Diseño de interfaces de usuario

Reglas 5 y 6

1. **Prevención de errores por parte del usuario.**

As much as possible, design the system such that user cannot make serious error; for example, grayout menu items that are not appropriate and do not allow alphabetic characters in numeric fields, If a user makes an error, the interface should detect the error and offer simple, constructive, and specific instructions for recovery. For example, user should not have to retupe an entire name-addres form if they enter an invalid zip code, but rather should be guided to repair only the faulty part. Erroneous actions should leave the system state unchanged, or the interface should give instructions about restoring the state.

En la medida de lo posible, diseñe el sistema de manera que el usuario no pueda cometer errores graves; por ejemplo, elementos de menú atenuados que no son apropiados y no permiten caracteres alfabéticos en campos numéricos. Si un usuario comete un error, la interfaz debe detectar el error y ofrecer instrucciones simples, constructivas y específicas para la recuperación. Por ejemplo, el usuario no debería tener que volver a configurar un formulario completo de nombre y dirección si ingresa un código postal no válido, sino que debería ser guiado para reparar solo la parte defectuosa. Las acciones erróneas deberían dejar el estado del sistema sin cambios, o la interfaz debería dar instrucciones sobre cómo restaurar el estado.

1. **Reversión fácil de acciones**

As much possible, actions should be reversible. This feature relieves anxiety, since the user knows that error can be undone, thus encouraging exploration of unfamiliar options. The units of reversibility may be a single action, a data entry task, or a complete group of actions, such as entry of a name and address block.

En la medida de lo posible, las acciones deben ser reversibles. Esta función alivia la ansiedad, ya que el usuario sabe que el error se puede deshacer, lo que fomenta la exploración de opciones desconocidas. Las unidades de reversibilidad pueden ser una sola acción, una tarea de entrada de datos o un grupo completo de acciones, como la entrada de un bloque de nombre y dirección.