

USABILIDAD DE LA WEB

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe siempre **hacerte saber lo que está pasando**, dónde estás, qué estás haciendo, cuándo y cómo estás. Y en un periodo de tiempo razonable.

En la web de [Alsa](#) el usuario no puede saber su recorrido en ningún momento de la navegación al no incluir el diseño de la web *breadcrumbs*.

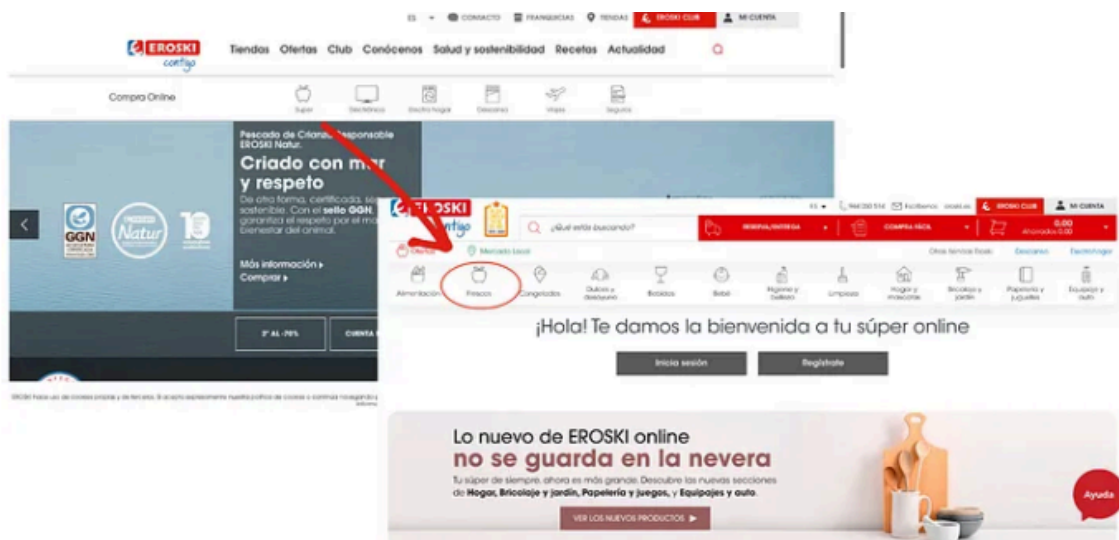
2. Hablar el lenguaje del usuario

*El sistema **debe utilizar palabras, frases y conceptos familiares para el usuario**. Si lo común es que te aparezca la opción de compra debajo del precio, la web debe respetar ese orden natural y lógico.*

✘ *En la web de [Inditex](#) te obligan a aceptar las cookies sin opción a configurar la información guardada de tu navegación.*

4) Consistencia y estándares

La plataforma debe **seguir un estándar y ser consistente con las decisiones que tomamos a lo largo de toda navegación**. No deberían hacer que te preguntes si un icono significa lo mismo en distintos sitios.



✘ En la home de [Eroski](#) utilizan un icono de una manzana para redirigirnos al “súper online”, una vez estamos en la página del súper, el mismo icono pero con el ancho brevemente alargado, nos dirige a la sección de “productos frescos”

5. Comunicar errores con claridad

- Que sean **fáciles de reconocer** visualmente.

- ***Explicar el problema con claridad.***
- ***Proveer una solución o camino a seguir.***
- ***Proponer una alternativa.***

✘ *Al navegar en la web de Telecinco si no encuentra una página, aparece Error 404 sin darte posibilidad de rectificar o recuperarte.*

6. Estética y minimalismo

Eliminar el ruido visual, jerarquizar la información y eliminar la información irrelevante o que no suele utilizarse.

✘ Puedes contemplar la página de Kiko Veneno como si fuera una obra de arte abstracta, pero si lo que buscas es realizar una tarea lo vas a tener difícil, casi no se distinguen los enlaces.