**3.3 Criterio 3: Diseño**

**3.3.1 Criterio de control de usuario**

*Nombre del criterio:* Criterio de control de usuario

*Descripción:* Un buen diseño debe estar direccionado a soportar el hecho de que el usuario es quien tiene el control en la GUI. El usuario tiene la libertad para moverse de ventana a ventana y hacer cualquier cosa que desee.

*La tarea del diseñador es restringir a lugares donde no puede ir el usuario, más que a los lugares donde puede acceder.*

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.2 Criterio de control de Sensibilidad**

*Nombre del criterio:* Sensibilidad

*Descripción:* El sistema debe proporcionar retroalimentación tangible e inmediata para cada acción. Se deben usar cuadros de diálogo para indicar errores de usuario, a través de mensajes claros y entendibles. Nunca mensajes generados por el sistema operativo

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.3 Criterio de control de Personalización**

*Nombre del criterio:* Personalización

*Descripción*: Se debe permitir personalizar las diferentes ventanas del sistema, a los diversos tipos de usuarios que las acceden, teniendo cuidado de modificar algunos aspectos como colores, ocultamiento de columnas, etc.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.4 Criterio de control de Dirección**

*Nombre del criterio:* Dirección

*Descripción*: Se debe tener presente que la memorización de comandos no aplica bajo GUI. Especialmente el hecho de ubicar un objeto en el sistema, debe ser tan intuitivo como señalarlo con el mouse y realizar la operación deseada con el objeto. Se pueden usar para tal propósito iconos y barras de herramientas que aclaren la ubicación de los diferentes objetos existentes.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.5 Criterio de control de Consistencia**

*Nombre del criterio:* Consistencia

*Descripción*: El sistema deberá ser consistente con el mundo en que los usuarios viven y trabajan diariamente. Para ello se debe usar el vocabulario que manejan los usuarios y tratar de estandarizarlo a lo largo de todo el sistema, para que la GUI sea entendible por ellos.

Una clave aquí de estándares, es tratar de mantener los definidos en aplicaciones de uso general como Word y Excel, que siempre tratan de mostrar la misma interface para el usuario.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.6 Criterio de control de Claridad**

*Nombre del criterio:* Claridad

*Descripción*: La información presentada en la interface debe ser inmediatamente comprensible y el uso de la aplicación debe ser visualmente evidente. Se deben usar tablas de control a través de listas desplegables para dar mayor información a los usuarios, cuando se necesitan digitar datos como por ejemplo, sexo, estado civil, departamento, etc.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.7 Criterio de control de Estética**

*Nombre del criterio:* Estética

*Descripción*: La composición y disposición de una ventana debe ser visualmente agradable. Deberá atraer la vista hacia la información que es más importante. El ojo humano ve primero la parte izquierda superior del centro de la pantalla y hace un barrido en el sentido de las agujas del reloj.

Se debe tener especial cuidado con los colores a usar, el tipo de letra, el tamaño de la misma. No se deben presentar ventanas muy atiborradas de objetos; es mejor dividirlas en otras ventanas, para evitar confusiones.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*

**3.3.8 Criterio de control de Indulgencia**

*Nombre del criterio:* Indulgencia

*Descripción*: Un buen diseño de interface debe motivar la exploración. El usuario debe sentirse libre para husmear por la aplicación y dar vistazos rápidos en las diversas ventanas y características. Se debe dar también una forma de salida agradable cuando se decide abandonar ya sea una transacción o la aplicación misma.

*Tipo de valor: booleano (sí / no)*