

Chindogus: Un concepto casi útil en diseño



Pedro M. Valero Mora y Mar Sánchez García

Nota aclaratoria

El valor de esta comunicación creemos que es fundamentalmente pedagógico y sirve para ilustrar las complejidades del proceso de diseño

Diseñar algo significa considerar muchas ideas diferentes y estar dispuesto a rechazar muchas de ellas a pesar de lo buenas que sean

El concepto aquí discutido podría introducirse dentro del contexto de una lección o presentación destinado a concienciar a los estudiantes sobre el punto anterior

La importancia de la Terminología

Una Terminología o vocabulario propio es considerado un elemento básico para el desarrollo de una disciplina.

Proporciona

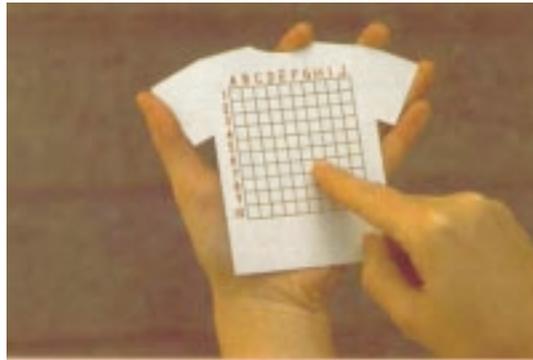
- Mayor claridad en la comunicación
- Mayor precisión.
- Mayor status

Ejemplo:

Viscosity: Resistencia a la modificación en la representación (Green, 1990)

Chindogu:

Un chindogu es un objeto que *parece que* sirve para algo pero en realidad no sirve para nada

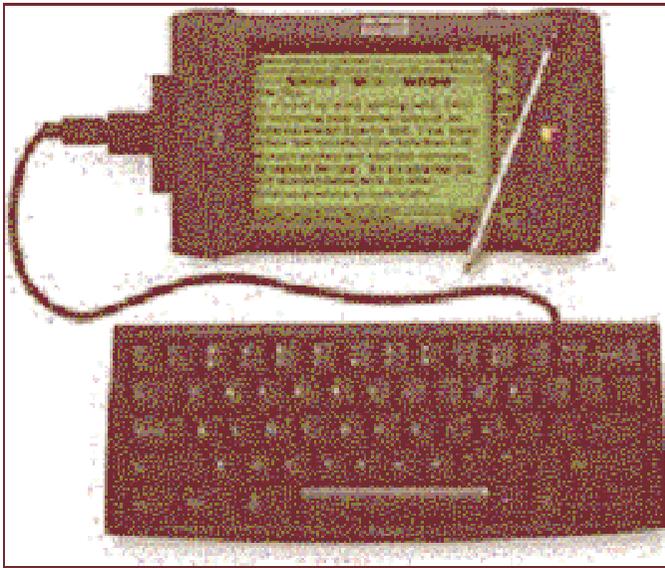


Reglas para los Chindogus

Un chindogu debe ser desde el punto de vista práctico (casi) totalmente inútil

Encontrarás tu chindogu en los objetos cotidianos.
Un chindogu cuya utilidad/inutilidad sólo se puede entender dentro de un contexto muy reducido pierde sentido

Algunos Ejemplos (discutibles)

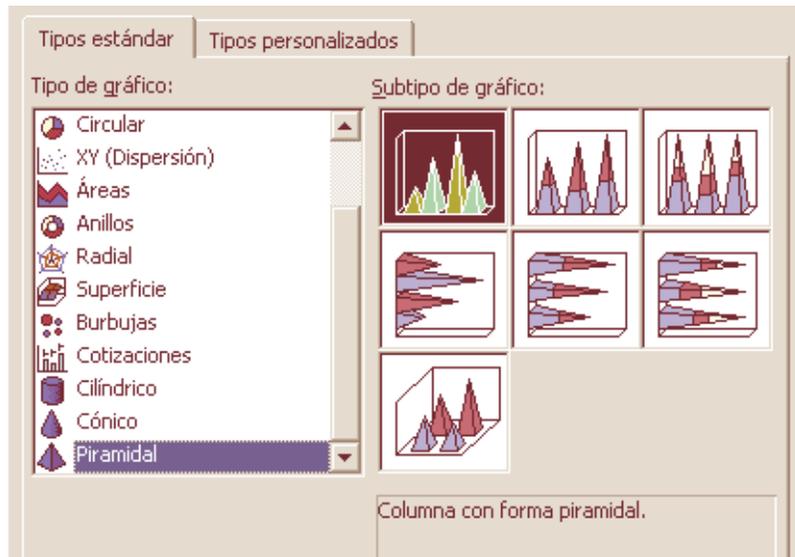


El reconocimiento de escritura en el Newton solo funcionaba un x% de las veces

¿Era ese x% suficiente para considerarlo útil?

El teclado que empezaron a vender al poco tiempo parece indicar que no

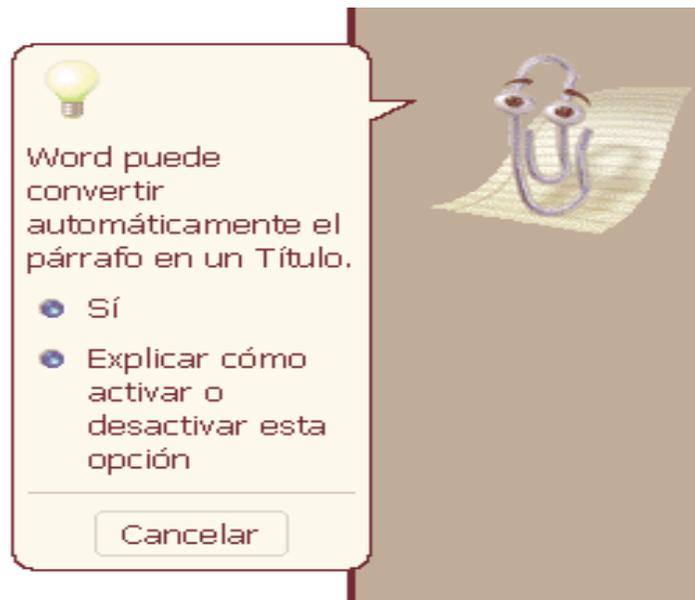
Algunos Ejemplos (discutibles)



Los gráficos pseudo 3D o 3D en Excel (o en otros programas de gráficos) han sido criticados innumerables veces por expertos en el tema como inapropiados, engañosos y poco útiles.

Sin embargo, muchos usuarios son impresionados por su aspecto espectacular y abusan de ellos.

Algunos Ejemplos (discutibles)



Un asistente que sigue tus actividades y te da consejos para que mejores tu forma de trabajar!

Es muy difícil que esto funcione bien y en la práctica los usuarios acaban usándolo para averiguar como eliminarlo.

Un modelo mínimo de relación objetivo-herramienta

Normalmente

$$H_i \rightarrow O_i$$

Pero a menudo la herramienta obliga al usuario a modificar el objetivo (en otras ocasiones crea el objetivo) así que:

$$H_i \rightarrow O_i'$$

Tres fuentes de chindogus

1. Objetos imposibles. La herramienta nunca satisfará el objetivo.



2. Objetos difíciles de evaluar.
Determinar si el objetivo es realmente satisfecho es difícil (lo hace de modo variable, sólo en ocasiones, etc.)



3. La herramienta modifica los objetivos y los convierte en inapropiados.

El objetivo se convierte en utilizar uno de estos sofisticados gráficos y se olvida la tarea:

Representar los datos.



Conclusión

Los ejemplos utilizados son productos comerciales de empresas que no son sospechosas de no cuidar la usabilidad

La usabilidad no basta. Es necesario tener en cuenta la utilidad de los objetos.