Martin Antonio Vivanco Palacios A01701167

Las 10 Heurísticas de Nielsen

1.- Visibilidad del estado del sistema:

Nielsen propone que todo sistema debe realizar un feedback (o retroalimentación) constante con el usuario para que éste siempre sepa qué está pasando, así si rellenamos un formulario, debería salir alguna notificación avisando de que se ha enviado correctamente o de que hay algún error en algún campo (por poner un ejemplo).

2.- Utilizar el mismo lenguaje que el usuario

Para que todo sistema sea “usable” debe proponerle un lenguaje conocido al usuario, con palabras y términos que le sean conocidos. Esto tiene facil solución si la relacionamos con la heurística número 10 que veremos más adelante.

3.- Control y libertad para el usuario

Sabemos que un sitio web nace con el objetivo de ser utilizado por personas de todos los tipos, por lo tanto, debemos adaptar el sistema para que sea totalmente controlado por los usuarios. De ésta forma, si un usuario realiza una acción por error el sistema debe ser capaz de dar opciones de deshacer o rehacer de forma que el usuario nunca pierda el control total del sistema.

4.- Consistencia y estándares

Éste punto tiene mucho que ver con el número 2, el usuario debe ser capaz de entender el significado de las palabras, acciones o situaciones del sistema de acuerdo a los estándares de la plataforma.

5.- Prevención de errores

El sistema debe ser capaz de prevenir los errores antes que mostrar mensajes “bonitos” de error. El sistema debe ser capaz de solucionar los errores con anterioridad antes de que el usuario se encuentre con algún mensaje indicando que “algo ha fallado”

6.- Minimizar la carga de memoria del usuario

Debemos entender que el usuario no está para memorizar ni perder tiempo recordando la información que el sistema le propone, por tanto el sistema debe ser capaz de minimizar esa carga a través de objetos o imágenes que faciliten al usuario aunque lo recomendable es que el sistema le propona siempre unas pequeñas instrucciones al usuario de todo lo que está pasando y lo que debe hacer en cada momento.

7.- Flexibilidad y eficiencia de uso

El sistema debe ser flexible para todo tipo de usuarios, tanto para los más expertos como para los recién llegados. El sistema debe reconocer al tipo de usuario y dejar que éste personalice su experiencia de uso.

8.- Diálogos estéticos y diseño minimalista

El sistema debe ser capaz de aportar la mínima información relevante para el usuario sin que éste último pierda de vista el contenido más importante del sitio web. Para ello lo que se propone es que este tipo de información no tenga un diseño resaltado ni que destaque demasiado, debe ser lo más minimalista y sencillo posible para que el usuario no se pierda entre tanta información.

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

Para que el usuario pueda solucionar los errores del sistema éste debe ser capaz de expresarlos en un lenguaje que el usuario reconozca, aportando la información más importante sobre lo que ha ocurrido y proponiendo algún tipo de solución (si la hubiera).

10.- Ayuda y documentación

A pesar de que lo recomendable es que no se necesite una documentación habrá casos en los que sí haga falta, por tanto, la documentación debe estar ubicada en un lugar de fácil acceso para el usuario, escrita en un lenguaje que conozca y a ser posible que no sea muy extensa. Quizás una alternativa a la documentación, dependiendo de los casos, sea una página dedicada exclusivamente a “Preguntas frecuentes”

A mi equipo le toco dar la retroalimentación al equipo de mi compañero Arturo Borbolla, ellos están desarrollando un proyecto en el cual los capitanes e integrantes de equipo, de una asociación de servicio social, estarán subiendo evidencia, tales como fotos y documentos, para que el jefe puede checar la asistencia y trabajo, así como para que las personas puedan conocer la asociación.

La retroalimentación de heurística que yo les puedo dar seria:

En cuestión del punto 8, diálogos estéticos y diseño minimalista, creo que utilizaron muchos colores para los botones e interfaces, esto podía afectar en que se enfoca una persona. Y en cuestión del punto 6, creo que podrían reducir el número de interfaces presentes en su proyecto.