

# Principios del Diseño Interactivo

1

## *Consistencia*

Se trata de mantener la coherencia visual y funcional, cuidar todo aquello con lo que el usuario interactúa. El usuario percibe estímulos negativos cuando algo está mal planteado. Si los objetos no se presentan correctamente, el aprendizaje del usuario se torna más difícil.

## *Aprendizaje*

Las interacciones deben ser fáciles de aprender y de recordar. El objetivo es no obligar al usuario a aprender algo nuevo, sino proporcionarle algo que para él ya tenga un sentido. Una interfaz es fácil de aprender cuando las señales de interacción que vemos imitan a las personas con las que estamos familiarizados.

2

## *Usabilidad*

Los diseñadores de una interfaz deben tener en cuenta lo necesario que es facilitar las interacciones de los usuarios de un modo intuitivo. La usabilidad y la accesibilidad en los medios interactivos, es decir, el modo en el que un usuario consume la interfaz, constituyen una buena o una mala experiencia.

3

## *Previsión*

Los diseñadores también deben preguntarse dónde están las oportunidades de interacción en la interfaz que se está desarrollando. El contexto debe ser significativo y responder a las expectativas previamente establecidas. Se trata de generar tranquilidad al usuario al sentir que tiene el control.

4

## *Feedback*

El feedback proporciona el reconocimiento de las interacciones del usuario y los resultados que se generan, además de facilitar la experiencia. El sistema debe informar al usuario sobre qué acción se ha realizado y qué resultado se ha obtenido.

5