

GUIA CONCEPTUAL SOBRE EL DISEÑO DE INTERFACES USABLES Y CENTRADAS EN EL USUARIO

Ramit Enrique Piñeros Castro
Eduardo Vizcaino Navarro
Carlos Pinto Jimenez
Kevin Rodriguez Yepes

RESUMEN

En este documento se destaca la importancia del diseño de interfaces de usuario adaptativas a múltiples plataformas a través de métodos, técnicas o patrones integradas desde el inicio al proceso de desarrollo de software. Por medio de la revisión y evaluación del panorama actual en cuanto a desarrollo de interfaces se evidenció, que por lo general se diseña para un dispositivo en particular dificultando la construcción de interfaces usables desde el punto de vista de la experiencia de usuario y limitando la interacción entre humano-computador. Además se sentaron las bases para la construcción de una guía de recomendaciones que permite el diseño de interfaces adaptativas al aplicar técnicas, patrones y definir así un enfoque conceptual que ayude a crear un proceso de diseño más ágil.

Palabras clave

Software, Ingeniería de Software, Interfaz de Usuario, Patrón de Diseño, Usabilidad.

REFERENCIAS

- [1] Ferre, X.; Juristo, N.; Moreno, A.M., “Improving Software Engineering Practice with HCI Aspects”, Computer Science, Vol.3026, pp. 349-363, 2004.
- [2] Acosta A.E., Zambrano N. Importancia, problemas y soluciones en el diseño de la interfaz de Usuario. Centro de Ingeniería de Software y Sistemas (ISYS) Escuela de Computación, Facultad de Ciencias de la Computación. 2014.

- [3] Klemisch, K., Weber, I., Benatallah, B. Context-Aware UI Component Reuse. Advanced Information Systems Engineering, Spain, Springer Berlin Heidelberg, pp. 68–83. 2013.
- [4] Hassan Y, Francisco J, Fernández M Iazza G. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. 2014 [En Línea] Disponible en: <http://www.hipertext.net>.
- [5] Neil, T. Mobile Design Pattern Gallery. Segunda ed., O'Reilly Media, pp. 284. 2012.
- [6] Tidwell, J. Designing Interfaces. Segunda ed., O'Reilly Media, pp. 578. 2011.
- [7] Sheibley, M. Mobile Patterns. Disponible: <http://www.mobile-patterns.com>. 2013.
- [8] Toxboe. UI Patterns User Interface Design pattern Library. Disponible: <http://ui-patterns.com>. 2016.
- [9] UNITiD. Android Patterns. Disponible: <http://unitid.nl/androidpatterns>. 2016.
- [10] Nabuco, M., Paiva, A. C. R., Pascoal, J. Inferring User Interface Patterns from Execution Traces of Web Applications. In: Computational Science and Its Applications – ICCSA 2014, Portugal, Springer International Publishing, pp. 311- 326. 2014.
- [11] Kim, S. Pattern and Event Based Logical UI Modeling for Multi-Device Embedded Applications. Convergence and Hybrid Information Technology, Springer Berlin Heidelberg, pp. 560-567.
- [12] Klemisch, K., Weber, I., Benatallah, B. Context-Aware UI Component Reuse. Advanced Information Systems Engineering, Spain, Springer Berlin Heidelberg, pp. 68-83. 2013.
- [13] Chin, S., Iverson, D., Campesato, O., Trani, P. Beyond Mobile: Tablets and TV. Pro Android Flash, Apress, pp. 399- 426. 2011.

[14] Engel, J., Märtin, C., Forbrig, P. HCI Patterns as a Means to Transform Interactive User Interfaces to Diverse Contexts of Use. Human-Computer Interaction, Design and Development Approaches, USA, Springer Berlin Heidelberg, pp. 204-213. 2011.

[15] <http://www.trolltech.com/products/qt/> [16] <http://glade.gnome.org>

[17] C. Petzold. Create Real Apps Using New Code and Markup Model. Disponible En <http://msdn.microsoft.com/msdnmag/issues/04/01/Avalon/default.aspx>

[18] <http://www.w3.org/MarkUp/Forms/>

[19] GOULD, J. y Lewis C.; “Designing for usability: key principles and what designers think”. Communications of the ACM. 2015.

[20] Nielsen, Jakob; “Ten Usability Heuristics”. [En Línea]. Disponible En: http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html.

[21] E. Martelo, M. Manotas and B. Vallejo, "Prototipo De Una Aplicación Móvil Con Realidad Aumentada Para Mostrar Puntos De Información De Ubicación De La Universidad Simón Bolívar En Barranquilla Colombia Mediante El Uso Del Navegador Móvil Junaio", Investigación e Innovación en Ingenierías, vol. 2, no. 2, 2014. DOI: <https://doi.org/10.17081/invinno.2.2.2048>

[22] B. Londoño González and P. Sánchez, "Algoritmo Novedoso Para la Detección de Tareas Repetitivas en el Teclado", Investigacion e Innovación en Ingenierias, vol. 3, no. 2, 2015. DOI: 10.17081/invinno.3.2.2031