

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the date. Below the banner, several thin, curved lines in dark blue and light grey sweep upwards from the bottom left corner.

12-10-2020

Principios de Diseño de Interacción de Bruce Tognazzini

Tecnología Informática

Rogelio Daniel Gonzalez Nieto
FACULTAD DE INGENIERIA

Las interfaces efectivas permiten que el usuario pueda ver todas las opciones que tiene para manejar el sistema, el cómo lograr sus objetivos, y el cómo hará su trabajo. Así entonces los servicios eficaces realizan un máximo de trabajo, mientras que requieren lo mínimo de información por parte de los usuarios. Los siguientes principios son fundamentales para el diseño e implementación de interfaces efectivas, ya sea para los entornos GUI tradicionales, la web, dispositivos móviles, portátiles o dispositivos inteligentes conectados a Internet.

Estética

- El diseño estético debe ser dejado a los expertos en su aplicación: los diseñadores gráficos.
- La moda nunca debe triunfar sobre la usabilidad.
- El usuario prueba el diseño visual tanto como el diseño de comportamiento

Anticipación

- Brindar al usuario toda la información y herramientas que necesita para cada paso del proceso.

Autonomía

- Aunque le demos libertad al usuario para realizar sus actividades, eso no quiere decir que no haya reglas.
- Permitir que los usuarios tomen sus propias decisiones, incluso aquellas estéticamente pobres o menos eficientes en el comportamiento.
- Ejercer un control responsable
- Usar mecanismos de estado para mantener a los usuarios informados.
- Mantener la información del estado actualizada y con una vista fácil.
- Asegurarse que la información de estado presentada sea la correcta.

Daltonismo

- Cuando se utilice algún color para transmitir información, hay que pensar en los usuarios que tienen problemas para ver los colores.
- Se recomienda probar el servicio para ver que colores pueden ver los débiles de vista.

El color es un elemento vital para la interfaz

- No evite el color en la interfaz sólo porque no todos los usuarios pueden ver todos los colores.
- No desnudar o abrumar las señales de color en la interfaz debido a una moda pasajera de diseño gráfico.

Consistencia

Los siguientes principios, vistos en su conjunto, dan al diseñador de interacción mucho margen para la evolución de un producto sin perjudicar los aspectos más importantes para el usuario.

Niveles de consistencia: mantener una consistencia estricta depende del caso. En la siguiente lista aparecen los elementos de la interfaz ordenados por su necesidad de consistencia, de mayor a menor. Mucha gente asume que el orden de los cinco primeros elementos es justo el contrario, dando lugar a aplicaciones que se parecen pero que se comportan de forma impredecible y totalmente distinta.

1. Interpretación del comportamiento del usuario. Ejemplo: los atajos de teclado deben funcionar siempre igual.
2. Estructuras invisibles.
3. Estructuras visibles pequeñas.
4. El aspecto general de una aplicación o servicio (presentación, elementos de diseño).
5. Una suite de productos.
6. Consistencia interna.
7. Consistencia con la plataforma.

Las estructuras invisibles se refieren a objetos como al botón izquierdo de Word, que tiene toda clase de propiedades y comportamientos, si es que alguna vez los descubres. A veces aparece y otras no, depende de tu versión de Windows; y si no aparece, nunca estarás seguro de si está o no, dado que es invisible. Por eso es tan importante la consistencia en los objetos invisibles.

Otros objetos en la interfaz se consideran visibles, pero muchas veces no parecen controles: es posible que el usuario nunca descubra que se pueden interactuar con ellos. Su significado, si decides utilizarlos, debería ser muy claro. "Por ejemplo, podemos hacer clic y arrastrar en una esquina de una ventana activa para cambiar su tamaño" pero no "a veces podemos hacer clic y arrastrar pero otras veces no".

Las pequeñas estructuras visibles se refieren a iconos, flechas de desplazamiento, etc. Es necesario mantener su consistencia si no queremos que la gente se pase el día averiguando cómo se hace qué con estos objetos. Su posición en pantalla es ligeramente menos importante. Si tiene sentido estandarizar la posición, hazlo.

Inconsistencia: es tan importante ser visualmente inconsistente con los objetos que se comportan de forma distinta, como ser consistente con los que se comportan de igual manera.

Evita la uniformidad. Haz que los objetos que se comportan distinto parezcan distintos.

La consistencia más importante es aquella que espera el usuario. La única manera de comprobar las expectativas del usuario es hacer pruebas con ellos.

Valores por defecto

- Los valores predeterminado deben ser fáciles de quitar
- Los valores predeterminados deben ser "inteligentes" y sensibles
- Sustituir la palabra "default" por un término más significativo y sensible
- Tanto su vocabulario como su diseño visual deben comunicar el alcance de una reversión

Capacidad de descubrimiento

- Cualquier intento de ocultar la complejidad servirá para aumentarlo
- Si elige ocultar la complejidad, hágalo sólo en la sala de exposición
- Si el usuario no puede encontrarlo, no existe
- Utilice descubrimiento activo para guiar a las personas a funciones más avanzadas
- Los controles y otros objetos necesarios para el uso exitoso del software deben estar visiblemente accesibles en todo momento
- No hay excepción de "elegancia" para la detección
- Con la excepción de los dispositivos móviles pequeños, los controles no pertenecen a la mitad del área de contenido
- Comunique su vocabulario gestual con diagramas visuales
- Esforzarse por equilibrar
- Prueba de usuario para la detección

Eficiencia del usuario

- Mira la productividad del usuario, no la de la computadora
- Mantener al usuario ocupado
- Para maximizar la eficiencia de un negocio u otra organización debe maximizar la eficiencia de todos, no sólo la eficiencia del departamento de TI o de un grupo similar
- Los grandes avances de eficiencia en software se encuentran en la arquitectura fundamental del sistema, no en el diseño superficial de la interfaz
- Los mensajes de error deberían ayudar

Interfaces explorables

- Dar a los usuarios caminos bien marcados y puntos de referencia, para después hecharlos andar en cuatro ruedas
- A veces usted tiene que proporcionar caminos profundos
- Ofrecer a los usuarios percepciones perceptivas estables para un sentido de "hogar"
- Hacer acciones reversibles
- Permitir siempre "Deshacer"
- Siempre permita una salida
- Que sea fácil y atractivo para permanecer en ella

Legibilidad

- El texto que se debe leer debe tener alto contraste
- Utilice tamaños de fuente que sean lo suficientemente grandes para ser legibles en pantallas estándar
- Favorece los caracteres particularmente grandes para los datos reales que usted desea exhibir, a diferencia de las etiquetas e instrucciones
- Las etiquetas de menús y botones deben tener la palabra o palabras clave primero, formando etiquetas únicas
- Pruebe todos los diseños en su población de usuarios
- Hay a menudo una relación inversa entre la "belleza" de una fuente y su legibilidad.

Simplicidad

- Equilibrio en la facilidad de instalación y facilidad de uso
- Evite la "ilusión de la simplicidad"
- Utilice la Revelación Progresiva para aplanar la curva de aprendizaje
- No simplificar eliminando las capacidades necesarias

Conclusiones

Como vimos en HCI, hay muchos aspectos en los que se tiene que centrar el diseñador para poder hacer una interfaz efectiva. Estos aspectos están presentes en esta lectura, pero hay aún más presentados. Igual en la materia de Programación web, vimos algunos aspectos que debería tener una página que se fácil de usar, al igual que pensar en los usuarios visualmente débiles, usando para las imágenes descripciones de tal manera que al usar la lectura de la página del navegador pudieran entender como es la imagen.

Bibliografía

<http://milkacabrillacm.blogspot.com/2017/08/principios-de-diseno-de-interaccion.html>

<https://usabilidadcss.wordpress.com/2012/02/02/principios-diseno-interaccion-bruce-tognazzini/>

<http://milkacabrillacm.blogspot.com/2017/08/principios-de-diseno-de-interaccion.html>