

Síntesis conceptual

Grado: Desarrollo de aplicaciones multiplataforma
Asignatura: Desarrollo de interfaces
Unidad: 7. Usabilidad, pautas de diseño y accesibilidad

Resumen

En este tema nos centraremos en el estudio de qué es la accesibilidad y cómo crear una interfaz atractiva y eficaz que siga los estándares de accesibilidad.

Con el fin de facilitar la creación y el uso de aplicaciones se han desarrollado numerosos estándares, algunos de ellos regulados por organizaciones y otros mediante el simple uso. Tanto la ISO como W3C destacan como organizaciones que tratan de regular la creación de páginas ofreciendo un estándar que podemos seguir. Este tipo de página estandarizada facilita a los usuarios su posterior uso.

Se intentan regular diferentes parámetros de la aplicación para poder crear una estandarización. Podemos dividir estos parámetros en:

- Parámetros objetivos: Elementos contabilizables que mejoran o empeoran la experiencia del usuario, como pueden ser los tiempos de espera que se deben realizar, la cantidad de pasos necesarios para llevar a nuestro destino, una buena jerarquización, etc.
- Parámetros subjetivos: Elementos no contabilizables que mejoran o empeoran la experiencia del usuario como pueden ser las paletas de colores, la sobrecarga o ausencia de imagen, etc. La elección de estos parámetros dependerá en gran medida de los usuarios esperados y la temática de la interfaz.

Encontramos diferentes pautas con las que poder trabajar en la creación de nuestra interfaz, de modo que se creen elementos estandarizados, o lo más cercano a ellos posibles, lo cual facilitará el posterior uso por parte de los usuarios.

Algunas de estas pautas regulan:

- Diseño del menú: Menús bien jerarquizados y ordenados sin un abuso de elementos
- El uso de ventanas y cuadros de diálogo: Su distribución debe ser apropiada sin saturar la pantalla, pero sin que falten.
- Una apropiada distribución de los elementos y uso del color y la tipografía.
- Uso de elementos interactivos apropiados.
- Empleo de diseños apropiados para la presentación de datos.

En el plano de la accesibilidad podemos encontrar los estándares de la W3C que han creado e intentan mejorar un estándar accesible, con el fin de que los usuarios sean capaces de interactuar sin ningún tipo de problema a pesar de las discapacidades que sufran.

El estándar de W3C se basa en la posesión de las interfaces de 4 principios:

- **Perceptible:** Los elementos son claramente distinguibles.
- **Operable:** La interfaz funciona apropiadamente.
- **Comprensible:** La interfaz es sencilla e intuitiva.
- **Robusto:** El código es robusto, dando pocos problemas por compatibilidad.

En función del tipo de discapacidad podemos optar por diferentes medidas de hacerle frente, como son:

- **Modificar la página para adaptarla:** letras más grandes, subtítulos, etc.
- **Empleo de otras aplicaciones:** Lectores de pantalla, lupas, etc.
- **Uso de periféricos:** Líneas de braille, cámara web, teclado o ratón especiales, etc.

Con el fin de llevar a cabo la creación correcta de las aplicaciones se deben seguir los siguientes pasos:

- **Planificación:** Creación de una idea y la determinación de cada una de sus partes.
- **Diseño:** Se especifica el estilo y diseño de nuestra interfaz creando una plantilla.
- **Implementación:** Se crea la interfaz diseñada previamente.
- **Evaluación:** Se pone a prueba en busca de fallos. Puede llegar a ser devuelta a diseño.
 - Análisis por expertos.
 - Testeo con usuarios.
- **Puesta en producción:** El producto finalizado se distribuye a los usuarios.
- **Mantenimiento:** Se lleva a cabo un proceso continuo de mejora a través de actualizaciones.

Conceptos fundamentales

- **Discapacidad auditiva:** déficit sufrido por una persona, total o parcial y significativa, de la percepción del sonido.
- **Discapacidad Motora:** déficit sufrido por una persona, total o parcial y significativa, que impide o dificulta el movimiento de una persona haciéndole imposible o difícil desarrollar las actividades de una vida cotidiana.
- **Discapacidad visual:** déficit sufrido por una persona, total o parcial y significativa, que afecta a la percepción visual en función del campo de visión o de agudez visual.
- **ISO:** *International Organization for Standardization*: Organización Internacional de Normalización organización para la creación de estándares internacionales compuesta por diversas organizaciones.
- **W3C:** *World Wide Web Consortium*, es un consorcio internacional que crea recomendaciones y estándares que aseguran el crecimiento de la World Wide Web a largo plazo. Al tiempo que ofrece múltiples tutoriales para la formación.