



Seminario de Diseño


Tecnologías de la Información

Auxiliar 4

Diseñando para la Web




SD20A-9 Otoño 2006 Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante 1



Contenidos

- Internet
- World Wide Web (WWW)
- Importancia del Diseño Web
- Pistas para la Usabilidad
- Los 10 Errores Tipicos del Diseño Web


SD20A-9 Otoño 2006 Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante 2



Internet - ¿Qué es?

- Es una red de redes a escala mundial de millones de computadoras la cual interconecta a la mayor parte del planeta.
- Millones de usuarios (y clientes potenciales) acceden diariamente a ella.
- Lo anterior hace que sea necesario aprovechar este escenario para el desarrollo de nuevas aplicaciones.
- Internet y la world wide web no representan lo mismo.

SD20A-9 Otoño 2006 Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante 3



Internet - Aplicaciones

- Internet ofrece varios servicios, algunos de ellos son :
 - Email
 - FTP
 - Redes P2P
 - SSH
 - Mensajería Instantánea
 - World Wide Web (WWW)

SD20A-9 Otoño 2006 Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante 4

WWW - Aplicaciones

- Educación
 - Wikipedia
 - Enciclopedia de contenido libre basada en la tecnología wiki, la cual permite la edición de sus contenidos por cualquier usuario desde un navegador.



WWW - Aplicaciones

- E-commerce
 - Falabella
 - 24 horas al día y 365 días al año ofreciendo producto a varios potenciales clientes.
 - Ahorro en empleados e instalaciones físicas.



WWW - Aplicaciones

- Noticias
 - La Tercera
 - Información actualizada y posibilidad de búsqueda de noticias pasadas.
 - Ahorro de material impreso.



Sitios de Internet por países



Internet hosts, as listed on the CIA factbook. Most figures are dated 2005.

Importancia del diseño Web

- Un buen diseño en Web permite aumentar:
 - Ventas de una Empresa.
 - Disponibilidad de Productos y Recursos.
 - Flexibilidad en las Tareas.
 - Comunicación entre las Personas.
 - Velocidad de acceso a los Recursos.
 - Integración con los sistemas ya existentes.



SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

Importancia del diseño Web

- Un buen diseño en Web permite disminuir:
 - Circulación de Papel.
 - Costos en Comunicaciones.
 - Costos de Personal (uso de agentes).
 - Las Restricciones de Uso, pues sólo se necesita un browser.



SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

Pistas para la Usabilidad

- Revisar:
 - Título de las Páginas.
 - Tamaño y el Color del Texto.
 - Estructuración de las Páginas.
 - Retroalimentación que brinda.
 - Formato y Distribución de las Imágenes.
- Mantener la Coherencia en todas las Páginas.
- No hacer suposiciones.

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

11

→Títulos en Páginas Web

- El título debe ser representativo
 - para el usuario, y arañas (search engines)
- Debe tener suficiente información
 - para guiar la navegación del usuario en forma precisa
- Títulos largos cansan a los usuarios
 - usar información abreviada y representativa, por ej:
 - "My Company - Home page" vs. "Welcome to My ..."
- Páginas diferentes -> títulos diferentes

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

12

→ Tamaño del Texto y Color

- No use la combinación Azul/Rojo.
 - Cansa la vista.
- No use muchas combinaciones “Tamaño / Font” distintas.
 - Aceptable en frases pequeñas.
 - No es recomendable en párrafos o unidades de texto mayores
 - Porque desorienta al usuario.
 - Cansa la vista.
 - No queda claro qué se intenta comunicar con ese contraste.

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

13

→ No Haga Suposiciones

- Browser
 - Las personas usan diferentes programas como browsers, y también diferentes versiones de ellos, como por ejemplo: Netscape, Explorer, Lynx, Opera, etc.
- Tamaño de las Ventanas
 - No todos los usuarios usan el tamaño por defecto que tienen de ventanas (por gusto o por restricciones de su monitor).

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

14

→ Escritura en la Web

- Vaya al grano, con los textos:
 - 25% más lenta es la lectura en una pantalla de computadora, respecto de un texto impreso.
 - El palabrerío cansa al usuario.
- Escriba pensando en Escaneabilidad:
 - Las personas escanean la información de las páginas web, y sólo leen lo que les interesa.
 - Estructure la información con 2 o 3 niveles de títulos usando encabezados representativos y resaltados

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

15

→ Escritura en la Web

- Use hipertexto para estructurar la información:
 - Parta la información en módulos coherentes sobre tópicos relacionados
 - Use el estilo de pirámide invertida (muestre primero las conclusiones)

SD20A-9 Otoño 2006

Profesor Auxiliar: Angelo Tadres Bustamante

16

→ La Coherencia: Gran Ausente



- La Coherencia en las páginas de un sitio permite:
 - Navegación intuitiva.
 - Mostrar al sitio como un todo.
 - Integrar el contenido y las herramientas presentadas.
 - Identificar las páginas de una empresa sin necesidad de leer el contenido (publicidad).
 - Publicitar “un estilo”, al interior de la empresa (en el caso de intranets).

→ La Coherencia: Gran Ausente



- La Solución:
 - Style Sheet (Hojas de Estilo): Disponibles a partir de HTML 3.2.
 - Potenciado en XML 1.0.
- Un ejemplo de su potencia en:
 - www.csszengarden.com

→ Algunas Herramientas...



- El diseño de páginas web usables, no pasa por utilizar un cierto editor o herramienta.
- Pasa por hacer un uso adecuado de los recursos disponibles, como por ejemplo:
 - Frames
 - Links
 - Imágenes
 - Animaciones
 - etc...

→ Animación



- Son buenas para llamar la atención.
 - pero no deben ser continuas (usar estados rotativos).
 - la velocidad de animación debe ser baja.
- Usuarios Fastidiados.
 - Las animaciones hacen más difícil la lectura.
 - Distraen.
- Útiles para distribuir información.
- Muy usadas en páginas comerciales.

→ Frames

- No son malos, pero...
 - Hay que Mantener el esquema de frames en todas las páginas.
 - No abusar de los frames.
 - Analizar la necesidad o no de las barras de scroll, para cada frame.



21

→ Links

- Al usuario no le gustan los links cortos.
Ejemplo:
"If you click on [Disneyland](#), will you get a map of the park? Ticket Information, etc?"
- Los links largos atraen al usuario
Ejemplo:
"[How to Read the Pricing and Rating Listings](#) - All the info is here!"
- No usar links embebidos en párrafos.
 - Hacen más difícil la búsqueda de información
 - Genera una sensación de "información incompleta".



Mal diseño

22

→ Links

- Links dentro de las páginas
 - El scroll de las páginas puede ocultar links útiles para el usuario.
 - Haga páginas cortas para evitar lo anterior.
- Los links circulares causan confusión al usuario.



Ejemplo de Buenos Links

23

Los 10 Errores Típicos del Diseño Web

1. Uso Inapropiado de Frames
2. Mecanismos para Atracción de Usuarios.
3. Abuso de Animaciones
4. URLs Complejos
5. Páginas Huérfanas
6. Páginas Demasiado Grandes
7. Navegación Inadecuada (no hay diseño)
8. Colores y Consistencia
9. Información Desactualizada
10. Grandes Tiempos de Descarga (download)

24

10. Grandes Tiempos de Descarga (download)



- La regla de los 10 segundos
 - Tiempo máximo de espera antes de que el usuario comience a perder interés.
 - Es un factor humano muy estudiado.
- Hasta 15 segundos son aceptables en la Web
 - Las personas se acostumbran a soportar...
 - ... pero sólo en páginas importantes
- La Web no ha mejorado demasiado su velocidad, pese a todos los avances tecnológicos:
 - Proxys, Protocolos de Enrutamiento, Compresión, etc.

9. Información Desactualizada



- La Web es como un gran jardín, dónde usted es el jardinero.
 - “hay que arrancar la maleza y dejar las flores”
- La mayoría de las personas crean contenidos, pero no los mantienen actualizados.
- El volumen de basura en la Web crece más rápidamente que el de la información útil
 - Si un link es aún relevante, manténgalo.
 - En otro caso, quítelo.

8. Link con Colores no Estándares



- Links
 - Links a páginas no revisadas están en Azul.
 - Links a páginas revisadas están en púrpura/rojo
- No cambie estos colores
 - es una de las pocas ayudas para la navegación, que funcionan en casi todos los browsers.
- La consistencia es importante para el Alumno
 - No subraye objetos con rojo/azul/púrpura, pueden confundirse con un link.

7. Navegación Inadecuada (no hay diseño)



- El usuario no conoce su Sitio.
 - Tiene dificultad para encontrar información.
 - No hay un camino claro para obtener la información(algún tipo de estructura)
- Comunicar la estructura del Site.
 - Proveer un mapa del site (subliminal)
 - el usuario sabrá dónde está y a dónde quiere ir.
 - Proveer alguna herramienta de búsqueda
 - el mejor soporte para la navegación, nunca será suficiente.

6. Páginas Demasiado Grandes (largas)



- Sólo el 10% de los usuarios usan la barra de scroll para revisar las partes no visibles en la presentación inicial de la página.
- Las cosas importantes y la estructura de navegación de la página debería estar siempre en la parte más alta.
- Los nodos “hoja” pueden ser un poco más largos
 - Las personas interesadas en él, lo leerán.
 - Pero, no abuse con esto.

5. Páginas Huérfanas



- En todas las páginas debería indicarse el Web Site al que pertenecen
 - Los usuarios podrían accederla a través de un link externo.
- Cada página debería tener
 - un link al home page
 - alguna indicación del lugar que ocupa, dentro de la estructura del site.

4. URLs Complejos



- No debe incluir direcciones (IP) de máquinas
- Los usuarios tratan de decodificar el URL de la página.
 - Para inferir la estructura del Web Site
 - se pierde el soporte para la navegación y el sentido de la ubicación dentro del site.
- Las URLs deberían ser legibles para las personas
 - Los nombres usados en cada URL deberían ser representativos.
 - No deben incluir caracteres especiales, ni combinaciones Mayúscula/Minúsculas.

3. Animaciones Permanentes



- No use movimiento permanente en las animaciones.
 - La captura de movimiento tiene un poder especial dentro del sistema de percepción humano, úselo adecuadamente.
- El usuario necesita tranquilidad para asimilar la información que ud. pretende entregarle.
- El <BLINK> es simplemente MALO.

2. Mecanismos de Atracción de Usuarios.



- No mienta respecto a lo que ofrece y/o regala.
- No intente atraer a la muchedumbre, el costo asociado es muy alto.
- Si su sistema se cae mientras consultan.
 - los usuarios nunca regresarán.
- Usar Advertencias, en caso de ser necesario
 - Por ej.: el software es de prueba, y vencerá su licencia de uso en 30 días.

1. Uso de Inapropiado de Frames



- Pueden confundir a los usuarios.
 - Rompe el modelo de página Web que tiene el usuario
- Las acciones del usuario pierden predictibilidad
 - ¿quién sabe qué información aparecerá dónde, cuando usted hace un click en un link?
- Los frames deben ser a lo más tres.
- Deben usarse para reflejar la estructura
 - La estructura dada, debe respetarse en todas las páginas.

1. Uso de Inapropiado de Frames



- Los motores de búsqueda tienen problemas con la información en los frames.
- Algunos estudios encontraron que la mayoría de los usuarios prefieren los sites sin frames.
- **Advertencia:** diseñadores muy experimentados pueden (algunas veces) usar frames para mejorar el impacto de una página.
- Pero debe usarlos tan económicamente como sea posible.

Conclusiones



- La construcción de sistemas para Internet aún está muy en verde.
- Fundamentalmente en:
 - Metodologías de desarrollo.
 - Estimaciones.
 - Herramientas.
 - Madurez de las tecnologías involucradas.
- Diseñar para la web no es fácil, requiere repensar todo de nuevo.....
- También es cierto que hay que abordar este desafío lo antes posible con respecto a esto, no hay alternativas...

Referencias

- Nielsen's top 10 list
 - <http://www.useit.com/alertbox/9605.html>
- Web pages that suck
 - <http://www.webpagesthatsuck.com>
- Net tips for designers
 - <http://www.dsiegel.com/tips/>
- User Interface Engineering
 - <http://www.uie.com>