

La web de sus ojos: 10 conclusiones del estudio *Eyetrack III*

Por Rafa López Callejón

EN DICIEMBRE DE 2003 el instituto *Poynter* examinó el comportamiento de los ojos de 46 usuarios ante webs de información. El estudio se denomina *Eyetrack III* y ha sido publicado en septiembre de 2004. Se intentaba descubrir qué les llamaba la atención a los usuarios, qué leían, dónde miraban, cuánto tiempo...

Unas pantallas especiales de ordenador permitieron seguir el comportamiento de las pupilas y registrar los efectos de diversos diseños de webs. El número de usuarios no es representativo de una muestra estadística del universo de la población general. Tampoco lo es de los usuarios de internet. Éstas son las 10 principales conclusiones:

1. En las webs de noticias los usuarios leen primero la parte superior izquierda de la página. Posteriormente recorren en diagonal la pantalla del ordenador. Los usuarios abandonan la pantalla por la parte superior derecha. En este aspecto se confirman las pautas de lectura detectadas en publicaciones impresas.

2. Aunque los tipos de letra grande atraen más la atención que los pequeños, los tipos de letra pequeños y medianos favorecen una lectura continuada.

3. *Eyetrack III* confirma lo apuntado en muchos estudios sobre webs: los usuarios tienden más a escanear (recorrer rápidamente) que a leer la página. Los ojos recorren en pocos segundos los textos en busca de algo en qué fijarse. Los usuarios no leen los titulares enteros: suelen leer el primer tercio de ellos. Si alguna palabra les llama la atención, por ejemplo una

errata o un neologismo, fijan más la mirada.

4. Las ilustraciones no son el punto de entrada de los usuarios en las páginas sino los titulares de las noticias (se han estudiado webs de noticias con ilustraciones y fotos).

5. Los lectores miraron una media de cinco o seis titulares, independientemente del número de titulares que hubiera en la página.

6. Los párrafos cortos, los que tienen menos de 25 palabras, son los que reciben más fijaciones de ojos.

Imágenes y publicidad

7. Los participantes no miraron a las imágenes en primer lugar, pero las miraron. Sin embargo, no se han notado diferencias significativas en el poder de atracción de las imágenes grandes frente a las medianas.

8. Los rostros humanos son lo que más llama la atención dentro de las imágenes. Se ha detectado un esfuerzo por reconocer a alguien en los rostros.

9. Los usuarios no miran los banners y cuando lo hacen es durante un periodo inferior a un segundo. Se confirma empíricamente el fenómeno detectado en otros estudios denominado "ceguera ante banners".

10. Las explicaciones multimedia con imágenes y animaciones ayudaron a fomentar el recuerdo y la comprensión de procesos complejos.

Rafa López Callejón
Teléfonica Móviles España
lopezcallejon@gmail.com

Reseñas

Recuperación y visualización de la información (Mari Carmen Marcos)

Por Lluís Codina

MARI CARMEN MARCOS, profesora de la *Universidad Pompeu Fabra de Barcelona*, y una de las expertas de nuestro país en visualización y representación de la información es la autora de uno de los nuevos manuales de *Trea*, una editorial que últimamente, nos proporciona bastantes alegrías, tanto por la diversidad de sus fondos como por la calidad general de sus ediciones.

En esta ocasión nos ocupamos de la obra titulada *Interacción en interfaces de recuperación de información*, de la que es autora la mencionada profesora Marcos.

Se trata de un trabajo que, a través de trescientas páginas, presenta un ágil, bien documentado y muy eficiente estado de la cuestión en relación con un cruce de disciplinas que interesan a la autora desde hace años; no en balde las mismas fueron en su momento objeto de su tesis doctoral.

Para dar una idea al lector de las materias tratadas, indiquemos que, en concreto, el libro contiene los siguientes capítulos:

Marcos, Mari Carmen. *Interacción en interfaces de recuperación de información: conceptos, metáforas y visualización.* Gijón: Trea, 2004, 354 pp.

ISBN: 84-9704-118-6

—La interacción entre las personas y los ordenadores.

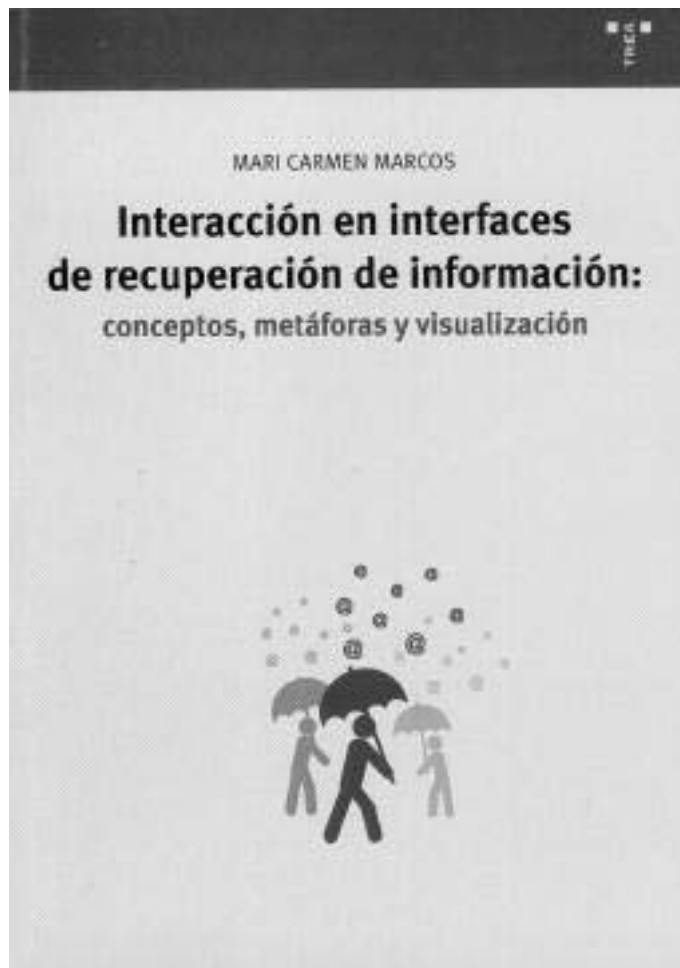
—La interfaz de usuario, elemento clave de la interacción.

—La metáfora.

—Visualización en sistemas de recuperación de información.

—Un caso de estudio para la interacción persona-ordenador: los catálogos de bibliotecas en línea.

Como puede verse, la intención de la obra es proporcionar una visión amplia del conjunto de especialidades que concurren o que tienen influencia en la disciplina de la interacción persona-ordenador, con especial hincapié en lo que se refiere a las interfaces de recuperación de información y las posibilidades que brinda la visualización en sus interfaces. Aunque **Marcos** propone otras definiciones más formales y mejor sustentadas (que ya citaremos), digamos para situar rápidamente al lector que la interacción persona-ordenador se ocupa de estudiar la forma en que nos relacionamos con las máquinas con el fin de mejorar sus sistemas para adaptarlos lo máximo posible a nuestra forma de pensar y de trabajar. Por otro lado, la visualización de la información estudia los procedimientos para representar en forma visual o gráfica informacio-



nes que son inherentemente de carácter *no* gráfico, por ejemplo, información textual.

La visualización de la información tiene un campo muy amplio, p. ej., para algunos autores incluye la realización de infografías y mapas; pero la autora centra su obra, lógicamente, en aquellos aspectos que son relevantes para la biblioteconomía-documentación. ¿Cuáles son estos aspectos? Básicamente, los relacionados con la representación de la información y el diseño de interfaces de usuario. Como es sabido, son dos campos en los que no puede decirse que los sistemas actuales estén especialmente conseguidos. Tanto en los motores de búsqueda como en numerosas bases de datos de acceso en línea la interfaz de usuario suele tener, por decirlo de forma optimista, amplias posibilidades de mejora.

Un clásico de este tipo de problemas lo constituyen los operado-

res booleanos para el público lego. Como argumenta la propia autora, otro aspecto donde la visualización de la información tiene un enorme campo es en la representación de las opciones de navegación y de los resultados de las operaciones de interrogación de bases de datos.

Por lo tanto, la obra se basa, entre otros marcos teóricos, en la disciplina de la interacción persona-ordenador, de la que obtiene un excelente provecho y con la que “barre para casa” y lleva muy bien sus principios a los aspectos de interés de las ciencias de la documentación. También acude la profesora **Marcos** a discipli-

nas cercanas, como las ciencias cognitivas, para proporcionar al lector una visión casi enciclopédica (por lo variada) de la representación y la visualización de la información.

Por último, la obra contiene un sugerente estudio de caso. Se trata del estudio de las interfaces de usuario de los opacs de bibliotecas universitarias, así como la presentación de un prototipo que está siendo desarrollado por la autora junto con colegas de la *Universidad de Chile*.

En conclusión, se trata de un trabajo muy importante en nuestra área porque contribuye a llenar un enorme hueco en nuestra bibliografía (no solamente en la de lengua castellana) y además, lo hace de un modo sumamente riguroso y eficaz.

*Reseña realizada por Lluís Codina
lluis.codina@upf.edu*

Leer EPI es como asistir a un curso de formación continua pero con el horario acomodado a tus necesidades.