

Directrices de usabilidad relacionadas con la facilidad de aprendizaje y de uso para el diseño de aplicaciones de Televisión Digital Interactiva, considerando perfiles de usuario

RESUMEN

La Televisión Digital Interactiva (TDi) ha crecido en popularidad, y gracias a las nuevas innovaciones en la tecnología, ocupa un lugar importante en la sociedad. A pesar de existir directrices, principios, estándares, lineamientos, entre otros, para diseñar sistemas interactivos, en el campo de directrices para diseñar aplicaciones de TDi es relativamente poco lo que se ha planteado. Este artículo presenta un conjunto de directrices de usabilidad relacionadas con la facilidad de aprendizaje y de uso para el diseño de aplicaciones de TDi, las cuales se enfocan en perfiles de usuario. Dichas directrices han sido generadas a partir de pruebas realizadas en el Laboratorio de TDi de la Universidad del Cauca.

Palabras Claves

Usabilidad, aplicaciones de Televisión Digital Interactiva, directriz, perfil de usuario, facilidad de aprendizaje, facilidad de uso.

1. INTRODUCCIÓN

La interacción es una característica de la televisión digital, por la que se denomina con el término Televisión Digital interactiva (TDi) [1]. Esta viene tomando lugar desde hace unos años atrás, y a lo largo de los próximos años, sustituirá a la televisión analógica convencional [2]. La TDi está definida como una televisión de dos vías en la cual el televidente puede hacer elecciones de programación y producir entradas de datos [3]. La entrada de datos es todo lo que el usuario, en un momento dado, brinda al sistema, para producir un efecto o conseguir que la aplicación interactiva realice una función. Entonces en perspectiva, la TDi presenta una serie de características que permiten al usuario controlar, dar o intercambiar información [4]. Por lo que gracias a la interactividad, “el usuario pasa de ser un elemento pasivo a un elemento activo a la hora de ver televisión” [5]. La TDi está creciendo en popularidad, y actualmente con las innovaciones en la tecnología, ya ocupa un lugar de importancia en la sociedad [6]. Esto convierte a la TDi en un medio con gran potencial para que los usuarios accedan a aplicaciones interactivas y puedan entretenerse, informarse, comunicarse o usarlas para diferentes contextos de aplicación. Lo anterior implica un constante desafío, como es mejorar la calidad de las aplicaciones de TDi. En el entorno actual, en el que las aplicaciones interactivas están dirigidas a un público cada vez más amplio (con diferentes características), a usuarios cada vez menos expertos en el manejo de las

mismas, la usabilidad es un atributo fundamental para el éxito de dichas aplicaciones; además, un buen diseño de interfaz facilita la interacción de los usuarios con una aplicación interactiva. Dicho diseño debe cumplir con ciertas especificaciones como las establecidas en [7][8] para el diseño de aplicaciones soportadas en ambientes de TDi, sin embargo, en el tema específico de principios o directrices de usabilidad para el diseño de aplicaciones en entornos de TDi es poco lo que se ha planteado, tal como se menciona en [9][10]. Teniendo en cuenta que el conjunto de herramientas, lineamientos, normas, recomendaciones, etc., que se tiene para el diseño de aplicaciones de TDi es limitado, surge la necesidad de establecer un conjunto de directrices de usabilidad, de tal manera que se enfoquen en los perfiles del usuario que hacen uso de estas aplicaciones. No obstante, existe una gran variedad de lineamientos de usabilidad para el diseño web y algunos para el diseño en la TV tradicional, el problema surge al momento de decidir cuáles de estos lineamientos existentes son los más adecuados o cuáles se pueden adaptar para el diseño de aplicaciones de TDi, de tal manera que se enfoquen en los perfiles de usuario que usan estas aplicaciones. Lo anterior, considerando que “los usuarios constituyen el elemento básico para diseñar sistemas interactivos” [11]. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, en este artículo se presenta conjunto de directrices de usabilidad relacionadas con la facilidad de aprendizaje y de uso para el diseño de aplicaciones de TDi, las cuales se enfocan en perfiles de usuario. Se busca que las directrices propuestas sean tenidas en cuenta por diseñadores y desarrolladores al momento de elaborar este tipo de aplicaciones, de tal manera que tengan mayor aceptación y los usuarios se sientan satisfechos con el uso de las mismas, pues una aplicación usable permite mayor rapidez en la realización de tareas y reduce la pérdida de tiempo. La siguiente sección presenta los referentes teóricos básicos para la comprensión del tema, posteriormente, se presentan las directrices de usabilidad propuestas más relevantes para el diseño de aplicaciones de TDi, junto con la descripción del proceso que permitió su generación. Luego, se presentan los resultados obtenidos a partir de la experimentación con las directrices propuestas. Finalmente, se presentan algunas conclusiones y trabajos futuros.