

Clase 18/05 Interfaz de Usuario

Overview

Interfaz

- Método que permite interactuar a los usuarios con máquinas, aplicaciones, dispositivos

Usabilidad

- Efectividad
 - Precisión y plenitud con que los usuarios alcanzan los objetivos deseados
- Eficiencia
 - En los recursos empleados para llegar a la efectividad
- Satisfacción
 - Actitud positiva en el uso de la aplicación y a ausencia de inconformidad

Jakob Nielsen

- Doctorado en diseño de Interfaz de Usuario y Ciencias de la Computación

Heurísticas

1. Visibilidad del estado del sistema

- El diseño debería siempre mantener informado al usuario de lo que está sucediendo, otorgando feedback apropiado en intervalos de tiempo razonables.

2. Relación entre el sistema y el mundo real

- El diseño debería comunicarse con el lenguaje que entiende el usuario. Usar conceptos familiares para el usuario y no jerga técnica. Apoyarse en convenciones para mostrar la información de forma lógica y natural.

3. Control y libertad del usuario

- Los usuarios pueden cometer errores, por lo cual es conveniente que haya una forma clara de salir de la situación indeseada sin tener que atravesar un

proceso arduo.

4. Consistencia y estándares

- Seguir estándares de industria y plataforma para no dejar a los usuarios preguntándose qué significa cada cosa.

5. Prevención de errores

- Hay que hacer buenos mensajes de error, pero aún mejor es que no se den estos mensajes y que el sistema se encargue de comunicarle al usuario que la acción puede cometer errores.

6. Reconocer antes que recordar

- Minimizar las cosas que el usuario deba memorizar, haciendo las cosas lo más visibles posibles. El usuario no debe memorizar información de una parte de la interfaz a la otra.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

- Accesos directos pueden acortar el tiempo necesario para interacciones realizadas por un usuario experto.

8. Diseño estético y minimalista

- Las interfaces deben contener lo único e indispensable.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

- Errores deben de ser fáciles de comprender (usando lenguaje natural), indicando la totalidad del problema y sugerir una solución de forma constructiva.

10. Ayuda y documentación

- Cuanta menos documentación mejor, pero en cualquier caso es útil que se haga.