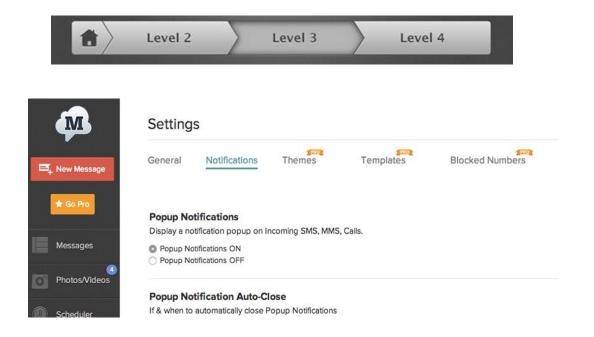
3.22 Control de elementos no activos

- Deben de ser deshabilitados / ocultados
 - Si están ocultos aparecen con una transición
- Perjudican la eficiencia del usuario



3.23 Informar de que en que parte de la aplicación/tarea se encuentra el usuario

Migas y/o resaltado de las secciones del menú



3.24 Manipulación de galerías

- Principalmente se trata de galerías de imágenes (aunque podrían ser otros elementos)
 - Número de elementos mostrados
 - Caso similar a la paginación
 - *En imágenes podría ser apropiado un Zoom (en algunos casos)



3.24 Manipulación de galerías

 Incluyendo miniaturas de las imágenes el usuario identifica rápidamente la imagen a la que quiere acceder







amazon

dealextreme