

# Interfaces con el Usuario

Diseño

David Cabrero Souto

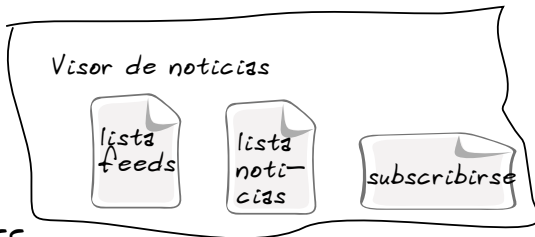
Facultad de Informática  
Universidade da Coruña

Curso 2007/2008

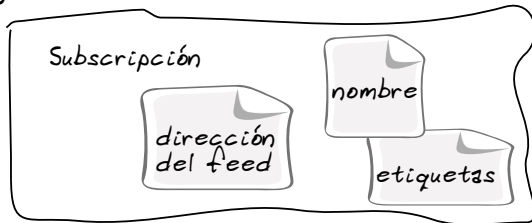
- La IU es la parte que interactúa directamente con el usuario.
- Una mala interface hace el sistema ineficiente (al revés no es cierto).
- Entre otras técnicas de diseño de la interface:
  - Prototipado conceptual.  
Representa las ideas, pero no los detalles (homónimo de los casos de uso).  
Se centra en el uso del sistema.
  - Prototipado convencional.  
Prototipo “ejecutable”. Llega a los detalles.

- Herramientas: pizarra, papel, post-its, . . .
- Evita el uso de herramientas específicas (HTML, glade, . . .)  
Inducen a tomar decisiones de implementación.
- Origen de requerimientos: usuario (no el desarrollador)
- Tareas:
  - Explorar el uso del sistema.  
¿ Qué funcionalidades debe cubrir la IU ?
  - Modelar los elementos mayores.
  - Modelar los elementos menores.
  - Explorar la usabilidad de la IU.

Ejemplo:



Lector de RSS



- Comienzan las decisiones de implementación  
¿ Aplicación Web, Interface Gráfica, ... ?
- Siguen valiendo las mismas herramientas  
Papel, pizarra, ...
- Y herramientas nuevas  
Editores html, diseñadores de IGUs, ...
- Prototipos en el sentido habitual en Ingeniería del Software

- Storyboards (¿homónimo de diagrama de actividad o de estados?)
- Dos tipos:
  - Modela una interacción del usuario con el sistema.
  - Presenta una visión general del sistema.

- Funcionalidad + uso de la funcionalidad.
- Usabilidad: “fácil de usar y de aprender”.
  - Conocer al usuario.
  - Conocer el contexto de uso.
  - Satisfacer las necesidades del usuario.
  - Los usuarios determinan si un producto es fácil de usar.
- Jakob Nielsen.

*Capacidad de aprendizaje, eficiencia en el uso, facilidad de memorizar, tolerante a errores y subjetivamente satisfactorio.*

- Facilidad de aprendizaje.
  - Sintetizable.
  - Familiar.
- Consistencia.
- Flexibilidad.
- Robustez.
- Recuperabilidad.
- Tiempo de respuesta.
  - < 0,1s reacción instantánea.
  - < 1,0s pensamiento ininterrumpido.
  - < 10s antes de dejar de prestar atención.
- Completitud y adecuación de las tareas.
- Disminución de la carga cognitiva.



- No en esta carrera.
- Usar recursos disponibles.  
P.e.: [http://tango.freedesktop.org/Tango\\_Desktop\\_Project](http://tango.freedesktop.org/Tango_Desktop_Project)