

Experiencia de Usuario: Principios y Métodos

Yusef Hassan Montero
www.yusef.es

Todos los derechos reservados, 2015

Este libro ha sido escrito usando Calmly Writer (www.calmlywriter.com)

Capítulo de ejemplo.

Iconos

Los iconos aportan visualidad y pueden llegar a ser mucho más fácilmente reconocidos e interpretados que los rótulos textuales.

Los iconos son un tipo de elemento casi omnipresente en las interfaces gráficas de usuario. En ocasiones se utilizan con fines puramente ornamentales, sin aportar sentido o función y, por tanto, añadiendo innecesariamente ruido y complejidad visual a la interfaz. Sin embargo, bien ideados y diseñados, pueden facilitar el uso y comprensión del producto significativamente.

Un icono útil es aquel cuyo sentido o función resulta fácil y directamente interpretable. La interpretación de un icono implica establecer una relación o correspondencia entre representación (forma gráfica) y representado (función o significado). Estas relaciones de correspondencia podemos clasificarlas en cuatro categorías:

- **Literal:** El icono presenta similitud directa con lo representado. Ejemplo: el uso de un icono con forma de mapa para representar o enlazar, precisamente, un mapa geográfico.
- **Metafórica:** Analogía entre representación y representado. Ejemplo: un icono en forma de papelera para identificar la función eliminar.
- **Arbitraria-convencional:** La relación está basada en una convención social. Por ejemplo, el uso de un icono con forma de casa para identificar la página de inicio de un sitio web. Este tipo de relaciones pueden en un principio pertenecer a otra categoría, pero el tiempo y la frecuencia con la que son usados, las convierte en relaciones arbitrarias-convencionales.
- **Metonímica:** Basada en la asociación mental que se produce entre la representación y lo representado debido a que la primera

presenta una relación literal con algo que es parte, causa o consecuencia de lo representado. Ejemplo: El uso de la forma de una cámara para representar una galería fotográfica.

En principio el uso de cualquiera de estas relaciones puede ser perfectamente válida si el usuario logra establecer sin esfuerzo una relación entre representación y representado. No obstante el tipo de relación más recomendable, porque es precisamente la que el usuario va a resolver de forma más rápida y precisa, es la de tipo arbitrario-convencional, es decir, cuando el símbolo utilizado forma parte del vocabulario de símbolos conocidos previamente por el usuario.

Por ejemplo, cuando se utiliza la forma de un disquete para identificar la función de guardar información, la relación no es metonímica, sino arbitraria-convencional; el usuario simplemente reconoce su sentido porque es el mismo que ha podido comprobar tantas veces en otros productos.

Por supuesto, las relaciones arbitrarias-convencionales pueden cambiar con el tiempo, algo que también debemos tener en consideración.

Planos o volumétricos

Al diseñar un icono una primera duda que podemos tener es si resultará más recomendable hacerlo plano-esquemático o, por el contrario, volumétrico, realista y con mayor detalle.

Los iconos planos o esquemáticos se perciben más simples y elegantes. Son especialmente recomendables cuando el tamaño o resolución en los que se va a mostrar el icono son reducidos, o cuando se trata de símbolos cuya interpretación es arbitraria-convencional, ya que añadir detalles o realismo no aportará o mejorará su reconocimiento o interpretación.



Figura 30. Iconos planos o esquemáticos. Fuente: <http://designmodo.github.io/Flat-UI/>

Los iconos volumétricos o con mayor realismo, en cambio, son recomendables cuando la relación representado-representación no es convencional, y por tanto requerirá del usuario su inferencia o deducción. Otra situación es cuando lo que buscamos en el icono es que destaque o se diferencie. Por ejemplo en el diseño del icono que identificará la propia aplicación buscamos que se diferencie de los iconos de otras aplicaciones con las que pueda compartir espacio en pantalla.

Ubicación

Cuando utilizamos cotidianamente un mismo producto o aplicación, tendemos a almacenar en nuestra memoria a largo plazo cierta información que nos posibilita un uso más eficiente. Por ejemplo, podemos asociar mentalmente determinada función a la forma de un icono, a una combinación de teclas (teclas de acceso rápido), o incluso al nombre exacto de la opción en el menú. Pero existe una información concreta que resulta de especial facilidad recordar: la ubicación del elemento en la interfaz. Como explica Spool:

“Hace años observamos cómo las personas recordaban los iconos en aplicaciones de escritorio, tales como Microsoft Word...Probamos dos experimentos:

En el primer experimento cambiamos las imágenes de los iconos, pero los mantuvimos en la misma ubicación. Encontramos que, en general, los usuarios se adaptaban a las nuevas imágenes sin demasiado problema, especialmente para las funciones usadas habitualmente.

En el segundo experimento mantuvimos las imágenes originales, pero cambiamos su ubicación en la barra de tareas. Para nuestra sorpresa, los usuarios tuvieron dificultades con el cambio. Los hacía

ir más lentos y, en muchos casos, no pudieron completar tareas comunes. (Los iconos estaban todos visibles, simplemente tuvieron problemas para localizarlos en sus nuevas posiciones).

...

Las personas recuerdan dónde están las cosas, no cuál es su apariencia.”

De este hecho - que no sólo es aplicable a iconos - podemos deducir que la ubicación de los elementos en la interfaz debe ser consistente a lo largo de todo el producto. Es decir, el que en diferentes partes o pantallas del producto aquellos controles con una misma función cambien de posición, aún manteniendo su aspecto, puede suponer un serio problema de usabilidad.

Bibliografía

Biederman, I. (1987). **Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding**. En: Psychological Review, Vol. 94, n. 2, pp. 115-147.

Engelhardt, J. (2002). **The Language of Graphics: A framework for the analysis of syntax and meaning in maps, charts and diagrams**. Tesis Doctoral, Institute for Logic, Language and Computation. Universidad de Amsterdam, 2002.

Mathis, L. (2010). **Realism in UI Design**.

http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism_in_ui_design/

Spool, J. (2006). **Orbitz Can't Get A Date**.

<http://www.uie.com/brainsparks/2006/02/20/orbitz-cant-get-a-date/>

Principios relacionados

Estética / Mapeo natural