

Interfaces con el Usuario

Usabilidad básica

David Cabrero Souto

Facultad de Informática
Universidade da Coruña

Curso 2009/2010

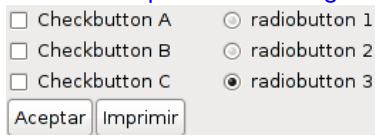


- Respetar las convenciones (Principio de mínima sorpresa):

- Orden de los menús

File | Edit | ... | Window | Help

- Usar cada tipo de botón según su cometido original.



- Idem para los iconos, colores, tipos de letra, ...



- Seguir los “estándares” de cada plataforma

- etc.



- No uses jerga
- Los usuarios no leen el manual → Manual en línea
- La ayuda debe ser:
 - Buscable
 - Sensible al contexto
 - Orientada a la tarea
 - Concreta
 - Corta



- Minimizar el miedo a la interface:
 - Incluye la opción de Deshacer
 - Las operaciones largas deben ser cancelables
 - Los diálogos deben tener el botón de cancelar



- **Visibilidad del sistema: Mantén al usuario informado**
 - Cambios del cursor
 - Destaca la selección
 - Barra de estado
 - Diálogos (barra de progreso, ...)
Cuidado: un diálogo implica interacción con el usuario
- **Tiempos de respuesta**
 - $< 0,1s$ parece instantáneo
 - $[0,1s - 1s]$ el usuario es consciente, pero posiblemente no necesita feedback
 - $[1s - 5s]$ mostrar cursor de ocupado
 - $> [1s - 5s]$ mostrar barra de progreso



- Informe de errores, diagnóstico y recuperación
 - Precisión, incluir la entrada del usuario
“No puedo abrir el fichero” vs. “No puedo abrir el fichero foo.txt”
 - Incluir ayuda
 - Se educado y no culpes
“Error fatal”
 - Oculta los datos técnicos a no ser que se requieran
P.e. stack trace

