



Proceso de Diseño de la Interfaz

Ms. Arq. María Elena Tosello
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad Nacional del Litoral

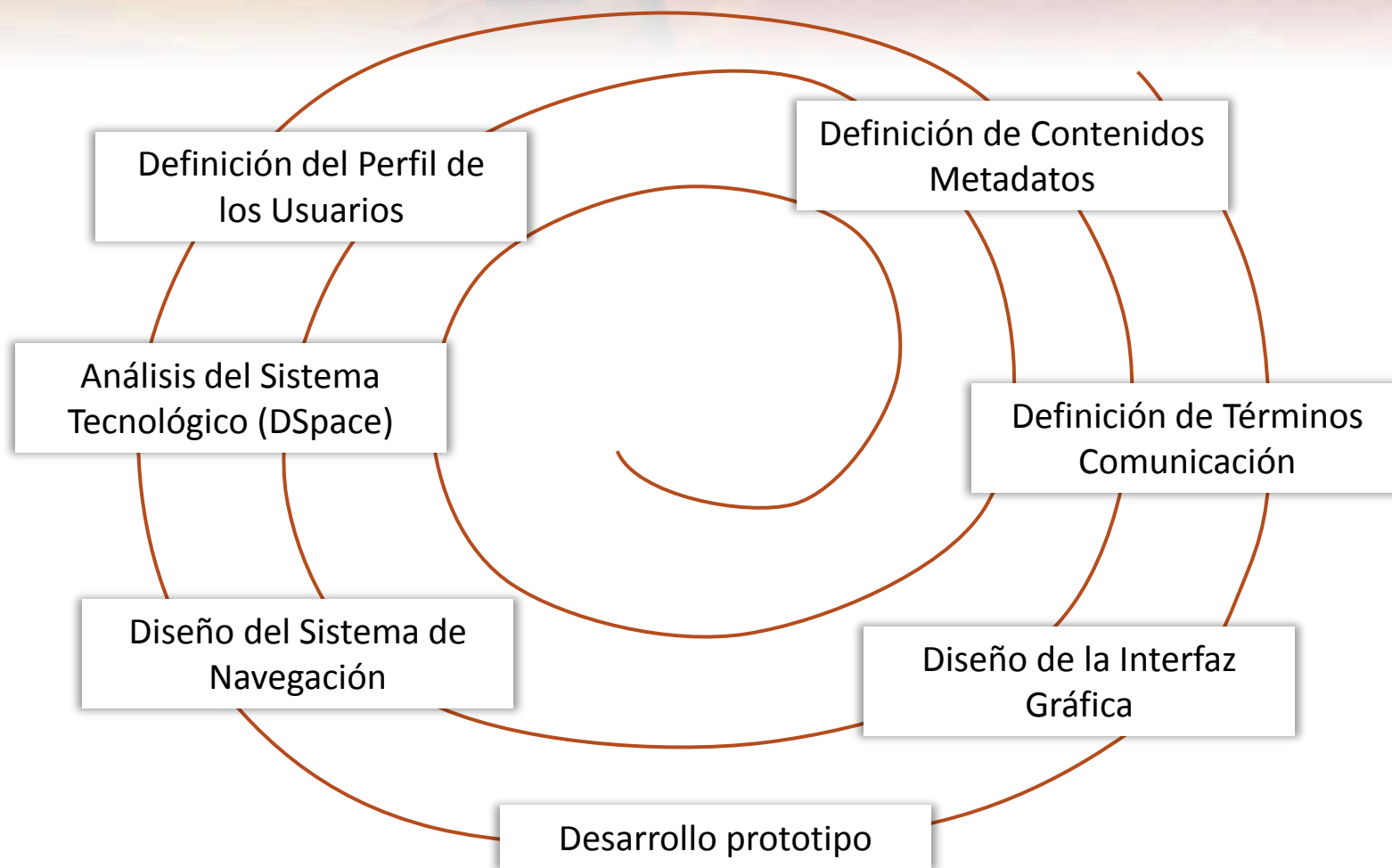


Objetivos Proyectuales

- **Diseñar sistemas de carga rápidos, sencillos e intuitivos**, procurando que la edición de metadatos sea lo más simple posible.
- **Promover** procesos para la **migración de producciones**, que faciliten la carga a los usuarios conforme a formatos estándar, interoperables y de preservación.
- Desarrollar servicios de apoyo que faciliten las tareas de carga, edición de metadatos, y otras acciones necesarias para el **aporte de las producciones** al repositorio.
- Ofrecer metadatos de calidad que informen adecuadamente sobre los recursos, para facilitar su **uso como objetos digitales educativos**.



Componentes del Proyecto Interdisciplinario





Diagnóstico Inicial

Sistema DSpace inicial:

- El proceso de carga tenía muchos pasos, no se aclaraba cuántos y estaban desordenados.
- Las opciones en pantalla y pautas de navegación eran difíciles de interpretar. No había «pistas» para que el usuario supiera a dónde estaba y a dónde podía ir.
- Faltaba jerarquización visual a la información (títulos, subtítulos, párrafos).
- Términos poco claros para nombrar los recursos y acciones (por ej.: «ítem», «depósito», «fichero»).
Textos en castellano y en inglés. Palabras en inglés en lugar de íconos («Add» para agregar campos)
- No se indicaban los campos obligatorios, no había ejemplos ni ayudas (o la ayuda repetía lo mismo que se explicaba en el campo). Por ej.: cant. de palabras mín. y máx. en Palabras clave y Resumen.



Diagnóstico Inicial

Interfaz poco amigable

sistema complejo de gestión compleja

los usuarios no encontraban lo que buscaban o

utilizaban las opciones de forma incorrecta

provocaba desorientación y frustración

no motivaba a su apropiación por parte de los usuarios





Premisas de Diseño

Para que el **espacio-interfaz** del repositorio sea un espacio educativo, investigativo y productivo eficiente, debe responder a estándares de **usabilidad**, término que se refiere a la capacidad con la que un producto puede ser comprendido, **aprendido**, utilizado y ser **atractivo** para el usuario, en condiciones específicas de uso, en un **contexto** particular y con usuarios particulares. (Rodríguez Barros, 2008)



Premisas de Diseño

Parámetros **heurísticos**

- **Coherencia en la presentación de la información:** orden lógico de presentación de la información; (organizarla jerárquicamente); agrupar la información del mismo tipo y eliminar la irrelevante.
- **Coherencia en la interacción con el sistema:** para acciones similares utilizar terminología verbal y gráfica similar (consistencia); brindar enlaces directos a la información relevante y ayudas cuando sea necesario; minimizar la carga cognitiva apelando al reconocimiento más que a la memoria.
- **Utilizar terminología familiar** para los usuarios.
- **Facilitar la orientación espacial** y el desplazamiento dentro del sistema.
- **Diseño ordenado, limpio y minimalista** para provocar una sensación positiva.



Premisas de Diseño

SIMPLICIDAD
+
USABILIDAD
+
HEURÍSTICA
+
ACCESIBILIDAD
+
terminología clara
+
orientación espacial
+
sintaxis visual ordenada





Diseño Iterativo de Interfaz

Sistema complejo de gestión simple (12 Colecciones x 20+5 Metadatos)



- Definición de los 5 pasos del proceso de carga de producciones académicas. Avance lineal (metáfora: línea de montaje).
- Definición de términos a utilizar y orden de visualización de la información.
- Diseño de elementos de navegación: botones (palabras y signos).
- Diseño de las jerarquías de títulos, subtítulos y párrafos.
- Diseño de colores, contrastes y pruebas de Accesibilidad.
- Elaboración de Ayudas y Mensajes de Error.





0

Seleccionar una Colección

1

Licencia → Adjuntar → Describir Obl. → Describir Opc. → Revisar

Licencia Institucional

2

Licencia → Adjuntar → Describir Obl. → Describir Opc. → Revisar

Adjuntar archivos

3

Licencia → Adjuntar → Describir Obl. → Describir Opc. → Revisar

Describir datos obligatorios

4

Licencia → Adjuntar → Describir Obl. → Describir Opc. → Revisar

Describir datos opcionales

5

Licencia → Adjuntar → Describir Obl. → Describir Opc. → Revisar

Revisar la carga



Pruebas con Usuarios

La principal estrategia para el desarrollo de **sistemas de interacción** es construirlos y **observar su comportamiento**. El trabajo teórico debe acompañarse de una considerable dosis de trabajo experimental. Una manera de abordar la **experimentación** de un sistema complejo -con múltiples relaciones entre los componentes- es reconocer que el **proceso de diseño** conlleva primero la **generación de alternativas** y luego la comprobación de estas alternativas. Puede darse toda una serie de ciclos de generación y prueba. (Simon, 2006)

La versión que se muestra hoy es un **primer prototipo experimental**.

Prospectiva: **pruebas con usuarios** para testear, evaluar y ajustar el sistema.





ReDCIS, Repositorio del CIFASIS