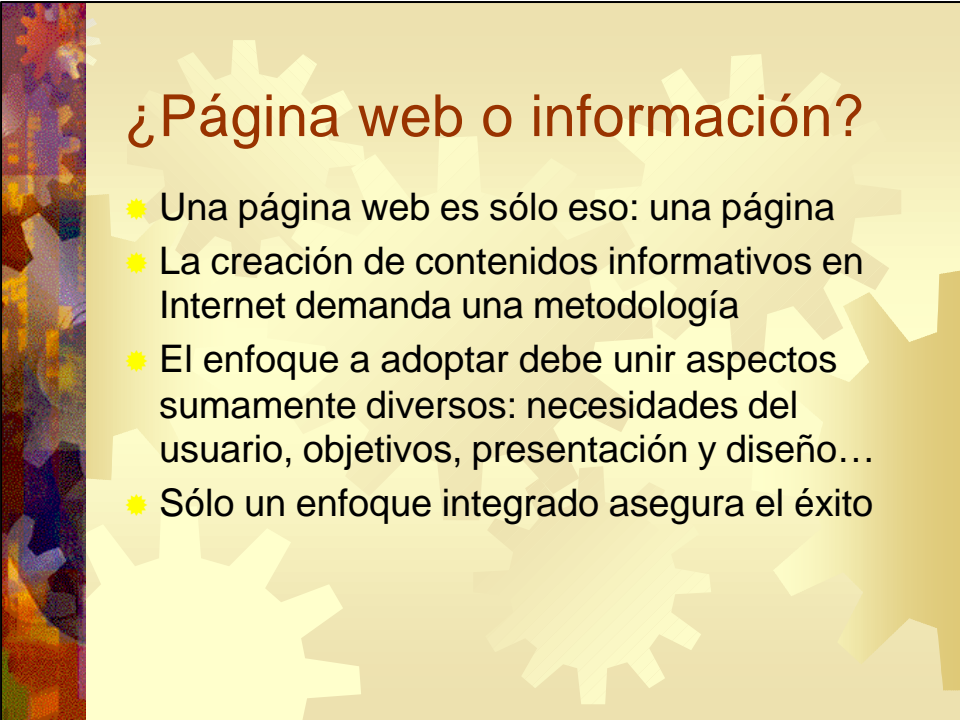


Edición digital, documentos digitales y *usability*


Dr. Jesús Tramullas

Dpto. Ciencias de la Documentación,
Universidad de Zaragoza



¿Página web o información?

- Una página web es sólo eso: una página
- La creación de contenidos informativos en Internet demanda una metodología
- El enfoque a adoptar debe unir aspectos sumamente diversos: necesidades del usuario, objetivos, presentación y diseño...
- Sólo un enfoque integrado asegura el éxito



El éxito de la información en web

- El éxito de la información en web lo dan lo usuarios
- Si un web es útil, el usuario vuelve
- El usuario considera útil el web si satisface sus objetivos y necesidades
- El web también debe satisfacer los objetivos del propietario u organización



Arquitectura de la información

- El servicio web necesita una definición
- Definir la misión y la visión del web
- Determinar el contenido y la funcionalidad
- Diseñar la organización, navegación y etiquetado de la información y de su proceso
- Planificar el cambio y el crecimiento del servicio

Las perspectivas

- ☀ Perspectivas del usuario: acceder a la información que necesita de forma rápida y fácil
- ☀ Perspectiva del propietario: deseo de recuperar la inversión, demostrando el valor del servicio
- ☀ La combinación de ambas perspectivas exige pensar en ambos lados

1. Organización de información

- ☀ La información es heterogénea y ambigua: hay que clasificarla.
- ☀ Considerar la política de información y la estructura de la organización.
- ☀ Desarrollar esquemas de organización: características de contenido
- ☀ Desarrollar estructuras de organización: tipos de relaciones entre contenidos

2. Sistemas de navegación

- Elementos que permiten navegar por el web, incluidos en las propias páginas.
- Tipos de sistemas: jerárquicos, globales, específicos.
- Elementos de navegación: barras de navegación, frames, menús desplegables
- Principios de legibilidad y consistencia.

3. Sistemas de etiquetado

- Las etiquetas se usan para representar contenidos.
- Necesidad de desarrollarlas como sistema.
- Etiquetas de texto y/o gráficas (iconos).
- Principios de consistencia y permanencia.
- Políticas de utilización de etiquetas.

4. Sistemas de búsqueda

- ☀ Mecanismos para localizar información específica
- ☀ Motores internos
- ☀ Mapas del web
- ☀ Directorios e índices
- ☀ Principio de integración de la navegación y de la búsqueda

Diseño conceptual del servicio

- ☀ Organización a alto nivel de la información
- ☀ Obtención y representación de la metáfora
- ☀ Creación de escenarios
- ☀ Diseño estructural de las páginas
- ☀ Desarrollo de prototipos
- ☀ Evaluación de propuestas

Contenido

- ✱ Enorme cantidad de información
- ✱ Información de difícil estructura
- ✱ Variabilidad espacial y temporal
- ✱ Criterios de credibilidad
- ✱ Sobrecargas de información
- ✱ Nivel de conocimiento del usuario

Forma

- ✱ Escaso diseño de interfaces
- ✱ Primacía del diseño gráfico sobre la información
- ✱ Desconocimiento de la estructura de las páginas web
- ✱ Escaso índice de predictibilidad
- ✱ Estructuras poco comprensibles
- ✱ Problema del espacio cognitivo

Éxito del usuario

- La satisfacción de los usuarios es variable
- Análisis multivariante, de magnitudes
- Relación directa entre satisfacción y entrenamiento en Internet
- Mayor frecuencia de uso en usuarios con éxito
- Esperanza de éxito como un factor clave

La *usability* como propuesta

- Observar las tareas en el mundo real
- La observación se centra en el usuario
- El usuario interactúa con la máquina a través de la interfaz
- Interfaces de usuario:
 - Menos es más
 - Los detalles importan

Técnicas de *Usability* (Nielsen)

- Observación de usuarios y tareas: lo que hace y cómo lo hace
- Verbalización de procedimientos: decir qué y porqué se hace algo
- Estudio de escenarios: simular las interfaces de usuario
- Evaluación heurística: comprobación de guías y reglas de referencia y control

La *experience design*

- El usuario tiene experiencias superiores e inferiores
- Se trata de identificar los elementos que hacen las experiencias superiores
- Si estos elementos son identificables y reproducibles, entonces son diseñables
- En medios digitales, la experiencia tiene lugar a través de la interfaz de usuario

Information interaction design (Shedroff)

- ☀ Intenta crear una teoría unificada
- ☀ Combinación de disciplinas:
 - ✳ Diseño de interfaz
 - Diseño de información
 - Diseño de interacción
 - Diseño sensorial
 - ✳ Interacción: proceso que permite pasar de la información al conocimiento
 - ✳ Comunicación: proceso que permite interactuar

¿Cómo se lee en el Web?

- ☀ El usuario explora (scanning) la página.
- ☀ Explora desde la esquina superior izquierda siguiendo los ejes x/y
- ☀ Se detiene en:
 - ✳ palabras resaltadas
 - ✳ cabeceras y subcabeceras
 - ✳ listas de elementos
 - ✳ elementos gráficos contrastados

¿Qué quiere leer el usuario?

- Párrafos cortos
- Una idea por párrafo
- La pirámide invertida (comenzar por la conclusión)
- Leer la mitad de palabras que en escritura convencional
- Redacción concisa y objetiva

¿Qué no quiere leer?

- Redacción de estilo promocional o propagandística
- Textos largos sin organización visual
- Gráficos grandes
- Enlaces erróneos
- Tipografía inadecuada
- Elementos de distracción

Escribir para el Web

- ☀ Textos cortos y precisos
- ☀ Textos de estructura comprensible
- ☀ Estructura hipertextual
- ☀ Pirámide invertida

Escribir contenido

- ☀ Textos cortos:
 - el estilo de redacción debe ser conciso, sencillo, objetivo y sucinto. Debe emplearse la mitad de texto que se usaría en un entorno impreso. La lectura en digital es un 30% más lenta.
- ☀ Textos estructurados:
 - estructura con dos o tres niveles de profundidad
 - identificación significativa de las partes
 - usar resalte y énfasis con el texto importante

Escribir estructura

☀ Hipertexto:

- escribir conciso y breve favorece organizar la información en nodos
- los nodos deben ser significativos y completos informativamente

☀ Pirámide invertida:

- concepto periodístico; se trata de iniciar el texto con la conclusión como título
- facilita la selección de lectura y la exploración

Escribir microcontenidos

- ☀ Puede fallar la comprensión del contexto por el lector
- ☀ Identificar breve e inequívocamente el contenido informativo
- ☀ Lenguaje plano, sin polisemias
- ☀ Evitar artículos, etc.
- ☀ Comenzar por palabra altamente significativa del contenido

Leer navegación

- Los usuarios tienden a ignorar las áreas de navegación en las páginas web
- Sólo exploran el contenido
- No comprenden la arquitectura de información en la que se encuentran
- Si el contenido no interesa, no pierden tiempo con los elementos complementarios (banners, etc)

Escribir navegación

- Enlaces genéricos: pocos enlaces que se repitan, y permitan actuar siempre
- Navegación estructural: enlaces a la jerarquía superior y a la igual del documento
- Navegación local: enlaces a documentos locales relacionados
- La navegación ha sido infravalorada

Los “errores” según Nielsen

- ✦ En mayo de 1996, Jakob Nielsen, reputado experto en **usability engineering**, formuló una lista de 10 errores que se estaban cometiendo en el diseño de webs. En mayo de 1999, revisó esos 10 errores, para descubrir que seguían produciéndose. Un mes después, añadió otros 10 nuevos errores.

10 errores en 1996, a

- ✦ Utilización de frames
- ✦ Uso gratuito de la novedad tecnológica
- ✦ Constantes animaciones y textos dinámicos
- ✦ URLs excesivamente complejos
- ✦ Páginas huérfanas

10 errores en 1996, b

- ☀ Páginas excesivamente largas
- ☀ Falta de apoyo a la navegación
- ☀ Colores no estándares para enlaces
- ☀ Información no actualizada
- ☀ Tiempos de espera y carga muy largos

10 errores “antiguos” en 1999

- ☀ Siguen siendo graves:
 - uso de última tecnología
 - animaciones y textos dinámicos
 - URL complejos
 - falta de apoyo a la navegación
 - colores de enlaces no estándares
 - información no actualizada
 - tiempos de espera y carga excesivos

10 “nuevos” errores en 1999, a

- ✱ Mal funcionamiento del botón Back
- ✱ Apertura de nuevas ventanas del navegador
- ✱ Usos no estándares de los elementos gráficos de interfaz
- ✱ Falta de biografías de autores
- ✱ Falta de archivos históricos

10 “nuevos” errores en 1999, b

- ✱ Cambios de URL de las páginas
- ✱ Cabeceras y titulares fuera de contexto
- ✱ Uso de términos “buzzword”
- ✱ Tiempos de respuesta largos
- ✱ Cualquier cosa que parezca publicidad

10 buenas ideas en el diseño, a

- ☀ Nombre y logotipo en cada página, como enlace a la página inicial
- ☀ Añadir mecanismos de búsqueda
- ☀ Títulos y cabeceras explicativos
- ☀ Estructura de la página que facilite su exploración
- ☀ Usar el hipertexto para estructurar el contenido

10 buenas ideas en el diseño, b

- ☀ Usar fotos adecuadas al contexto
- ☀ Usar reducción de imágenes en lugar de imágenes reducidas
- ☀ Usar títulos en los enlaces
- ☀ Accesibilidad para usuarios con discapacidades
- ☀ Hacer lo mismo que hacen los otros