

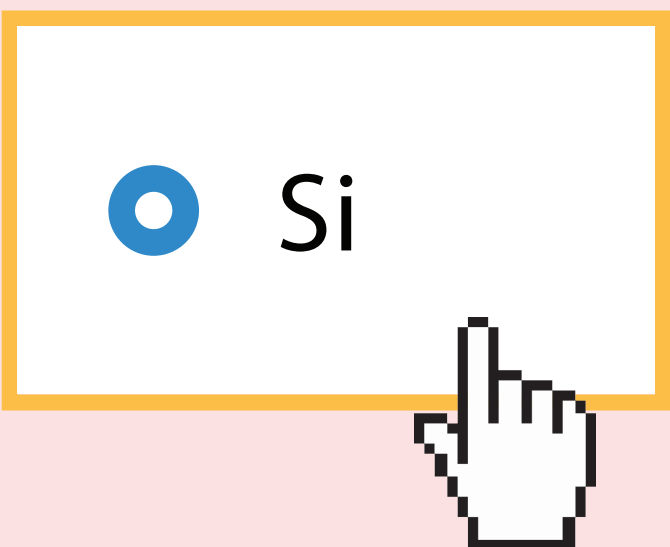
Diseñando para usuarios con capacidades motoras o físicas distintas



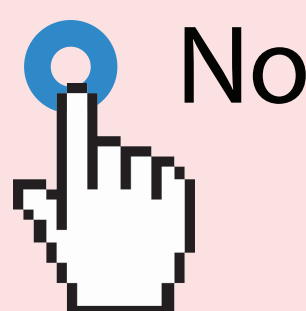
Si

No

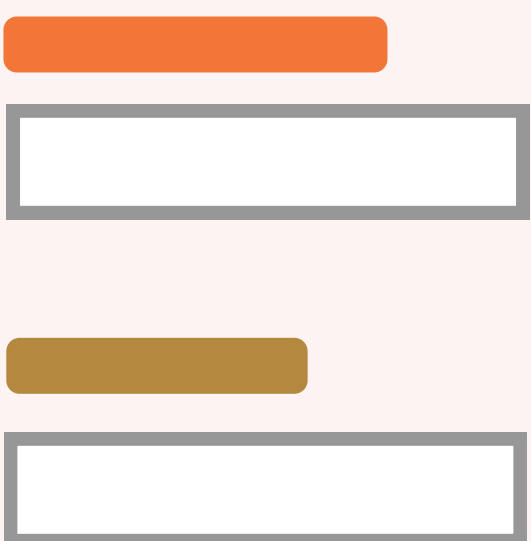
grandes áreas clickeables



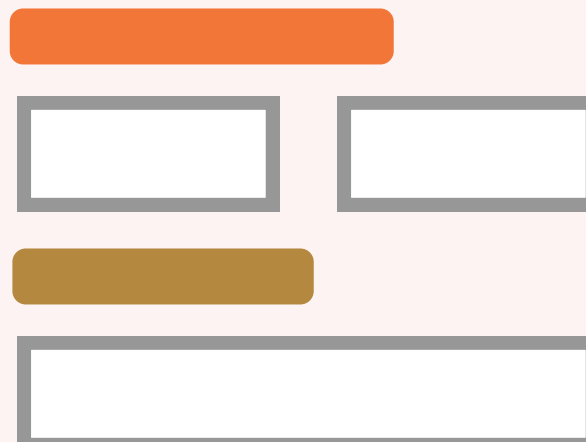
demandar precisión



otorgar distancia a los campos de los formularios



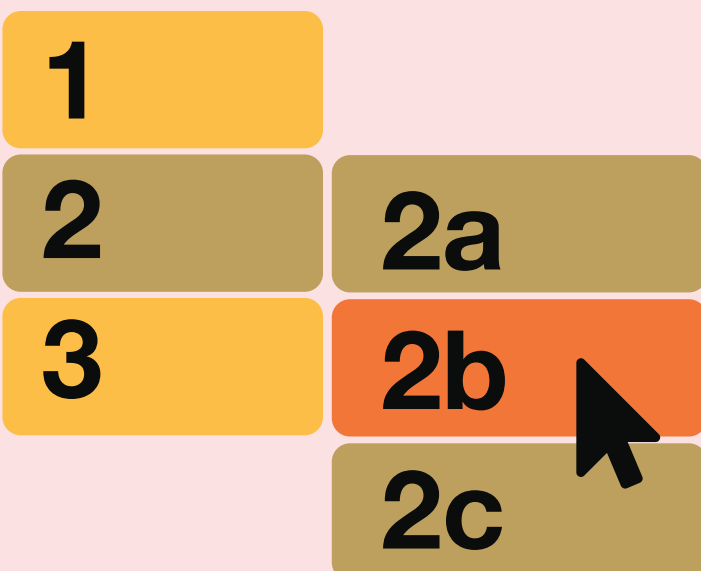
agrupar interacciones juntas



diseñar para operar con el teclado o el habla únicamente



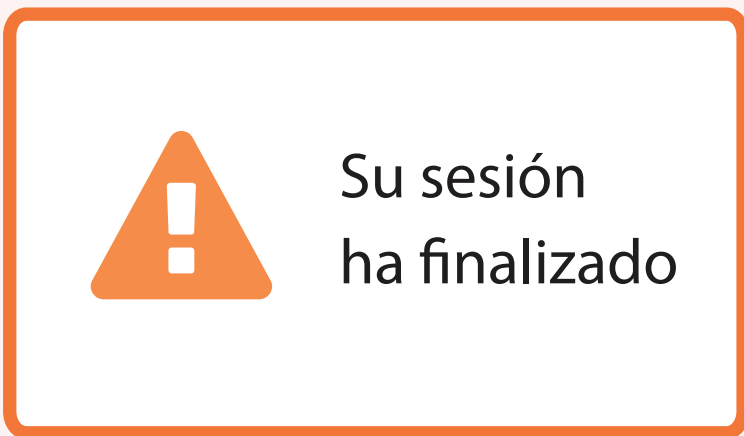
realizar contenido dinámico que requiera mucho desplazamiento del mouse



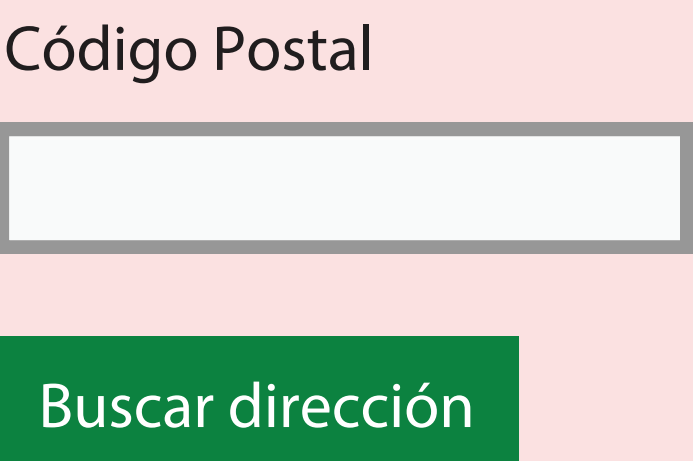
diseñar teniendo en mente los móviles y las pantallas táctiles



tener períodos de expiración de una tarea



ofrecer atajos



desgastar a los usuarios con demasiado tipeo y scroll

