

Ainda.info + Think Tank

3 años de material
para mejorar tu web site



Compra este PDF en > <http://www.ainda.info/pdf>

Autores:
Eduardo Manchón
> <http://www.ainda.info>

César Martín
> <http://www.cesarmartin.com>

© Diciembre 2002

Desarrollo de iconos

Un cliente encargó una serie de iconos que serían utilizados en web e imprenta.

Para el desarrollo de los mismos seguí los estándares de la AIGA.

En este documento se pueden ver el desarrollo de los iconos junto a los comentarios recogidos por parte de los usuarios.

Conclusiones:

- Haz pruebas en las primeras fases del diseño. Nunca tengas nada por supuesto.
- Procura ofrecer variaciones dentro de una misma idea e ideas opuestas dentro del mismo concepto para que el usuario pueda identificar ventajas de unos frente a otros.
- Cuida los detalles. Pequeñas diferencias en el diseño pueden crear grandes diferencias de cara al usuario.
- Sencillo no es simple. Un icono debe comunicar de forma clara y para ello en algunas ocasiones es necesario añadir detalles.
- Al final es el cliente el que tiene la última palabra, pero se le debe informar de la experiencia recogida.

Sobre el desarrollo de los iconos:

La explicación original de los iconos está en inglés y han sido traducida.

El desarrollo de los iconos y los test de usuarios se llevaron a cabo durante los días 13 y 14 de Noviembre de 2001.

Los usuarios utilizados para el test fueron 9 individuos (mujeres y hombres) de entre 20 y 45 años.



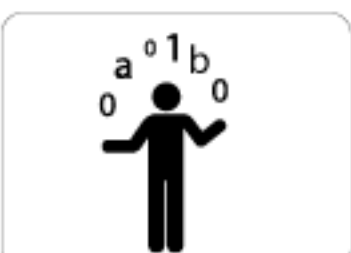

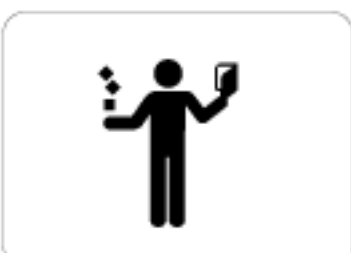
En la producción de los iconos se utilizaron los iconos estándar de la AIGA, la fuente Wingdings y el programa Illustrator 9 en un ordenador Apple.

Palabras clave:

Iconos, desarrollo, diseño gráfico, web, papel, estándar.

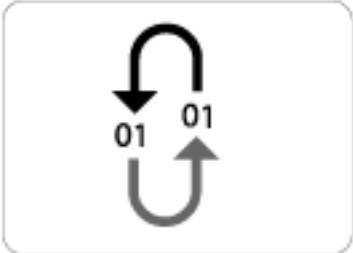
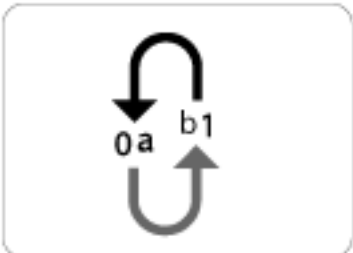
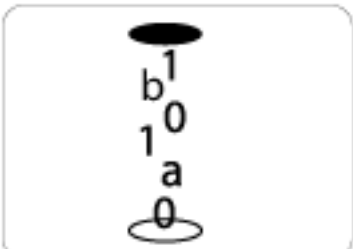


1) Plan para la gestión de la calidad de datos

Este primer icono era algo complejo por que agrupaba varios conceptos sencillos. La idea que intenté expresar era la del "ser humano" + "datos" + "guía". Las principales dudas que intenté resolver con los usuarios era el concepto de "datos" y la utilidad de la guía en el icono.

Iconos presentados	Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.	Conclusiones
<p>A</p> 	<p>Aprendiendo Mago Conocimiento Enseñando</p>	<p>Los usuarios comprendían mejor el concepto de datos con los "1-0" que con los "A - 1 - 0 - B".</p>
<p>B</p> 		<p>El concepto de guía (expresado con el libro) ayuda a entender que existe una relación entre los datos y el usuario.</p>
<p>C</p> 	<p>Tienes todas las opciones Arcoiris de números Jugando Desorden</p>	<p>En los ejemplos sin libro (C - D), los usuarios entendían "acción" pero en el sentido de juego o aleatorio.</p>
<p>D</p> 		<p>En el último ejemplo (E), se presentó el concepto de datos de forma abstracta (en la forma de cubos) y básicamente todos los usuarios pensaban que se trataba de "un juego".</p>
<p>E</p> 	<p>Multitarea Profesor, maestro. Juega mientras lee un libro</p>	<p>Cuando a los usuarios se les presentó el significado, todos escogieron el icono (A)</p>





2) Plan para la gestión del flujo de datos

Ideas sencillas pueden ser complejas de expresar. En este caso me centré en la idea de "flujo de datos" mas que en el "Management Plan" para evitar conflictos entre los iconos. Existía el escenario donde todos los iconos serían presentados simultáneamente al usuario.

Iconos presentados	Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.	Conclusiones
<p>A</p> 	<p>Si pasa esto, entonces lo otro Loop Selección Comparación / Igualdad Exacto / Rotación</p>	<p>En este caso, el concepto de "flujo" intenté expresarlo desde diferentes perspectivas.</p>
<p>B</p> 	<p>Ni idea Cayendo de un sitio a otro Progresión</p>	<p>El primer ejemplo (A y B), al ser un camino cerrado los usuarios veían más la idea de "loop" que la de movimiento.</p>
<p>C</p> 	<p>Subir Mover datos Secuencia 1 vía / 2 vías</p>	<p>El segundo caso (C) expresaba la idea de flujo de datos desde una perspectiva algo más innovadora con un resultado mixto lo que llevo a rechazar el icono.</p>
<p>D</p> 	<p>El último caso (D y E), pese a ser el mas básico, sufrió varias evoluciones. Desde tener los números fuera de la flecha, menor cantidad de números, números y letras, etc...</p>	
<p>E</p> 	<p>Quando se mostró el significado, los usuarios escogieron el modelo (D).</p>	

3) Guía de monitorización

Esta idea era mas sencilla de expresar, pero de nuevo los detalles marcaron grandes diferencias para los usuarios. El ángulo de inclinación de la cabeza así como la posición del "individuo" creaban diferentes significados.

Iconos presentados	Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.	Conclusiones
<p>A</p> 	<p>Mirar datos, numeros Vigilar</p>	<p>La posición de la cabeza del individuo hicieron que los usuarios pensaran que se trataba de hablar al ordenador, más que mirar. Este tipo de detalles hicieron revisar los modelos A y B hasta llegar a la posición adecuada.</p>
<p>B</p> 	<p>Te ordeno Detectar algo. Ni idea. Sientese!</p>	<p>En el caso del individuo señalando al "ordenador" (C), se entendia más la idea de "ordenar" que la de "vigilar". Por ello se evolucionó a los modelos A y B donde la visión era el protagonista.</p>
<p>C</p> 	<p>Sientese Mira aquí Es un ordenador o una silla? Abrir las maletas</p>	<p>En el último ejemplo (D), la proporción de los elementos (individuo frente a ordenador) así como el mostrar al individuo por la mitad, dificultó la interpretación del icono.</p>
<p>D</p> 		

4) Guía de entrada de datos

Si la idea es sencilla y tienes un icono que lo expresa, no le des más vueltas. Este icono pasó el test de usuarios en todas las etapas.

Icono presentado



Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.

Trabajando en un ordenador
Hombre y ordenador

Conclusiones

Si tienes un icono que pasa los test de usuarios desde la primera fase, dalo por válido y concéntrate en los que tienen problemas.

5) Documento de validación de datos

Este fue otro caso sencillo que paso todos los test desde la primera fase. Hubo algún comentario sobre el aspecto del "libro" (parece un pasaporte o una billetera), pero la gran mayoría de los usuarios entendieron el significado sin problemas.

Icono presentado



Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.

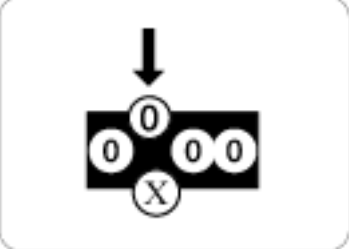
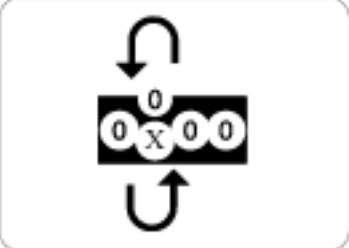
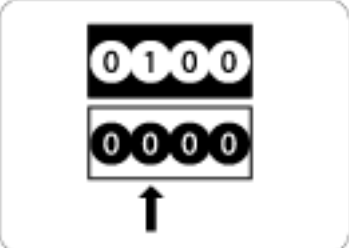
Libro de aprobación

Conclusiones

El poner el símbolo de "check" en la portada del libro y no dentro ayudo a ofrecer la información sobre "el concepto del libro" y no sobre la aprobación de un documento en concreto.

6) Autocorrección de errores

El último caso y el más complejo. Para expresar un error primero se debe mostrar lo que es correcto. Junto a esto se debía mostrar la acción de "corregir" ese error. La idea de "self" fue algo que se intentó mostrar pero se rechazó por añadir complejidad al icono, dificultando la comprensión.

Iconos presentados	Comentarios de los usuarios sin conocer el significado.	Conclusiones
<p>A</p> 	<p>Reemplazar Cambiar</p>	<p>En este caso se empezó por el ejemplo C donde se pretendía mostrar la idea de "detectar el error" pero no funcionó.</p>
<p>B</p> 	<p>Si no esto, el otro Cambiar Ni idea Substitución</p>	<p>En los casos A y B, la idea del error se entendió mejor con el uso de la X y reduciendo el número de elementos.</p>
<p>C</p> 	<p>Adivinar Columnas Acertar en el juego Puzzle</p>	<p>Por último, el uso de la "flecha unica" en el caso A ayudo a mostrar la idea de reemplazar uno por otro, cosa que en el caso B era más confuso.</p>

Este ejemplo de desarrollo de iconos es muy específico pero puede servir como ayuda a la hora de plantear el trabajo de diseño de los mismos.

Es importante partir de los estándares de la AIGA y trabajar sobre ellos modificando la forma para adecuarlos a nuestras necesidades.

<http://www.aiga.org/content.cfm?Alias=symbolsigns>

De igual forma, en la post producción se puede recurrir a diferentes trazados, colores o texturas para adecuar el aspecto de los iconos al entorno en el que se van a utilizar.

Este documento se encuentra disponible en:

<http://www.ainda.info/iconos.pdf>

Comentarios sobre este documento? iworkwithyou@yahoo.com