

# Reglas de usabilidad

REGLA	RESUMEN
Regla de los dos segundos	Sugiere que la página debe ser rápida y cargar antes de los dos segundos, evitando la sobrecarga innecesaria, sino el cliente puede optar por otras páginas o plataformas.
Feedback de información	Si la página tarda en cargar es conveniente dar información al cliente mediante spinners o animaciones de precarga para proporcionar feedback.
Eliminar cualquier funcionalidad que no suma valor real	Eliminar funciones que no se necesiten como widgets innecesarios, en la medida de lo posible para facilitar la fluidez de la página y acortar los tiempos de carga.
Sí al espacio entre elementos	Es muy importante respetar espacios claros entre elementos ya que una página que esté muy cargada puede resultar molesta y confusa visualmente.
Legibilidad de los textos	Mejorar la comprensión del texto es otro aspecto importante. Se debe respetar la ortografía, espacios entre palabras, elegir la fuente adecuada, color, longitud, etc.
Coherencia y consistencia	Las opciones de diseño que elegimos, como el tipo de fuente, color de fondo, distribución de contenido deben ir acorde a la necesidad del cliente. Por ejemplo, si contamos aciertos en una página de autoescuela, deberemos poner en verde los aciertos y en rojo los fallos.
La regla de los tres clics	Esta regla establece que el usuario no tiene que necesitar más de tres clicks para llegar a un contenido que se considere importante en la página. Es por eso que los aspectos o funcionalidades más relevantes de la página se suelen encontrar a un click del cliente.
Manejar los errores	Se deben manejar errores como 404 con páginas específicas que informen al cliente de la incidencia o error, pudiendo redirigirlo fácilmente y claramente a la página de inicio estando el formato de esta misma página dentro de los estándares de diseño del proyecto.
El principio del “número siete, más o menos dos”	El principio señala que la memoria a corto plazo solo puede manejar unos 7 elementos simultáneamente, por lo que no se debe saturar al usuario con demasiadas opciones. En su lugar, conviene agrupar la información en bloques pequeños para facilitar su recuerdo.

Protección del trabajo de los usuarios	Se debe asegurar que el trabajo del usuario esté seguro y protegido, que no se pueda perder fácilmente ante errores de la página.
Correspondencia entre los contenidos y el mundo real	Se debe expresar el contenido de la página adaptado a un lenguaje natural y claro desde la parte del desarrollador para que el cliente pueda comprender fácilmente qué se le está ofreciendo
Curva de aprendizaje mínima	Los sitios web intuitivos mejoran la experiencia del usuario al requerir poco aprendizaje. Un ejemplo es el "slider" de Apple, que asocia una misma acción con varias funciones, haciendo el uso del sistema más simple y familiar.
Navegación rápida entre secciones	Se debe facilitar al usuario una navegación fluida tanto entre secciones como páginas, utilizando por ejemplo menús atractivos y fáciles de acceder. También es importante añadir elementos que permitan al usuario volver a la página anterior.
Simetría / asimetría	La simetría genera diseños equilibrados y estables al distribuir los elementos de forma uniforme, mientras que la asimetría rompe ese equilibrio para dirigir la atención del usuario hacia un punto específico y destacar un elemento sobre los demás.