



# Características de una interfaz

El usuario tiene que dirigir su atención a las partes importantes.

La interfaz se tiene que dirigir a un público objetivo.

## ▼ Buenas características

1. Ordenada
2. Clara
  - Legible
  - Buen uso del espacio en blanco
  - Que no esté sobrecargada
3. Buena paleta de colores
  - Que los colores convienen
  - Usar colores corporativos
  - Usar una paleta de colores reducida
  - Que los colores tengan que ver con el tema de la aplicación
4. Limpia
  - Legible
  - Colores suaves (poco saturados)
  - Los colores saturados son secundarios y sirven para llamar la atención del usuario
5. Intuitiva
  - Señalizando las cosas importantes
6. Acceso rápido
7. Tienes todo a mano
8. No cansa la vista

9. Acceso rápido a funcionalidades
10. Bajo número de clics en el uso habitual
  - Actuar con coherencia en el número de clics, sin abusar de otros elementos de navegación
11. Cómoda
  - Que la utilización de la aplicación de grandes horas sea agradable y sencilla
12. Visual
  - Aplicaciones visuales con iconos y botones
13. Ayuda a tomar decisiones rápidamente
  - Mostrar primero la información más relevante (arriba a la izquierda)
  - Descartar la información irrelevante
  - Mostrar solo información que sea útil para el usuario
14. Ahorra tiempos de carga
  - Hacer una precarga, a no ser que tengas que hacer una precarga para ella (hace que el programa valla más lento)
15. Navegación simple
16. Se sabe donde está todo
  - Jerarquización (que se note que lo importante es lo importante)
17. Colorida
  - Las aplicaciones para un público infantil necesitan una temática alegre
18. Buena estética
  - Agradable a la vista para el público objetivo
19. Sencilla
  - Debe minimizar sus elementos mientras muestre todo lo necesario
  - No sobrecargar de elementos innecesarios o decorativos
20. Tamaño de los controles adecuados
  - Coherente con el tamaño de los elementos de la interfaz

- Que el tamaño de los botones sea adecuado a la temática
- 21. Todas las funcionalidades son accesibles
- 22. Transmite paz
  - Que la aplicación transmita tranquilidad al usuario
- 23. Bonita
  - Ambiente de la aplicación agradable
- 24. Representa muy claramente elementos del mundo real
- 25. Usa iconografía adecuada para representar mucha información sin sobrecargar
  - Iconografía con el mismo estilo
- 26. Atajos de teclado intuitivos y fáciles de aprender
  - Más cómoda para el usuario
- 27. Transmite calma y optimismo
- 28. Flujo de trabajo rápido
- 29. No cansa a la vista
  - No usar ni blancos ni negros absolutos
  - Sin colores saturados
  - Saber que tipografía necesita el usuario
- 30. Permite ajustar el tamaño del texto
  - Ofrecer personalización siempre que sea conveniente
- 31. Es responsive
- 32. Se enfoca en el contenido
- 33. Estructura llamativa
- 34. Búsquedas y filtros rápidos
- 35. Ofrece vistas personalizadas para cada usuario
  - Ofrecer interfaces diferentes para los diferentes usuarios de una aplicación, no solo para el usuario final
- 36. Que el usuario sea consciente que proceso está realizando en la aplicación

- Que el usuario sepa siempre lo que está pasando

## ▼ Malas características

1. Poco intuitiva
2. Agobiante
  - Que una interfaz agobie nunca va a ser positiva
3. Falta de orden
4. Es difícil encontrar lo que buscas
5. Navegación lenta
  - Navegar a través de submenús
6. Interfaz aparatosa
  - Es difícil hacer lo que necesitas
7. Obsoleta
8. El tipo de letra retrasa la lectura
9. Imágenes con mala calidad
10. Liosa
  - La interfaz confunde al usuario
11. Plana
  - Mala jerarquización
  - Interfaz aburrida
12. Nada atrae tu atención
13. Sobrecarga de información
14. Información inútil
15. Anuncios invasivos
  - Anuncios y notificaciones invasivas que no dejan utilizar la aplicación
16. Controles que no hacen lo que “se supone” que tienen que hacer
17. Uso de demasiados colores
18. Uso de imágenes distorsionadas o pixeladas
  - Da mala impresión de la aplicación

- Faltas de ortografía
19. Marcos que no se visualizan totalmente (overflow)
    - El usuario pierde información
  20. Controles que no realizan ninguna acción
    - El usuario no sabe que está pasando
  21. Los colores transmiten tristeza
  22. Falta un estilo unificado
    - Falta de una línea de diseño
  23. Letra demasiado pequeña
  24. No hay legibilidad
  25. Cansa la vista
  26. Interfaz agresiva a la vista
  27. Opciones más usadas ocultas
    - Funcionalidades principales ocultas
  28. Todo trata de llamar tu atención
  29. Es frustrante
  30. No se puede personalizar
  31. Aplicación vacía
    - Falta de elementos en la interfaz
  32. Frecuentes cambios en la interfaz, lo que hace que la curva de aprendizaje de la aplicación sea alta
    - Si se hacen cambios continuos en la interfaz la curva de aprendizaje será mayor
  33. Abrumadora