



Marta García Fernández

# USABILIDAD

---

DESARROLLO DE INTERFACES  
2º DAM

1. Visibilidad del estado del sistema:	2
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real:	2
3. Control y libertad del usuario:	2
4. Consistencia y estándares:	2
5. Prevención de errores:	3
6. Reconocimiento en lugar de recuerdo:	3
7. Flexibilidad y eficiencia de uso:	3
8. Diseño estético y minimalista:	3
9. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:	3
10. Ayuda y documentación:	3
Gama de colores utilizada:	4

Las reglas heurísticas de usabilidad de Jakob Nielsen son principios de diseño que se utilizan para evaluar la usabilidad de una interfaz de usuario.

En vez de realizar capturas de pantalla, he realizado un vídeo utilizando la aplicación para complementar este documento. Lo podrá encontrar en el mismo directorio.

Cada una de las 10 reglas heurísticas y cómo se han aplicado al proyecto:

**1. *Visibilidad del estado del sistema:***

- Explicación: Mantén a los usuarios informados sobre lo que está sucediendo mediante la retroalimentación del sistema dentro de un tiempo razonable.
- Aplicación: Proporciona mensajes de estado para informar a los usuarios sobre el progreso de una tarea. Como por ejemplo el mensaje al clicar sobre 'Baja Reservas' o sobre el botón de 'Guardar' en *VentanaDiálogo*.

**2. *Coincidencia entre el sistema y el mundo real:***

- Explicación: Utiliza un lenguaje, términos y conceptos familiares para los usuarios, en lugar de jerga técnica o abstracta.
- Aplicación: Por ejemplo, utiliza términos como "guardar" en lugar de "persistir".

**3. *Control y libertad del usuario:***

- Explicación: Ofrece salidas claramente marcadas y permite a los usuarios deshacer acciones o salir de situaciones no deseadas.
- Aplicación: Proporciona botón de "Limpiar" para que los usuarios puedan rectificar decisiones.

**4. *Consistencia y estándares:***

- Explicación: Sigue convenciones de diseño y utiliza estándares de la industria para que los usuarios no tengan que aprender nuevos patrones de comportamiento.
- Aplicación: Coloca elementos de navegación en ubicaciones coherentes y utiliza iconos reconocibles como la impresora para mostrar los datos, la escoba para limpiar los campos o el disquete para guardar los datos.

**5. *Prevención de errores:***

- Explicación: Diseña para prevenir errores en lugar de solo proporcionar mensajes de error.
- Aplicación: Utiliza máscaras para el campo del teléfono y así no permitir una entrada distinta de 9 dígitos e igualmente para el DNI.

**6. *Reconocimiento en lugar de recuerdo:***

- Explicación: Minimiza la carga de la memoria del usuario presentando información y opciones de manera clara y visible.
- Aplicación: Muestra opciones de menú en lugar de requerir que los usuarios recuerden comandos específicos.

**7. *Flexibilidad y eficiencia de uso:***

- Explicación: Diseña la interfaz para satisfacer las necesidades tanto de usuarios novatos como de usuarios expertos.
- Aplicación: Proporciona atajos de teclado para usuarios avanzados, pero también opciones de menú para aquellos menos familiarizados.

**8. *Diseño estético y minimalista:***

- Explicación: Ofrece solo la información o las funciones que son relevantes para la tarea del usuario y evita la información innecesaria o la sobrecarga.
- Aplicación: Utiliza un diseño limpio y simple con espacio en blanco para evitar la congestión visual dentro de lo posible.

**9. *Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:***

- Explicación: Proporciona mensajes de error claros que sugieran soluciones y guíen a los usuarios sobre cómo corregir problemas.
- Aplicación: El único mensaje de 'error' que se lanzaría sería al clicar en *Bajas de Reservas* para informar de que la funcionalidad no está implementada.

**10. *Ayuda y documentación:***

- Explicación: Ofrece información de ayuda cuando sea necesario, pero diseña la interfaz de manera que la mayoría de los usuarios puedan utilizarla sin necesidad de consultar la documentación.
- Aplicación: Proporciona tooltips contextuales para explicar las funciones de los botones con iconos sin abrumar con demasiada información.

***Gama de colores utilizada:***

Utilizamos una paleta de colores que sea agradable a la vista y que refleje la marca o el propósito de la aplicación, que en nuestro caso se trata de una plataforma de pisos de alquiler turístico.

Como inspiración nos basamos en una paleta como la que puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-4251/>

- \* Azul turquesa: Representa el agua y evoca la tranquilidad.
- \* Verde esmeralda: Asociado con la naturaleza y la frescura.
- \* Amarillo suave: Transmite alegría y energía.
- \* Gris claro: Agrega neutralidad y equilibrio.
- \* Blanco: Para espacios limpios y claros.

Esta combinación de colores es especialmente elegante y atractiva sobre un fondo grisáceo neutro.

Para los fondos de los diferentes paneles he utilizado los siguientes colores:

- #dce0cd:** Beige claro con tonalidad verde, suave y neutral.
- #a8c3bc:** Verde grisáceo, suave y apagado, transmitiendo calma y naturaleza.
- #d1cde0:** Lila pálido, tono pastel, delicado y relajante.
- #F0F0F0:** Blanco puro, neutro y brillante, transmite limpieza y simplicidad.