

**Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario**  
 © 2003, María Luisa Santos, Universidad de Navarra

**Sitio web analizado:**

**URL:** http://

**Alumno/s:**

**1. Principios generales del diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario**

Valoración de la usabilidad de la interfaz en relación con los seis principios que rigen el diseño de Interfaces Gráficas de Usuario

		S	CS	O	N	NP
<b>1.1</b>	<b>Simplicidad</b>					
1.1.1	La composición de las pantallas resulta sencilla y ordenada					
1.1.2	El número de colores diferentes utilizados de forma simultánea es igual o inferior a cuatro					
1.1.3	El número de colores diferentes utilizados en todo el material es igual o inferior a siete					
1.1.4	El color utilizado para codificar categorías o tipologías es consecuente con la simbología cultural asociada					
1.1.5	La apariencia de los controles de navegación es sencilla					
1.1.6	En los controles de navegación gráficos, la correspondencia entre la representación visual y el concepto representado resulta sencilla de interpretar					
<b>1.2</b>	<b>Consistencia</b>					
	La consistencia se manifiesta en los siguientes aspectos:					
1.2.1	• el tamaño de los elementos de la interfaz					
1.2.2	• la distribución de los elementos de la interfaz en la pantalla					
1.2.3	• las zonas en que se divide la pantalla					
1.2.4	• el uso del color					
1.2.5	• el aspecto de los controles de navegación					
1.2.6	• el tamaño y las fuentes del texto					
<b>1.3</b>	<b>Contraste</b>					
	Existe un contraste suficiente entre:					
1.3.1	• los elementos de la interfaz con distinta función					
1.3.2	• los elementos de la interfaz con distinta importancia					
1.3.3	• las diferentes zonas de la pantalla					
1.3.4	• los diferentes iconos para la navegación					

## Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario

© 2003, María Luisa Santos, Universidad de Navarra

		S	CS	O	N	NP
<b>1.4</b>	<b>Eficacia</b>					
1.4.1	La disposición de los elementos de la interfaz facilita su rápida identificación					
1.4.2	La disposición de los controles de navegación favorece la comodidad en su manejo					
<b>1.5</b>	<b>Predicción</b>					
	La funcionalidad de los controles de navegación es predecible:					
1.5.1	• en los menús					
1.5.2	• en los botones					
1.5.3	• en los iconos					
1.5.4	• en los mapas interactivos					
1.5.5	• en los enlaces de texto					
1.5.6	Cada control tiene asignada una única función que es siempre la misma					
1.5.7	El enunciado de los enlaces coincide con el título de los nodos a los que conducen					
<b>1.6</b>	<b>Retroalimentación</b>					
1.6.1	Las opciones de los menús ofrecen un aspecto distinto según su estado					
1.6.2	Los botones ofrecen un aspecto distinto según su estado					
1.6.3	Los iconos ofrecen un aspecto distinto según su estado					
1.6.4	Las áreas sensibles de los mapas interactivos ofrecen un aspecto distinto según su estado					
	Los estados representados son:					
1.6.5	• Destacado					
1.6.6	• Activo					
1.6.7	• Inactivo					
1.6.8	• Visitado					

Comentarios:

## Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario

© 2003, María Luisa Santos, Universidad de Navarra

### 2. Composición

Valoración de la eficacia en el tamaño y ubicación de los elementos que constituyen la interfaz, así como del modo en que se agrupan y de las zonas de la pantalla en las que se sitúan.

		S	CS	O	N	NP
2.1	El tamaño de los elementos de la interfaz se corresponde con su importancia para la navegación					
2.2	El tamaño de los elementos de la interfaz contribuye a la creación de equilibrio visual					
2.3	El tamaño de los elementos de la interfaz se adecúa al usuario					
2.4	Los elementos de la interfaz se agrupan visualmente en relación con sus funciones					
2.5	La posición de los elementos de la interfaz contribuye al equilibrio visual de la composición					
La agrupación de elementos de la interfaz se lleva a cabo mediante:						
2.5	• Alineación					
2.6	• Uso de rejillas					
2.7	• Espacio en blanco					
2.8	• Capas y/o ventanas					
2.9	La interfaz se divide en zonas claramente delimitadas					
En la pantalla se identifican zonas dedicadas a:						
2.10	• información orientativa sobre la situación del usuario en la estructura hipertextual					
2.11	• controles de navegación					
2.12	• desarrollo de los contenidos					
2.13	La zona dedicada a información orientativa se sitúa en la parte superior o izquierda de la pantalla					
2.14	La zona dedicada a controles de navegación se sitúa en la parte superior o izquierda de la pantalla					
2.15	La zona dedicada a desarrollo de los contenidos teóricos es la más amplia					
2.16	La zona dedicada a desarrollo de los contenidos se sitúa en la parte derecha de la pantalla					

Comentarios:

## Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario

© 2003, María Luisa Santos, Universidad de Navarra

### 3. Color

Valoración de que el color cumple una función informativa que sirve como recurso para la navegación.

		S	CS	O	N	NP
3.1	El color se utiliza para agrupar visualmente elementos con funciones o contenidos relacionados					
3.2	El color se utiliza para separar visualmente las zonas de la interfaz					
3.3	El color se utiliza para atraer la atención del usuario					
3.4	El color se utiliza para establecer jerarquías entre los elementos de la interfaz					
3.5	El color se utiliza para codificar categorías o tipologías					
3.6	El color se utiliza para codificar procesos o secuencias					
3.7	El color se utiliza para identificar el tipo de información (su origen y/o estado)					

Comentarios:

## Evaluación de Interfaces Gráficas de Usuario

© 2003, María Luisa Santos, Universidad de Navarra

### 4. Controles de navegación

Valoración del diseño formal de los controles de navegación (menús, botones, iconos y enlaces de texto), en relación con el espacio que ocupan, su permanencia en pantalla y el tipo de representación que incluyen.

		S	CS	O	N	NP
4.1	El espacio que ocupan los controles es adecuado al tamaño de la pantalla (no resulta excesivo)					
4.2	El espacio que ocupan los controles es considerablemente inferior al espacio que ocupan los contenidos					
4.3	El orden de las opciones de los menús sigue un criterio lógico					
4.4	El orden de la secuencia de botones o iconos sigue un criterio lógico					
4.5	Los controles de navegación más utilizados están visibles de forma permanente					
4.6	El número de iconos (o botones con gráficos) presentes de forma simultánea en pantalla es inferior a 7 (+ 2)					
4.7	Cuando el número opciones de navegación ofrecidas es alto, se utilizan menús desplegables y/o con barras de desplazamiento					
4.8	El acceso a los controles de navegación cuya visibilidad no es permanente, está siempre visible					
4.9	Los iconos y botones de carácter icónico se utilizan para la representación de objetos tangibles y concretos					
4.10	Para la representación de conceptos abstractos, procesos y/o acciones se utilizan controles textuales					
4.11	Se emplean símbolos convencionales en los controles que son utilizados por el usuario con mayor frecuencia					
4.12	En los controles de navegación gráficos se incluye una descripción textual					
4.13	Esta descripción textual es visible permanentemente					

Comentarios: