# Tema 1: Planificación e interfaces gráficas.

INTERACION PERSONA-ORDENADOR

¿Qué es?

* Intercambio de información entre personas y ordenadores de forma eficiente y que incremente la satisfacción del usuario.

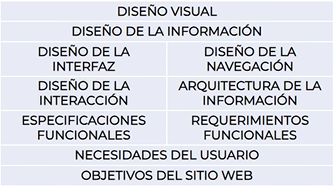
**Lista de 10 problemas más comunes en la interacción persona-ordenador que deben ser resueltos:**

1. Compartir el tiempo de uso de equipos entre muchos usuarios (ej: mi ordenador de clase por la mañana lo tiene uno y por la tarde lo tengo yo)
2. Sistema de comunicación a través de datos simbólicos/gráficos.
3. Sistemas interactivos de proceso de las operaciones en tiempo real.
4. Almacenamiento masivo de rápido acceso
5. Facilitar cooperación entre personas durante el diseño y programación.
6. Reconocimiento por voz, escritura manual impresa y escritura manual directa.
7. Compresión del lenguaje natural (sintaxis y semántica)
8. Reconocimiento de voz de varios usuarios
9. Desarrollo de una teoría de algoritmos
10. Programación heurística o a través de principios generales (experiencia previa)

**Primera enumeración de principios para el diseño de sistemas con interacción:**

1. Conocer al usuario
2. Minimizar la necesidad de memoria (importante que el usuario seleccione en lugar de introducir datos, nombres mejor que números, así como acceso rápido a la información.
3. Optimizar las operaciones para una carga rápida y disposición de los elementos.
4. Facilitar buenos mensajes de error y crear diseños que minimicen errores comunes. Permitir deshacer acciones y garantizar la integridad del sistema en todo caso.

**Fases para tener en cuenta en un diseño web**



(El rasto de migas es cuando tu estas en una página web y dentro de esa página te metes en otras y te va dejando la ruta para que tu puedas volver a la página anterior del tirón)

**Aplicaciones**

El primer paso en la planificacion de una Web es el desarrollo de un protoripo.

Con esta primera maqueta se pretende:

1. Incrementra la velocidad de desarrollo del sitio
2. Hacer participe al cliente desde el principio

**Prototipos**.

Es una maqueta de un diseño que permite tanto al desarrollador como al cliente, hacerse una idea inicial de cómo será el producto final

Permite:

* Ver resultados finales o cercanos a ello
* Comprobar alguna funcionalidad
* Realizar pruebas de usabilidad
* Ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero ante posibles cambios (más probables)

Existen diferentes tipos de prototipos:

* **Sketching**: Es el dibujo de toda página web (procesos y relaciones entre pantallas) en un papel. Se realiza en la fase inicial del proyecto y se busca la jerarquía de los contenidos. No se presta atención al diseño.

(Eso lo vamos a pasar de largo)

* **Wireframing**: dibujo con más detalles que el sketching de las pantallas, esbozos de contenidos, disposición de los elementos e interacción posible entre estos. Puede ser en papel o mediante alguna herramienta. Lo más importante es la organización de los contenidos. Se parte del paso previo

(es un prototipo de página )

* **Prototipado**: diseños y ejecución entre pantallas de todos los procesos en un medio digital. Es el paso final puesto que evalúa diseño, organización, funcionamiento e interacción. Sirve para hacer las primeras pruebas de usuario antes de su desarrollo completo.

**Tipos de prototipado**:

* + - * Horizontal: se tratan muchas funcionalidades con poco detalle (primeras etapas del diseño)
      * Vertical: se tratan pocas funcionalidades con mucho nivel de detalle
      * Diagonal: se presenta hasta cierto nivel del modelo horizontal y a partir de este, se detalla siguiendo el modelo vertical