

TEMA-4-IPC.pdf



Chachacha1_



Interfaces persona computador



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática Universidad Politécnica de Valencia



Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por

(a nosotros pasa)

WUOLAH

Suerte nos pasa)







No si antes decirte Lo mucho que te voy a recordar

(a nosotros por suerte nos pasa)

IPC TEMA 4: DISEÑO FÍSICO

1. PRINCIPIOS DE DISEÑO

Son abstractos y se tienen que interpretar. Las reglas de diseño son más específicas, y están diseñadas específicamente para una plataforma.

- > Son de bajo nivel y no necesitan interpretación por parte del diseñador
- Las guías de estilos comerciales son un conjunto de reglas de diseño

2. GUÍAS DE ESTILO

Proporcionan las convenciones básicas para productos específicos o para una familia de productos. Incluyen:

- > Una descripción e ilustración de los estilos de interacción necesarios y de los controles de la interfaz de usuario
- Guía de cuándo y como utilizarlos
- > Plantillas que muestran cómo debería ser el aspecto de las pantallas

2 tipos de guías de estilo

COMERCIALES

Publicadas por una compañía

Compuestas por reglas de diseño muy específicas

Son aplicables a una plataforma concreta

- Incluye principios y directrices
- Especifica por ejemplo; como elegir un control, como asignar el tamaño y separacion de los controles, como asignar el color, tamaño y fuentes para el texto....

PERSONALIZADAS

Consiste en crear una guía de estilo específica para un proyecto

Se puede basar en estándares, ppos de diseño....

Se define en los primeros momentos del proceso de desarrollo y puede ayudar en la captura de requisitos y toma de decisiones

Promueve la consistencia a través de la interfaz de user

En toda la organización: ayuda a crear una imagen corporativa

Se puede hacer a medida dependiendo de las circunstacias del proyecto



3. PRINCIPIOS DE UNA BUENA COMPOSICIÓN

1. CREAR GRUPOS NATURALES:

- Tener en cuenta la estructura de la info, crer grupos lógicos (en una base de estudiantes, detalles de la dirección de contacto, cursos, expediente academ..)
- Diferentes color de fondo, lineas de separacion...(Leyes de Gestalt)
- En un IGU, agrupar los controles relacionados (menus, iconos, botones)

2. SEPARAR LOS COMPONENTES DE LA ACTIVIDAD ACTIVA ACTUAL

- Enfatizar lo que el user está haciendo en ese momento
- EJ: Windows resalta l ventana con la que el user está interactuando utilizando un color más brillante en la barra de titulo

3. RESALTAR LOS COMPONENTES IMPORTANTES:

- Subrayar lo importante (los botones de emergencia son rojos)
- Con colores, tipos, tamaño, posicion en la pantalla...
- Combinar efectos refuerza el resultado (ej. Alarmas sonoras, y luces intermitentes)

4. UTILIZAR EL ESPACIO EN BLANCO DE FORMA EFECTIVA

- Con frecuencia el espacio en blanco es más efectiva que las lineas
- Esto puede implicar que la info se divida en varias pantallas

5. HACER QUE LOS CONTROLES SEAN VISIBLES

 Los controles en pantalla deberían sugerir cuáles son sus funciones, aprovechando el conocimiento que tiene los usear de otro IU y del mundo

6. EQUILIBRAR LA ESTÉTICA Y LA USABILIDAD

 Hay que mantener un equilibrio entre los diseños atractivos y la usabilidad. (Un fondo vivo puede resultar atractivo, pero podría cansar)

4. DISEÑANDO UNA INTERFAZ GRÁFICA DE USER

Componentes de una IGU: Ventanas, cuadros de dialogo....

Menús, barras de herramientas, botones....

Radio buttons, check boxes, list boxes, cajas de texto...





(a nosotros por suerte nos pasa)

Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah Tu que eres tan bonita

Siempres me has ayudado Cuando por exámenes me he agobiado

Llegó mi momento de despedirte Tras años en los que has estado mi lado.

Pero me voy a graduar. Mañana mi diploma y título he de pagar

No si antes decirte Lo mucho que te voy a recordar





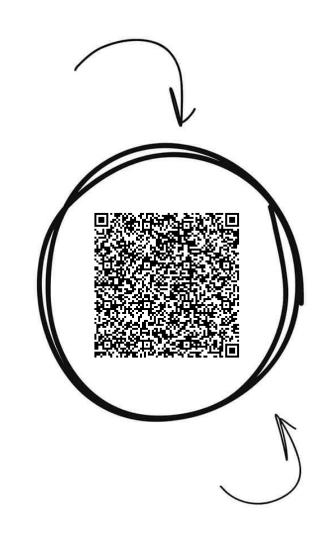








Interfaces persona computador



Banco de apuntes de la UPV





Comparte estos flyers en tu clase y consigue más dinero y recompensas

- Imprime esta hoja
- 2 Recorta por la mitad
- Coloca en un lugar visible para que tus compis puedan escanar y acceder a apuntes
- Llévate dinero por cada descarga de los documentos descargados a través de tu QR



¿Cómo elegimos el control adecuado?¿Cómo utilizamos el control de forma efectiva?¿Cómo combinamos los controles?

Cada SO tiene su propio conjunto de controles. Hay que traducir el diagrama de contenidos construido durante la dase de diseño conceptual a una interfaz.

PASOS:

- 1. Elegir los controles para estructurar la interacción
- 2. Elegir los controles para controlar la interacción
- 3. Elegir los controles para introducir la info

1. PARA ESTRUCTURAR LA INTERACCIÓN:

La mayoría de los IGU se organizan utilizando un contenedor de alto nivel (ventanas, cuadros de dialogo o pestañas)

- VENTANA PRINCIPAL: Contiene el marco, una barra de titulo, menus...
 - o Generalmente representan objetos principales de tarea.
 - Normalmente solo hay unas pocas ventanas principlaes a las que vuelve el user constantemente
 - o En ocasiones hay una ventana principal que actúa como lanzadera.
- VENTANA SECUNDARIA: Proporcionan funcionalidad adicional y apoyo al user
 - > CUADROS DE MENSAJE:
 - Muestras mensajes, sobre algún problema que el usuario tiene que solucionar antes de seguir trabajando
 - Los cuadros de mensaje son modales (se bloquea la interacción con el resto de la app hasta que se cierran)
 - Los no modales permiten al user interactuar con otras ventanas de la app.

CUADROS DE DIÁLOGO:

- o Son invocados por el user
- Se suelen utilizar para pedir información adicional
- Pueden ser pantallas complejas con campos de texto, botones...
- Un asistente es una serie de cuadros de diálogo en un orden determinado que guía al user en la realización de tareas complejas







No si antes decirte Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar. Mañana mi diploma y título he de pagar (a nosotros por suerte nos pasa)

- PESTAÑAS: Son utiles para clasificar las propiedades de los objetos de tarea representados en una ventana. La info de cada pestaña debería ser independiente.
 - RETOS: Utilizar demasiadas pestañas. Los users pueden olvidar completar o pasar por alto la info en algunas de ellas.

PARA CONTROLAR LA INTERACCIÓN:

- Elegir controles para controlar la interacción: Permiten al user controlar la interacción.
 - Menús: Ya estudiados anteriormente
 - Barras de herramientas: Complementan la jerarquía de menús.
 - Contienen una serie de comandos usados frecuentemente, representados por iconos.
 - o La utilidad de un boton se explic en un tooltip.
 - Hay varias barras de herramientas clasificadas en grupos lógicos.
 - Puede ser complicado seleccionar los iconocs apropiados.
 - Las cintas combinan menús y barras de herramientas.
- BOTONES: Usados para controlar la operación de los cuadros de diálogo.
 - Es importante usar etiquetas comprensibles: Windows: Aceptar, cancelar
 Mac Os X: Cancelar, imprimir
 - <u>Tamaño</u>: Para agrupar visualmente los botones deberían tener la misma forma y tamaño. Botones en una fila pueden tener diferentes anchuras.

2. PARA INTRODUCIR INFORMACIÓN:

- RADIO BUTTONS AND CHECK BOXES: ¿Cuántas opciones son aceptables para que puedan ser utilizadas?¿Como deberían agruparse y disponer en la pantalla?¿Como se deberían ordenar en la pantalla?
- LIST BOXES:
 - o Permiten al user elegir entre un gran numero de opciones
 - Selección simple/múltiple
 - o Desplegable/permanente, dependiendo del espacio disponible
 - Son más flexibles que check boxes/radio buttons
 - Se deberían utilizar valores por defecto adecuados para acelerar el uso del programa
 - Se pueden combinar con cajas de texto, que pueden actuar como filtro (combo box)
- CAJAS DE TEXTO:
 - o Es el control + flexible para introducir info
 - o No es adecuado para introducir info con formato(fechas, codigos postales...)
 - Pautas:
 - El tamaño de la caja de texto debe indicar la cantidad de info esperada
 - Si el user puede introducir mucho texto, utilizar una caja de texto multilínea con barras de scroll

