

Diseñando para usuarios con capacidades motoras o físicas distintas

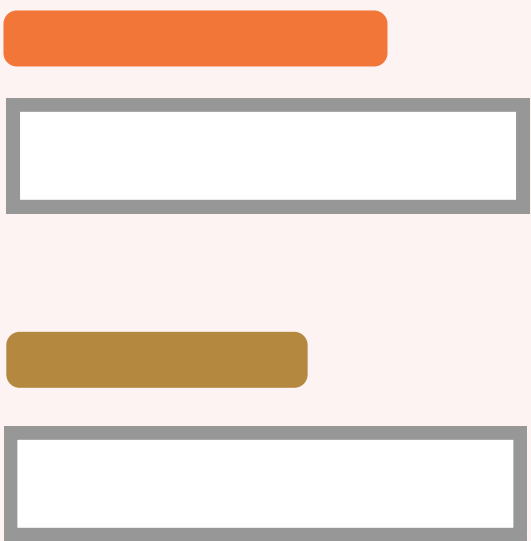


Si

grandes áreas clickeables



otorgar distancia a los campos de los formularios



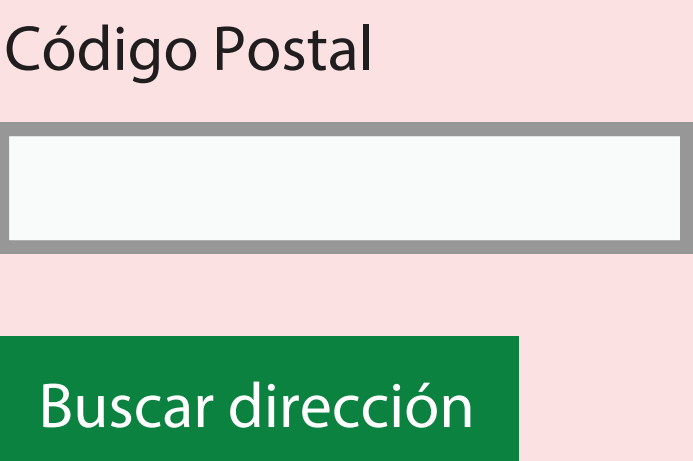
diseñar para operar con el teclado o el habla únicamente



diseñar teniendo en mente los móviles y las pantallas táctiles

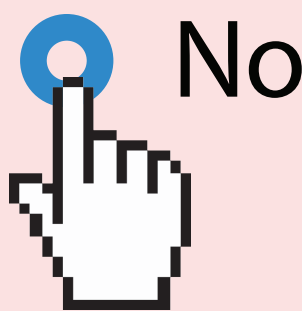


ofrecer atajos

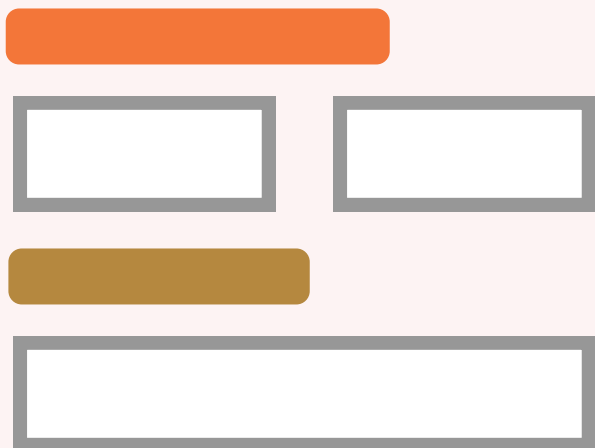


No

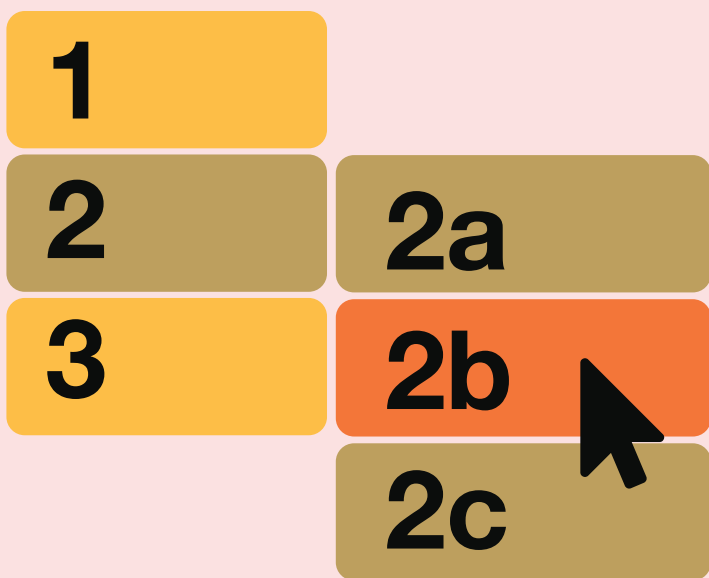
demandar precisión



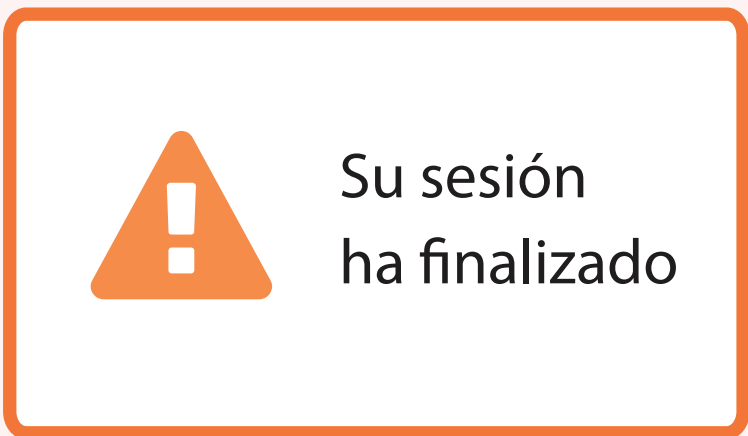
agrupar interacciones juntas



realizar contenido dinámico que requiera mucho desplazamiento del mouse



tener períodos de expiración de una tarea



desgastar a los usuarios con demasiado tipeo y scroll

