

8 reglas para el diseño de interfaces web

Shneiderman propone este set de principios que se derivan de la experiencia y heurística aplicable en la mayoría de sistemas interactivos después de haber sido adecuadamente mejorado, ampliado e interpretado.

Para mejorar la facilidad de uso de una aplicación, es importante tener una interfaz bien diseñada. “Las ocho reglas de oro del diseño de interfaces” de Shneiderman son una guía para el diseño de una buena interacción.

1) Busca la consistencia.

Secuencias coherentes de acciones deben ser necesarias en situaciones similares; se debe utilizar terminología idéntica en avisos, menús y pantallas de ayuda, y los mismos comandos deben ser empleados en todo el proyecto.

2) Permite que los usuarios frecuentes utilicen accesos directos.

Con el aumento de la frecuencia de uso también aumentan los deseos del usuario para reducir el número de interacciones e incrementar el ritmo de interacción. Abreviaturas, teclas de función y los comandos ocultos son muy útiles para un usuario experto.

3) Ofrece retroalimentación informativa.

Por cada acción del operador, debe haber algún tipo de retroalimentación. Para las acciones frecuentes y de menor importancia, la respuesta puede ser modesta, mientras que para las acciones poco frecuentes e importantes, la respuesta debería ser más sustancial.

4) Diseña acciones secuenciales.

Las secuencias de acciones deben organizarse en grupos con un principio, medio y final. La retroalimentación informativa en la realización de un conjunto de acciones da a los operadores la satisfacción de haber cumplido, una sensación de alivio y una indicación de que el camino está libre para prepararse para el siguiente grupo de las acciones.

5) Errores simples

En medida de lo posible, se debe de diseñar el sistema para que el usuario no pueda hacer un error irreparable. Si se comete un error, el sistema debe ser capaz de detectar el error y ofrecer mecanismos sencillos y comprensibles para manejar el error.

6) Fácil reversión de las acciones.

Esta función alivia la ansiedad, ya que el usuario sabe que los errores se pueden deshacer, además de que fomenta la exploración de opciones desconocidas. Las unidades de reversibilidad puede consistir en una sola acción, una entrada de datos, o un grupo completo de acciones.

7) Apoya al usuario con una interfaz amigable.

Los operadores experimentados desean tener la sensación control y que el sistema responda a sus acciones adecuadamente. Diseñar el sistema para que los usuarios sean los que inicien cada acción y no los que respondan.

8) Reduce la carga de memoria.

La limitación humana del procesamiento de información en cuanto a memoria de corto plazo requiere que las pantallas se mantengan simples, la frecuencia de traslado entre ventana y ventana se reduzca, y el tiempo suficiente de capacitación para que entienda los códigos, datos técnicos y las secuencias de acción.