

Nielsen y Molich

Anampa Chura Diego David
Flores Quispe Percy Santiago
Mamani Condori Kevin Alonso
Paniura Huamani Jose Maykol

¹System Engineering School
System Engineering and Informatic Department
Production and Services Faculty
San Agustin National University of Arequipa

2020-09-16



Contenido

- 1 Nielsen y Molich
- 2 1.-Visibilidad del estado del sistema:
- 3 2.-Empate entre el sistema y el mundo real:
- 4 3.-Control y libertad del usuario:
- 5 4.-Consistencia y estándares:
- 6 5.-Prevención de errores:
- 7 6.-Reconocimiento mejor que recuerdo:
- 8 7.-Flexibilidad y eficiencia de uso:
- 9 8.-Diseño estético y minimalista:
- 10 9.-Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:
- 11 10.-Ayuda y documentación:
- 12 Referencias

Nielsen y Molich



- Nielsen y Molich (1990) ofrecieron un conjunto de reglas de diseño para su uso en la evaluación heurística de interfaces de usuario
- Improving a human-computer dialogue (Book)
- 10 Principios Heurísticos de Nielsen
- Evaluación Heurística (EH), permite examinar la calidad de uso de una interfaz por parte de varios evaluadores expertos

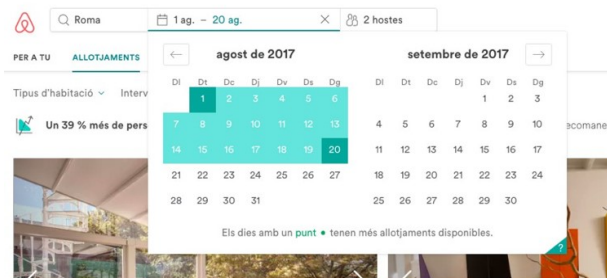
1.-Visibilidad del estado del sistema:

- El usuario debe estar informado de las operaciones del sistema, estas operaciones deben ser altamente visibles y que se muestren en pantalla dentro de un periodo de tiempo razonable de manera que para el usuario sea fácil de entender
- Buena Práctica: En la web de Vueling el usuario sabe en todo momento el estado del sistema. Se le informa qué información ha buscado previamente y en qué página del proceso de compra se encuentra

The screenshot shows a four-step booking process: 1. Selecciona el teu vol (highlighted), 2. Dades del passatger, 3. Personalitza el teu vol, and 4. Dades del pagament. Below the steps, a box displays the flight details: 'La teva cerca: Barcelona (BCN) - Atenes (ATH)' and '03/08/2017 - 12/08/2017 | 2 Adults'. To the right of this box is a yellow button labeled 'Nova cerca'.

2.-Empate entre el sistema y el mundo real:

- El sistema debe hablar en el lenguaje del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares para él. Utilizar convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico
- Buena Practica: Airbnb en su buscador principal



3.-Control y libertad del usuario:

- El usuario debe tener la opción de hacer pasos hacia atrás en cualquier proceso y que sean posibles incluyendo rehacer y deshacer acciones anteriores ya que a menudo los usuarios eligen funcionalidades por error y necesitan salir del estado indeseado
- Buena Practica: Gmail permite deshacer la acción de envío de correos electrónicos



4.-Consistencia y estándares:

- El diseñador de la interfaz debe asegurar que los elementos gráficos y su terminología se mantenga en todas las pantallas o plataformas similares. Que se sigan las normas y convenciones de la plataforma sobre la que está implementando el sistema



5.-Prevención de errores:

- Los sistemas deben ser capaces de que los errores potenciales se mantengan al mínimo; de tal forma, que el usuario no debe detectar y solucionar problemas sino al contrario, el sistema le debe ofrecer posibles soluciones
- Buena Practica: El formulario en el proceso de 'Registro' de Facebook

Comunicarte y compartir forman parte de tu vida.

Regístrate
Es gratis y lo será siempre.

Fecha de nacimiento
31 jul 1999 ¿Por qué tengo que facilitar mi fecha de nacimiento?

☐ Mujer ☐ Hombre

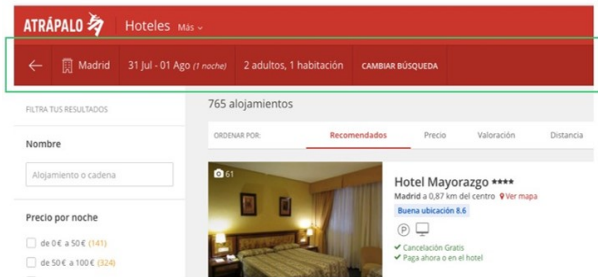
Al hacer clic en "Terminado", aceptas las Condiciones y confirmas que has leído nuestra Política de datos, incluido el Uso de cookies. Es posible que recibas notificaciones por SMS de Facebook, que puedes desactivar cuando quieras.

Terminado

Introduce una combinación de al menos seis números, letras y signos de puntuación (como ! y &).

6.-Reconocimiento mejor que recuerdo:

- Crear interfaces que hagan que los objetos, acciones, opciones y direcciones sean visibles y fácilmente reconocibles para el usuario, es decir, el usuario no debería tener que recordar la información de una parte del diálogo a otra
- Buena Practica: Página web de Atrápalo se muestra una leyenda que muestra los parámetros utilizados



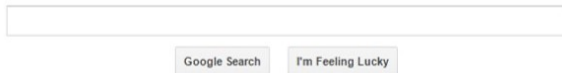
7.-Flexibilidad y eficiencia de uso:

- Al mayor uso de un sistema viene la demanda de menos interacciones que permitan una navegación más rápida; de este manera, el sistema debe servir para usuarios inexpertos y experimentados
- Buena Practica: Twitter proporciona atajos de teclado que mejoran la interacción de los usuarios expertos



8.-Diseño estético y minimalista:

- Los diálogos no deberían contener información irrelevante o que se necesite raramente ya que la información innecesaria puede distraer al usuario y disminuir la visibilidad relativa
- Buena Practica: Google no añade información innecesaria en su página inicial; dando así protagonismo a su funcionalidad principal: el buscador



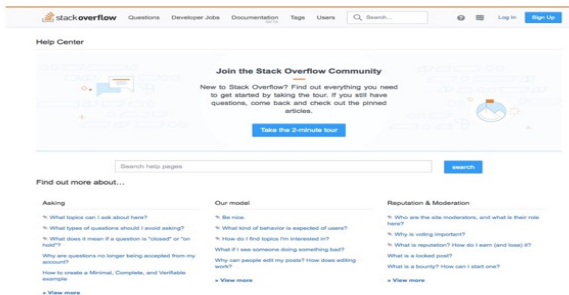
9.-Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores:

- Los mensajes de error deben estar expresados en lenguaje llano (sin códigos), indicando con precisión el problema y sugiriendo una solución
- Buena Practica: La página de error 404 en la web oficial de Spotify; dónde se informa sobre el problema y posibles salidas para solucionarlo



10.-Ayuda y documentación:

- Es necesario proveer al usuario de ayuda y documentación, los cuales deben ser fácil de buscar, centrada en la tareas del usuario, con información de las etapas a realizar y que no sea muy extensa
- Buena Practica: Portal Stackoverflow proporciona una detallada sección de ayuda en su 'Help center'



Referencias

- Nielsen, J., Molich, R. (1990, March). Heuristic evaluation of user interfaces. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 249-256)
- Xiii, Jhonson J. (2014). Designing with the Mind in mind 2nd. Edition
- Biografia Metodologías de UX: <https://blog.interactius.com/metodologías-de-ux-evaluación-heurística-parte-i-b5d02b566987/>
- Biografia Reglas heurísticas: <https://www.uifrommars.com/10-reglas-heurísticas-como-aplicarlas/>