

Interfaces con el Usuario

Diseño

David Cabrero Souto

Facultad de Informática
Universidade da Coruña

Curso 2009/2010



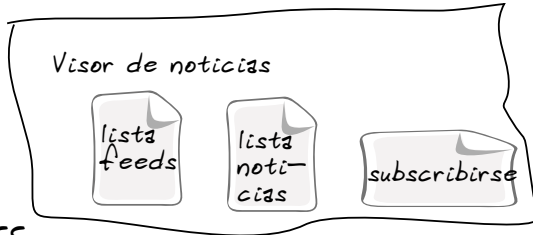
- La IU es la parte que interactúa directamente con el usuario.
- Una mala interface hace el sistema ineficiente (al revés no es cierto).
- “La interface es la aplicación”.
- Entre otras técnicas de diseño de la interface:
 - Prototipado conceptual.
Representa las ideas, pero no los detalles (homónimo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



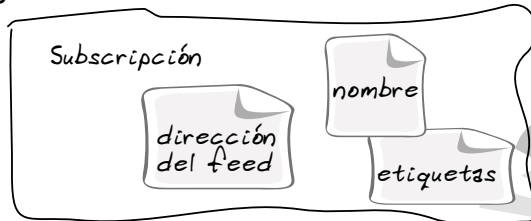
- Herramientas: pizarra, papel, post-its, . . .
- Evita el uso de herramientas específicas (HTML, glade, . . .)
Inducen a tomar decisiones de implementación.
- Origen de requerimientos: usuario (no el desarrollador)
- Tareas:
 - Explorar el uso del sistema.
¿ Qué funcionalidades debe cubrir la IU ?
 - Modelar los elementos mayores (potenciales páginas, formularios, . . .).
 - Modelar los elementos menores (elementos de grano fino: entradas de texto, listas, . . .).
 - 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, ...
- No son 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.
 - $< 0, 1$ s reacción instantanea.
 - $< 1, 0$ s pensamiento ininterrumpido.
 - < 10 s 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

