**Claves del Diseño Centrado en el Usuario**

Debido a la definición y los objetivos, a veces, se suelen confundir los términos **usabilidad y Diseño Centrado en el usuario**. La usabilidad es parte clave y central del DCU. La usabilidad es una propiedad del diseño realizado con calidad, mientras que el Diseño Centrado en el Usuario es el camino para conseguir mejorar la usabilidad del producto que estamos desarrollando.

**1. El control de la situación debe de estar en manos del usuario**

* El usuario debe de iniciar las acciones y tener el control sobre las tareas.
* El usuario debe de comprobar cómo sus acciones afectan en el sistema.
* La información debe de ser accesible sin llegar a sobrecarga cognitivamente al usuario.
* La interfaz debe de ser intuitiva.

**2. El sistema debe de tener consistencia**

* El sistema debe de ser consistente para proporcionar facilidad de uso.
* Las tareas posibles para ejecutar por parte del usuario deben de ser poder aprenderse rápidamente.
* El diseño debe de minimizar los riegos y las consecuencias derivadas de las acciones involuntarias que puedan ejecutar los usuarios.
* Hay que tener en mente, en todo momento, los errores importantes que pueden llegar a realizar los usuarios objetivos del producto.

**3. La retroalimentación**

* El sistema debe de tener una excelente retroalimentación.
* La respuesta del sistema con respecto a la acción que ejecuta un usuario debe de ser inmediata.
* El estado en el que se encuentra el sistema debe de ser comunicado en todo momento al usuario, como por ejemplo con mensajes del tipo: Cargando, Actualizando, subiendo archivos, etc.

**4. Cuidar la interfaz del producto**

* Es importante trabajar el diseño definiendo un sistema de diseño y guía de estilo que le aporte cohesión y coherencia a toda la interfaz.
* Los estilos visuales de cada componente deben de ayudar al usuario a concentrarse en la tarea concreta que esté ejecutando.
* La interfaz debe de ser sencilla, fácil de aprender y de usar.
* La interfaz debe de ser accesible, independientemente de las capacidades o la concentración de los usuarios para ejecutar las tareas.
* No se debe de sobrecargar con un exceso de información.

**5. Situar al usuario en el centro**

* Definir y realizar las pruebas necesarios para el desarrollo del producto digital.
* Seleccionar correctamente cada tipo de técnica de investigación en cada fase del desarrollo del producto digital.
* Utilizar participantes para las pruebas que representen al usuario objetivo del producto.
* No olvidar la necesidad de la empresa, no sobreponerlas a las necesidades de los usuarios. Es conveniente encontrar el equilibrio para satisfacer las necesidades y cumplir con las expectativas.
* El usuario no decide. No debemos de dar lo que piden o solicitan, más bien, a través de la observación encontrar las necesidades, puntos críticos y satisfacerlas.