



# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA

## Maestría en Medios Interactivos

**Materia:** Diseño de Interacción

**Profesora:** Mtra. María Elena Roa González Seiler

**Alumno:** Hermenegildo Fernández Santos

Huajuapán de León Oaxaca, 04 de Noviembre de 2013

# Good and Poor Design

## Introducción

Bien explica Donald Norman en su libro *Diseño de las Cosas Cotidianas*; en el mundo existen infinidad de objetos que forman parte nuestras vidas cotidianas: objetos bien diseñados y mal diseñados.

Los objetos bien diseñados son fáciles de interpretar y comprender. Contienen pistas visibles de su funcionamiento. Mientras que los objetos mal diseñados pueden resultar difíciles y frustrantes. Muchas veces no aportan pistas, o aportan pistas falsas que dificultan el proceso de interpretación y comprensión.

Lamentablemente en el mundo predomina el mal diseño, que resulta en un mundo lleno de frustraciones, de objetos que no se pueden comprender.

A continuación intentaremos descubrir 4 ejemplos de buen diseño de interfaz de usuario y 4 ejemplos de mal diseño de interfaz de usuario.

## Mal Diseño

### Reproductor Mp3 Coby Mp820-4G

*Descripción general:*

Coby Mp820-4G es un reproductor de video y MP3 con pantalla táctil LCD de 1.8 pulgadas diseñado para competir contra el iPod nano de Apple a un bajo costo.

En la parte frontal inferior del dispositivo se encuentra el botón Atrás (1) y en la parte lateral izquierda superior los botones de navegación (2) (Ver Fig.1).



Fig. 1. Reproductor Mp3 Coby. Vista principal

A través de la interfaz principal del dispositivo es posible realizar 8 tareas (Ver Fig.2): *escuchar música, ver fotografías, reproducir video, acceder a radio FM, configurar las opciones del dispositivo (color de menú, idioma y espacio en memoria), explorar archivos, leer notas e ir a la reproducción actual.*

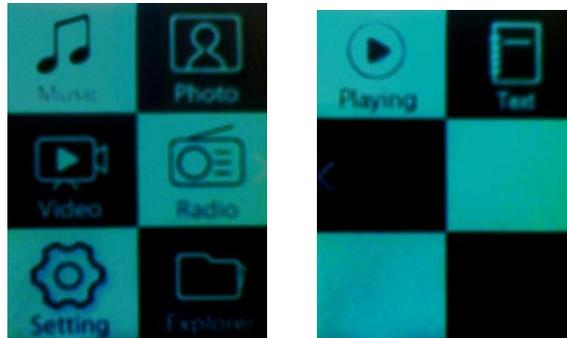


Fig. 2. Reproductor Mp3 Coby: Funciones principales

Guiados por los principios de *buen diseño* y *mal diseño* (Ver anexo A) la interfaz presenta los siguientes aspectos inconsistentes:

**Navegación:** En la interfaz principal del sistema, únicamente se pueden visualizar 6 elementos. Los elementos restantes deberán ser alcanzados de alguna forma; en la interfaz el símbolo que intenta informar de esta situación es una flecha localizada a la derecha en color blanco.

Lamentablemente esta flecha no tiene funcionalidad alguna, en este sentido es un mal diseño de navegación en una interfaz táctil.

Otro caso de navegación confusa es la existencia de 4 niveles de profundidad para realizar la acción de reproducir música. Lo cual resulta contradictorio, debido a que es la función principal del dispositivo y es la que más pasos requiere. Si a esto le añadimos la situación de que solo existe un botón de navegación atrás, no es posible tener una libertad y control de la interfaz.

Finalmente, otro problema relacionado con la navegación es el hecho de que si el usuario abandona la interfaz de reproducción no es posible regresar inmediatamente, debido a que la opción de reproducción no siempre funciona y en la mayoría de los casos es necesario navegar a través de los 4 niveles de reproducción.

### **Horno de Microondas Daewoo. Ito-zen3D**

*Descripción general:* Este electrodoméstico, de la empresa Daewoo, es conocido por ser un horno compacto (Ver Fig. 3). A través de sus funciones es posible: cocinar palomitas, calentar pan, sopa, papas cocidas, vegetales frescos y vegetales congelados.



Fig. 3. Dispositivo Horno de microondas DAEWOO Ito-zen3D



Fig. 4. Interfaz principal del dispositivo. Ito-zen3D

Uno de los aspectos que provocan categorizar en un mal diseño, es el uso incorrecto de las metáforas para proyectar sus funciones.

**Metáforas:** Es difícil entender el funcionamiento de ciertos dispositivos cuando no se está familiarizado con la tarea que desempeñan. En este caso, el dispositivo seleccionado utiliza diversas representaciones para expresar las tareas que realiza (Ver figura 4). La primera inconsistencia aparece en el primer icono (1), el cual tiene asociadas 6 sub tareas y en el momento de accionarlo utiliza un código para representar cada una de las tareas; este código se compone del prefijo “AC-” seguido del número de tarea, en estas circunstancias

esta funcionalidad difícilmente se utiliza debido a que los usuarios no están familiarizados con memorizar códigos.

La segunda situación que refleja un mal diseño es que la simbología utilizada para los iconos (2-4) no corresponden a la metáfora que entenderían los usuarios. Incluso el icono por 4 proyecta una asociación de tiempo. Sin embargo este icono desempeña la función establecer hora del dispositivo.

Una situación adicional es que los símbolos utilizados para iniciar (16) y detener los procesos (14) no son consistentes con su acción, esto se evidencia en el momento que se utiliza el texto para acompañar a la iconografía, lo cual es completamente desconocida. En sentido estricto estas funciones confusas obligan a que estas tareas jamás sean utilizadas, lo que implica que se generó un esfuerzo extra para acomodar evidencias falsas en el dispositivo.

## Servicio Nacional de Empleo (SNE)

*Descripción general:* El Servicio Nacional de Empleo es la institución pública a nivel nacional que se ocupa de atender de manera gratuita y personalizada los problemas de desempleo y subempleo en el país en beneficio de sus habitantes.

A través de su sitio web *www.empleo.gob.mx* las personas pueden consultar información relacionada a los empleos disponibles que las empresas ofertan (Ver figura 5).



Fig .5. Interfaz principal del portal del empleo SNE.

La idea es bastante interesante, sin embargo, el portal fracasa en diversas. A continuación se definen una lista de principios que evidencian esta situación:

**Links:** Una de las situaciones que proyectan un mal diseño, es desconocer hacia donde llevan los enlaces. Esta situación se evidencia en el sitio web debido a que las etiquetas utilizadas en los menús no proyectan la acción que realizan. Ejemplos de esta situación son los siguientes ejemplos (Ver figura 5):

- **Menú “*Mi espacio*”:** esta opción no se relaciona con la etiqueta debido a que al hacer clic en ella se muestra al usuario instrucciones de como iniciar sesión en el sitio.
- **Menú Ayuda:** esta opción en lugar de explicar brevemente los pasos para utilizar el servicio muestra formularios para dar de alta una solicitud de ayuda en un horario específico de 8:00 a 20:00 hrs.

Adicional a esta situación existen en el sitio infinidad de opciones, las cuales no se encuentran agrupadas en un menú principal, más bien están distribuidas a lo largo de toda la página y algunas solo son accesibles desde determinados apartados.

**Navegación:** este aspecto no está claramente definido en el sitio (Ver figura 5). Existen dos menús principales sin ningún nivel de profundidad. Además de que diversas opciones se encuentran distribuidas a lo largo de la página y solo pueden ser accedidas en el momento que se descubren al utilizar el scroll.

Además ciertas opciones solo están disponibles en una vista particular y es imposible acceder a ellas desde otro punto, en muchos casos son opciones importantes para los usuarios del servicio.

**Diseño General:** uno de los aspectos generales que contribuye a evidenciar un mal diseño, es la existencia de infinidad de puntos focales. Tan solo en una pequeña área visible se evidencian 15 elementos focales, los cuales no tienen ningún criterio de prioridad (Ver figura 6).

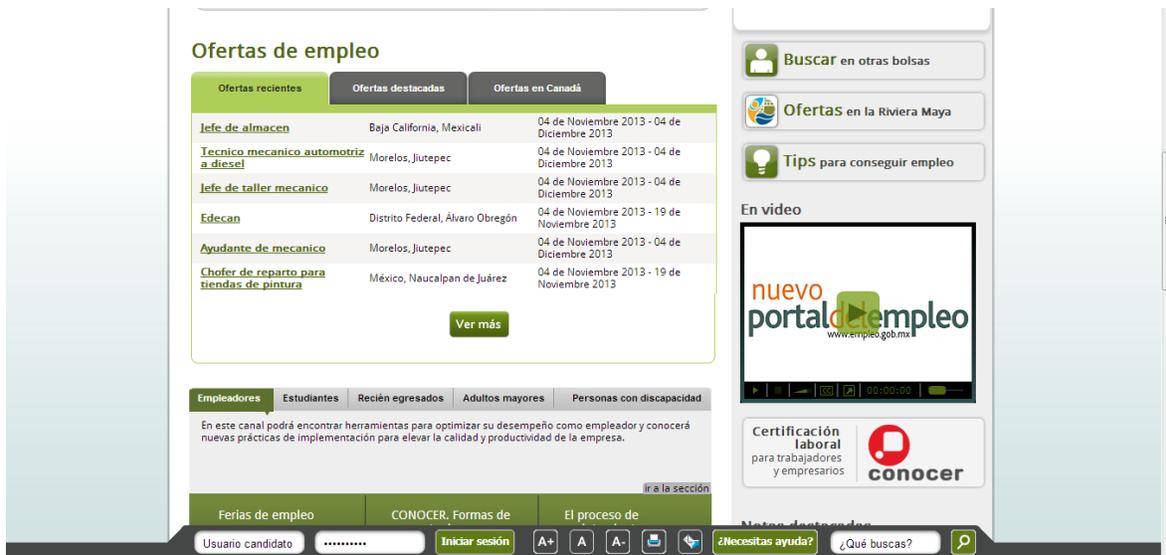


Fig .6. Existencia de diversos puntos focales sin prioridad.

## George R.R. Martin

*Descripción general:* George R.R. Martin es el sitio oficial del escritor de una de las novelas más famosas del mundo denominada *Game of thrones*.

El sitio oficial, <http://www.georgerrmartin.com> tiene objetivo informar acerca de los libros más recientes del autor, los costos, conceptos de arte y noticias (Ver figura 7).



Fig .7. Interfaz Principal del sitio georgerrmartin

Lamentablemente es uno de los tantos ejemplos de sitios que presentan un mal diseño. A continuación se describen ejemplos de estas situaciones:

**Fondos:** El color predeterminado de la página es gris y diversos detalles de fondo hacen que la lectura de la información sea difícil de realizar.

**Links:** Diversas opciones del menú principal no expresan el significado de la acción y/o vista a la que llevarán. Un ejemplo es la opción “*NOT A BLOG*”, la cual al hacer clic enlaza a noticias diversas del autor, sin embargo, resulta contradictorio debido a que existe otra opción en el menú destinada a informar acerca de la vida del autor.

**Gráficos:** El sitio contiene una gran cantidad de imágenes, las cuales aumentan visiblemente el tiempo de carga de la página. También algunas imágenes que se utilizan como enlaces, sin embargo no presentan una descripción de la acción, en este caso el menú inicio y las opciones de páginas relacionadas localizadas en la esquina superior izquierda son prueba de ello (Ver figura 7).

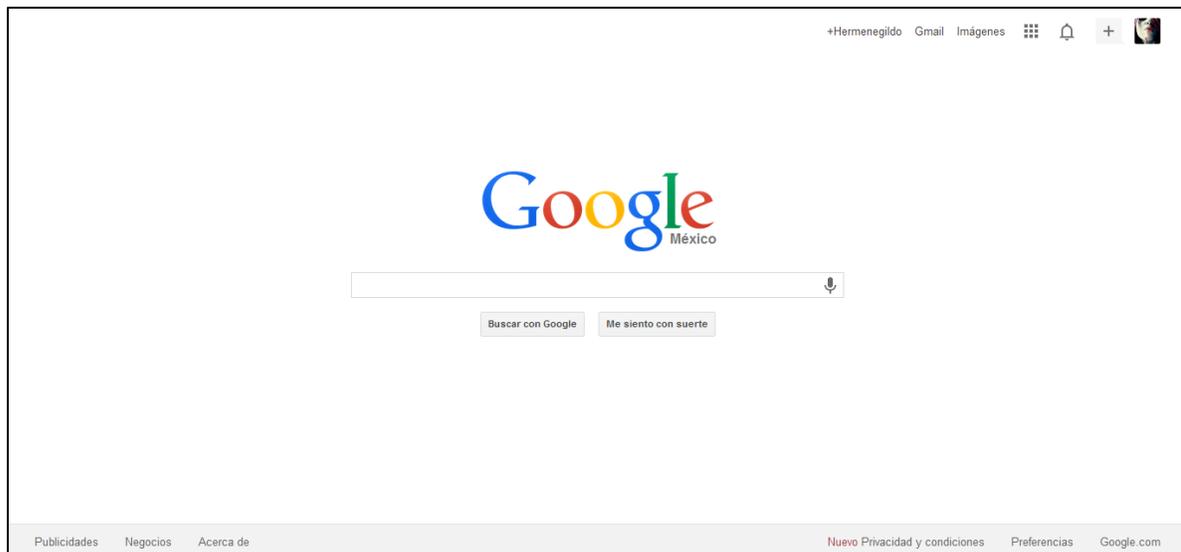


## Google

*Descripción general:* El buscador de Google es un motor de búsqueda en la web propiedad de Google Inc., todos los días recibe cientos de millones de consultas a través de sus diferentes servicios. El uso continuo del sistema refleja un alto sentido de correspondencia con el servicio.

Recordemos que el objetivo principal del buscador es buscar texto en páginas web, en lugar de otro tipo de datos.

Analicemos a continuación situaciones de un buen diseño de Google:



*Fig .10. Interfaz Principal del sitio Google*

Abrir el buscador de Google es suficiente para comprender el significado de muchas cosas, el significado de las búsquedas y el significado de la interfaz. La interfaz sin duda es elegante; su diseño minimalista es agradable y transmite simplificada en el procedimiento.

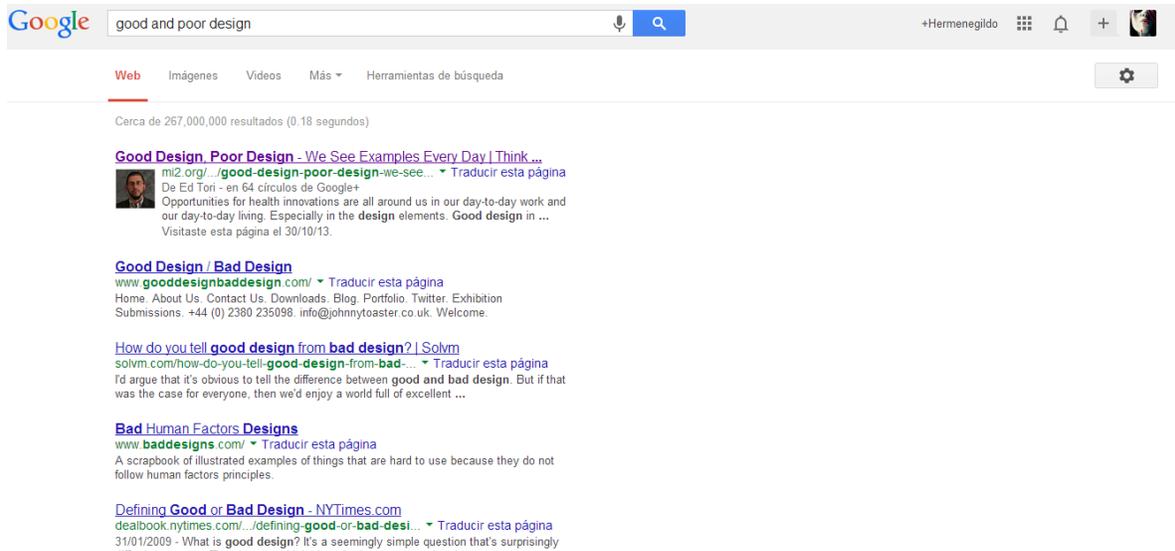


Fig .11. Resultados de una búsqueda utilizando el sistema.



Fig .12. Representación del número de resultados disponibles en la consulta..

Con respecto a los factores de buen diseño del *apéndice A*, estos factores del buen diseño se evidencian de la siguiente manera:

**Texto:** El uso de estándares de colores hace que sea muy fácil leer el contenido sin distraerse con el fondo. Además la asignación de una jerarquía en los elementos de la interfaz, colores en títulos de resultados enmarcados, dirección del sitio y un breve resumen de la información contenida en el sitio. Lo hacen estructuralmente estandarizado.

**Navegación:** Una de las formas más ingeniosas de proyectar resultados es sin duda la metáfora de Google, en la cual a través de manejo de su logotipo y a la presentación de al menos 10 resultados,

podemos apreciar directamente el número de páginas y la forma de desplazarse entre ellas (Ver figura 12).

**Links:** Los resultados que se producen después de presionar el botón de buscar, se categorizan utilizando un apropiado color para los enlaces, presentado uniformidad en todas sus páginas.

**Diseño General:** No importa el número de resultados que existan al buscar una frase o palabra particular, gracias a la presentación de resultados la sensación de cantidad desaparece y no es necesario preocuparse por lo que vendrá después.

## Apple

*Descripción general:* Si bien la calidad de los productos Apple es una regla de vida, su sitio web debe mantener esta consistencia y lo hace de la mejor manera. A través de una interfaz limpia con las opciones comunes y etiquetas claras es sin duda un ejemplo claro de buen diseño (Ver figura 13).



*Fig .13. Interfaz Principal del sitio Apple*



*Fig .14. Opción Store / Apple*

Para entender un poco más la situación de esta idea, analicemos los elementos del buen diseño en su sitio web.

Un apersona que entra a Apple entra con la intención de apreciar, comprar y conocer los dispositivos Apple (Ver figura 14).

**Text:** En el sitio la buena combinación de colores y el uso de elementos visuales particulares hacen que el sitio muestre un aspecto limpio, Donde todo es posible de leer sin complicación alguna. Además el texto es lo adecuadamente grande para poder leerse incluso en dispositivos móviles.

Uno de los aspectos importantes es la perfecta claridad en las jerarquías de sus opciones. En el sitio es posible encontrar siempre la información que se desea.

**Navegación:** Una de las cualidades que la interfaz permite es el acceso a todos los productos listados en el sistema.

Además gracias a su barra de direcciones y al uso de menús suavizados es posible identificar la ubicación del usuario sin complejidad alguna (Ver figura 14).

**Gráficos:** Los gráficos utilizados en la página, se encuentran estructurados de tal forma que no reflejan una saturación de elementos en la interfaz. Esta propiedad hace que todo momento sea un placer.

## **Anexo A**

### **Good and Poor Design Elements Check List**

#### **Good Design Checklist**

##### **Text**

- Background does not interrupt the text
- Text is just big enough to read
- The hierarchy of information is perfectly clear
- Columns of text are narrower than print versions

##### **Navigation**

- Buttons and bars are easy to use and understand
- Frames are unobtrusive or invisible
- Large sites have indexes or maps
- Navigation bars or buttons let the user know where they are and where   they are going

##### **Links**

- Link colors coordinate with site colors
- Links are immediately recognizable

##### **Graphics**

- Buttons are appropriately sized and color balanced
- Every graphic has an alt label
- Every graphic link has a matching text link
- Graphics and backgrounds use browser safe colors
- Animated gifs turn-off by themselves

##### **General Design**

- Pages download quickly
- Graphics are used to break up long text areas
- Every web page belongs in the site and carries over theme elements  
and characteristics

#### **Poor Design Checklist**

##### **Backgrounds**

- Gray default background color
- Color combinations that make the text hard to read
- Busy, distracting backgrounds that make text hard to read

### **Text**

- Text crowding against the left edge
- Text that stretches all the way across the page
- Centered type over flush left body copy
- Paragraphs of type in all-caps, bold, italics or combinations of these
- Underlined text that is not a link
- Text that is too small to read

### **Links**

- Default blue links
- Blue link borders around graphics
- Links that are not clear where they will take you to
- Links in paragraphs that take you off to remote, useless pages
- Text links that are not underlined so you don't know they are links
- Dead links

### **Graphics**

- Large graphic files that take forever to download
- Meaningless or useless graphic files
- Thumbnails that are nearly as large as the real images they connect to
- Graphics with crud around the edges
- Graphics with no alt labels
- Missing graphics (and no alt labels)
- Graphics that are too big for the screen

### **Tables**

- Borders turned on in tables
- Tables used as design elements with big borders

### **Blinking and animations**

- Anything that blinks, especially text

- Rainbow rules
- “Under construction” signs (little animated men working)
- Animated pictures of e-mail
- Animations that never stop

### **Junk**

- Counters on pages
- Junky advertising
- Having to scroll sideways
- Numerous picture of awards the site has won on the first page

### **Navigation**

- Unclear or overly complex navigation
- Too many or complicated frames
- Frames with unnecessary scroll bar
- Orphan pages (no links back)
- Useless page titles that don't represent the page contents

### **General Design**

- Entry or home page that is larger than 1024 x 768
- No focal point on the page
- Too many focal points on the page
- Navigation buttons are the only interesting element
- Not enough alignment or structure
- Lack of contrast in color or text to create a visual flow
- Pages that only work in one browser