
Realización de proyectos multimedia interactivos

UD1: Diseño de interfaces de usuario

PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS Y LA INTERFAZ DE USUARIO

TAREA APRENDIZAJE 2

ENUNCIADO

Tienes que enumerar qué elementos deben ser accesibles y cómo conseguirlo en una interfaz basada en menús.

Además de ello, debes indicar los principios de usabilidad que se pueden aplicar en dicha interfaz de usuario.

-La interfaz tiene que ser clara.

-Los elementos tienen que ser de un tamaño lo suficientemente grande como para que personas con problemas de visión puedan verlas sin problema.

-Que se pueda hacer zoom a los diferentes elementos dentro de los menús, tanto como para ampliar los propios menús como su contenido.

-La estructura de los menús debe de ser ordenada, para que la búsqueda dentro de la misma sea lo suficientemente fácil para todos los que la estén usando.

-El uso de los diferentes menús puede ser utilizado mediante teclado.

-El menú debe poder modificarse y admitir diferentes tamaños y fuentes para gusto del usuario y así poder cumplir todas las diferentes necesidades que se tengan.

-Utilizar contenido no textual como por ejemplo: imágenes, ilustraciones, diagramas, gráficos, vídeos, audios, botones...y así favorecer la comprensión de los diferentes contenidos.

- Las descripciones de los diferentes elementos deben de ser precisas y no contener mucho contenido, tan sólo el necesario para su comprensión.
- La utilización de leyendas y otras alternativas para multimedia como transcripciones de texto, descripciones de los diferentes elementos visuales para el contenido del audio y vídeo. También podemos utilizar la interpretación en lenguaje de signos si fuera necesario.
- Los colores de los diferentes elementos también podrían modificarse para ayudar a la gente con daltonismo.
- Que el contenido sea más accesible para su lectura y su visualización.
- Que hay un contraste suficiente entre fondo y primer plano.
- Que no haya pérdida de información cuando el usuario agranda el texto.
- Que el contenido escala bien en dispositivos pequeños como smartphones.
- Que los usuarios pueden pausar, parar o ajustar el volumen de los audios.
- Los audios de fondo tienen volumen bajo o se pueden apagar.
- Que la funcionalidad sea accesible desde el teclado. De esta manera, las personas que no pueden usar el ratón pueden usar el teclado para navegar por la interfaz e interactuar con ella.
- Los usuarios tienen tiempo suficiente para leer y usar el contenido. Así podrán parar, alargar o ajustar los límites temporales. Poder pausar, parar o esconder contenido que se mueve, parpadea o crea scroll en la página. Poder posponer o eliminar interrupciones. Poder re-autenticar una sesión expirada sin perder información.
- Asegurarse de que los contenidos que no crean reacciones físicas adversas. Para esto no debemos incluir contenido que parpadea a frecuencias y patrones concretos, y si lo hacemos deberemos avisar a los usuarios antes de visualizar el contenido y ofrecer alternativas.
- Ofrecer herramientas para apagar animaciones.

Principios de la usabilidad

- Visibilidad del estado del sistema:

En todo momento que se vea en qué menú estamos, si hay wifi y qué cobertura tiene, cuánta batería nos queda.

- Conexión entre el sistema y el mundo real

La interfaz tiene que utilizar nombres y títulos con palabras familiares para todos, no utilizar un vocabulario demasiado específico. Es decir los menús pueden ir en carpetas con el símbolo de una carpeta. La batería con un icono de pila, etc.

- Control de usuario y libertad

Los usuarios tienen que poder rehacer cosas si lo necesitan sin tener que volver a empezar. Tiene que ser todo lo más fácil posible. Por ejemplo, una flecha hacia la izquierda para volver hacia atrás.

- Consistencia y estándares

Es importante seguir un estándar conocido por todos y que se repite en los diferentes programas. Por ejemplo, que la información del sistema está en la parte superior.

- Prevención de errores

Cuando haya algún error, que éstos informen lo más claro y posible. Que antes de que se produzca el error se informe de la posibilidad de evitarlo. Es decir, preguntar antes de completar una acción. Dar posibilidad de cancelar la acción.

- Reconocimiento frente a memorización

Se tiene que evitar que el usuario tenga que memorizar los diferentes elementos y su posición.. Esta información, debe estar visible en las o fácilmente accesible en las distintas parte de la interfaz. Abajo de la pantalla que se pueda ver el nombre de la aplicación que se está visualizando.

- Flexibilidad y eficiencia de uso

El sistema debe estar preparado para que tanto usuarios con poco conocimiento como profesionales puedan utilizar el sistema a su manera. Por ejemplo, los atajos del teclado deben de estar accesibles para usuarios más experimentados.

- Diseño minimalista

Las interfaces deben ser lo más claras y sencillas, sin demasiada floritura que pueda dificultar su comprensión y su jugabilidad.

- Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Los mensajes de error tienen que ser lo más claro posibles y dar alguna opción para resolverlos.

- Ayuda y documentación

Es importante tener la posibilidad de consultar la información sobre la aplicación que estamos utilizando. Menús de ayuda con símbolos sencillos de entender como una bombilla o signo de interrogación.

- Diálogos cerrados

Diálogos informando de que un proceso comienza, continúa y acaba, pudiendo seguir interactuando con la interfaz y pudiendo abrir nuevos diálogos. Por ejemplo, el proceso de descarga de un documento.

