

# **10 REGLAS** **DE** **USABILIDAD**

Lidia Fernández Martínez

2º DAM

Desarrollo de interfaces

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>LAS 10 REGLAS DE USABILIDAD</b> .....	4
<b>1-Visibilidad</b> .....	4
<b>2- Relación con la realidad</b> .....	4
<b>3-Control y libertad</b> .....	5
<b>4- Consistencia y estándares</b> .....	5
<b>5- Prevención de errores</b> .....	6
<b>6-Reconocimiento</b> .....	6
<b>7- Flexibilidad</b> .....	7
<b>8-Estética y minimalismo</b> .....	7
<b>9- Recuperarse de los errores</b> .....	8
<b>10-Ayuda y documentación</b> .....	8
<b>PALETA DE COLORES</b> .....	9
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	10

## INTRODUCCIÓN

En este documento encontramos la explicación de cómo se han aplicado las 10 reglas heurísticas de la usabilidad de Jakob Nielsen en la práctica Compendio. Cada explicación vendrá acompañada por un título nombrando la regla utilizada, y las capturas de pantalla correspondientes para mostrar de forma gráfica el uso.

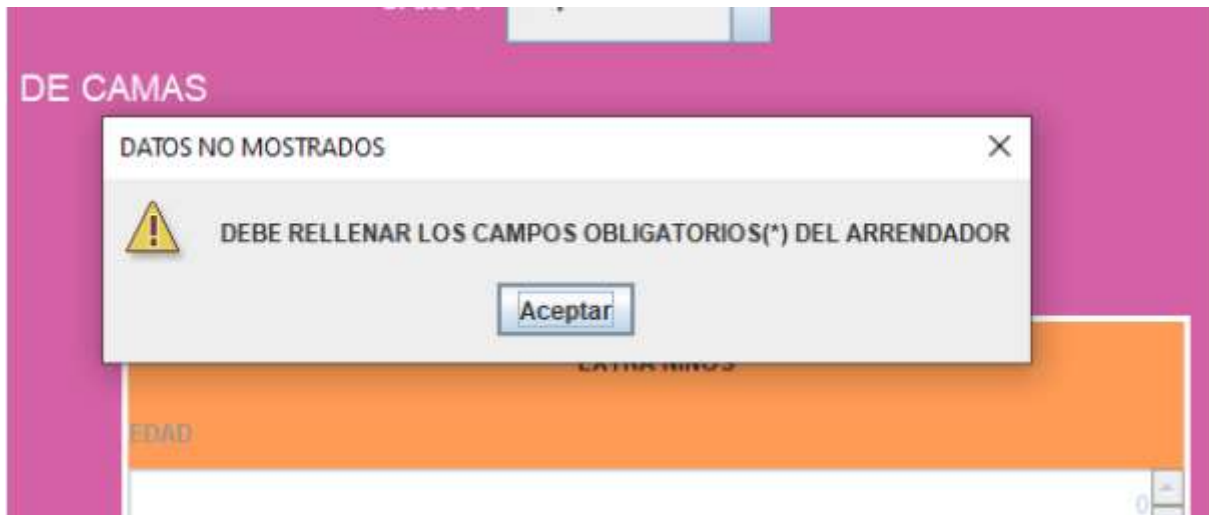
Al final se encontrará mostrada en otra captura la paleta de colores utilizada para el proyecto y la explicación de por qué se ha utilizado esta.

## LAS 10 REGLAS DE USABILIDAD

### 1-Visibilidad

Informamos al usuario de lo que está pasando cuando no se ha cumplido una de las acciones que ha pedido.

En este caso, informamos de que no se han mostrado sus datos porque no se han rellenado los campos obligatorios.



### 2- Relación con la realidad

Se utiliza un lenguaje familiar y apropiado para los usuarios y se organiza la información con un orden lógico.

En este caso, se utilizan imágenes comunes para ciertas acciones como, por ejemplo, imprimir datos con la imagen de una impresora, o para guardar la imagen de un disquete.



### 3-Control y libertad

Se ofrece funciones de rehacer y deshacer que permitan al usuario tener el control de sus interacciones con libertad.

En este caso, cuando utilizamos el botón nuevo, podemos eliminar los datos para que el usuario poder volver a escribirlos.



### 4- Consistencia y estándares

Establecer unas convenciones lógicas y mantenerlas siempre (mismo lenguaje, mismo flujo de navegación...)

En este caso, siempre se sigue el orden de rellenar los datos empezando desde arriba hacia abajo, en las distintas partes de la aplicación.

## 5- Prevención de errores

Hacemos que los usuarios puedan evitar equivocarse antes de que cometan el error

En este caso, establecemos por defecto que el campo no permita otro tipo de caracteres. En el campo DNI, ya hemos establecido en el código que solo se puedan escribir ocho dígitos y una letra.

Aun así, si el usuario intenta escribir algo distinto, el sistema le dará un aviso.

```
//Añadimos una máscara para establecer un formato de
try {
    mascaraDni = new MaskFormatter("#####U");
    txtDni = new JFormattedTextField(mascaraDni);
    txtDni.setFocusLostBehavior(txtDni.COMMIT);
    //campoTelefono.setBounds(140,140,150,23);
} catch (ParseException e1) {
    // TODO Auto-generated catch block
    e1.printStackTrace();
}
```

## 6-Reconocimiento

Hacer visible todo lo que sea posible y no esperar a que los usuarios recuerden o memoricen información

En este caso cuando mostramos los datos, los que han sido introducidos por el usuario nunca se eliminan.

## 7- Flexibilidad

Permite que el sistema pueda adaptarse a los usuarios frecuentes, diseña la realización de tareas avanzadas de manera fluida y eficiente.

En este caso, podemos abrir la opción registro del menú utilizando las teclas Alt+R.



## 8-Estética y minimalismo

Muestra sólo lo necesario y relevante en cada situación.

En este caso, si, por ejemplo, no se ha seleccionado el panel de los niños, no enseñará nada sobre ese panel: no se pondrán los títulos de edad ni cama, con datos vacíos.

 A screenshot of a reservation management interface. The main section is titled "DATOS DE LA RESERVA" and contains a form with the following fields:
 

- DIRECCION \*: C/Mueble
- PROVINCIA: Badajoz
- FECHA DE ALTA\* (DD/MM/AAAA): 26/11/2021
- FECHA DE SALIDA\* (DD/MM/AAAA): 26/11/2022
- NÚMERO DE HUESPEDES: 2
- NÚMERO DE DORMITORIOS: 2
- NÚMERO DE BAÑOS: 2
- NÚMERO DE CAMAS: 2

 Below these fields, there are two dropdown menus for "TIPO DE CAMAS":
 

- CAMA 1: Sofá cama
- CAMA 2: Doble

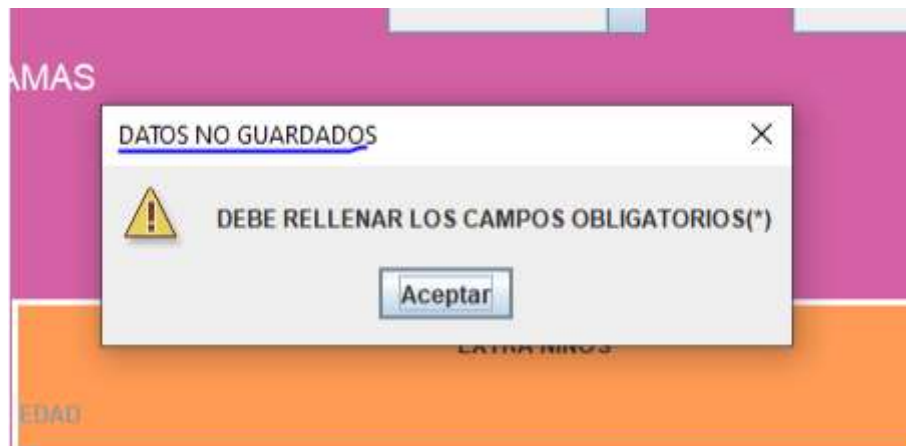
 At the bottom, there is a section for "EXTRA MÓD" with a text input field and a "¿NIÑOS?" checkbox.
   
 To the right of the form, there is a summary panel titled "Datos Arrendador" and "Datos Inmueble" showing the following information:
 

- DIRECCION: C/Mueble
- PROVINCIA: Badajoz
- FECHA DE ALTA: 26/11/2021
- FECHA DE SALIDA: 26/11/2022
- NÚMERO DE HUESPEDES: 2
- NÚMERO DE DORMITORIOS: 2
- NÚMERO DE BAÑOS: 2
- NÚMERO DE CAMAS: 2
- CAMA1: Sofá cama
- CAMA2: Doble
- PRECIO MÍNIMO: 85€

## 9- Recuperarse de los errores

Ayuda a los usuarios a reconocer y corregir sus errores, indica siempre el problema concreto que está ocurriendo y sugiere soluciones constructivas.

En este caso si no se han rellenado todos los campos obligatorios, no se realiza la reserva y se le avisa al usuario para que pueda rellenarlos.



## 10-Ayuda y documentación

La información de ayuda debe ser breve, concisa, fácil de buscar y enfocada a las tareas del usuario.



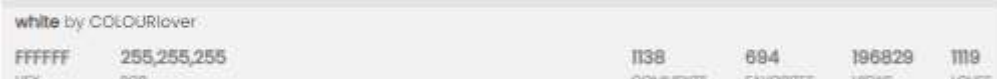


En este caso, damos una pequeña información sobre la empresa y explicamos el funcionamiento de la aplicación.





## PALETA DE COLORES

Para esta práctica se ha elegido la siguiente paleta de colores:

COLORS				
				
happy embers by stephen_show				
D62900	214,41,0	0	1	49
HEX	RGB	COMMENTS	FAVORITE	VIEWS
				LOVES
				
peach by nocturne				
FF9B55	255,155,85	0	1	127
HEX	RGB	COMMENTS	FAVORITE	VIEWS
				LOVES
				
white by COLOURlover				
FFFFFF	255,255,255	1138	694	196829
HEX	RGB	COMMENTS	FAVORITE	VIEWS
				LOVES
				
Noseward by N L J				
D481A6	212,97,166	0	0	42
HEX	RGB	COMMENTS	FAVORITE	VIEWS
				LOVES
				
Cherry Berry by grycils				
A50062	165,0,98	0	X	34
HEX	RGB	COMMENTS	FAVORITE	VIEWS
				LOVES

Aquí el enlace:

[https://www.colourlovers.com/palette/4841987/Ww\\_Flag](https://www.colourlovers.com/palette/4841987/Ww_Flag)

He decidido utilizarla, porque, por un lado, combina y contiene tanto colores oscuros como colores claros.

Por otro lado, es una elección adecuada por el nombre de mi empresa: 'FLOR MORADA', ya que, esta paleta, contiene un color morado y tonos suaves que pueden llegar a recordar a colores de flores.

## CONCLUSIÓN

Nunca había oído hablar de estas 10 reglas de usabilidad, y, con esta práctica, me he dado cuenta que se utilizan día a día, en cualquier página web, aplicación... que se use. A medida que intentaba incluirlas en mi práctica, recordaba otros sitios en los que había visto el uso de estas reglas, dándome cuenta con ello, de lo normalizadas que hoy día están, ya que, yo misma lo he visto siempre como algo normal.

En definitiva, creo que estas 10 reglas, son bastante esenciales para una buena organización de una aplicación, proyecto... que se quiera dirigir a usuarios para que estos se sientan guiados y cómodos cuando la utilicen.