Las 10 heuristicas de Jacob Nilsen  
¿Qué es una heurística?

Es una técnica de descubrimiento, en el contexto de usabilidad y en interfaces de software, nos permite identificar ciertas necesidades que no son observables que no son tan directos y nos permite comprender de manera deductiva ciertos patrones o ciertos criterios que son para mejorar la experiencia de usuario .

1-Digasnosticar errores con retroalimentación y visibilidad del sistema.

Se debe mantener informados a los usuarios sobre el diagnostico que se esta haciendo mediante una retroalimentación adecuada y en un tiempo razonable.

Por ejemplo: “cuando se esta haciendo una acción sobre su celular y el usuario tiene que estar viendo que esté todo bien”

2-Coincidencia del mundo real y sistemas.

Es cuando cambiamos asociaciones que vinculan el grupo de trabajo con el mundo real. El sistema debe hablar el lenguaje del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares en lugar de términos orientados al sistema.  
ejemplo: “iconografías”

3- Control y respuesta de usuario.

Los usuarios a menudo eligen funciones del sistema por error y necesitan una "salida de emergencia" claramente marcada para salir del estado no deseado sin tener que pasar por un proceso prolongado.

Ejemplo: Funcionalidades como "deshacer" o "volver a la página anterior".

4. Consistencia y Estándares

Descripción: Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Sigue convenciones de la plataforma. Se puede vincular con lo que es la responsividad, cuando una aplicación es responsiva es porque uno puede generar un uso que es muy similar, independiente si se esta usando.

Ejemplo: Botones de navegación ubicados de manera consistente y utilizando la misma terminología en toda la aplicación.

5. Prevención de Errores

Mejor que proporcionar buenos mensajes de error es un diseño cuidadoso que prevenga que ocurran errores en primer lugar. Advertir al usuario que está perdiendo la información y que no la esta guardando.

Ejemplo: Confirmaciones antes de ejecutar una acción destructiva, como eliminar un archivo.

6. Reconocimiento en lugar de Recordación (Minimizar carga de memoria)

Minimiza la carga de memoria del usuario haciendo visibles los objetos, acciones y opciones. El usuario no debería tener que recordar información de una parte del diálogo a otra.

Ejemplo: Menús desplegables con opciones visibles en lugar de requerir que el usuario recuerde comandos específicos.

7. Flexibilidad y Eficiencia de Uso

Los aceleradores (invisibles para el usuario novato) pueden a menudo acelerar la interacción para el usuario experto de tal manera que el sistema puede satisfacer tanto a usuarios inexpertos como avanzados. Es acomodarse a distintos estilos de trabajo, ya sea un usuario experto o novato.

Ejemplo: Atajos de teclado para usuarios avanzados.  
“Las redes sociales tienen la opcion de compartir el enlace a distintas plataformas”

8. Estética y Diseño Minimalista

Descripción: Las interfaces no deben contener información irrelevante o que rara vez se necesita. Cada unidad extra de información en una pantalla compite con las unidades relevantes de información y disminuye su visibilidad relativa. Qué tenga lo justo y necesario y sea intuitivo para un uso necesario.

Ejemplo: Diseños limpios y simples sin elementos innecesarios.

9. Ayuda a los Usuarios a Reconocer, Diagnosticar y Recuperarse de Errores

Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje sencillo (sin códigos), indicar precisamente el problema y sugerir una solución constructiva. Siempre se transparente, de la mejor manera posible al usuario que es lo que no está funcionando.

Ejemplo: Mensajes de error claros y comprensibles que expliquen qué salió mal y cómo corregirlo.

10. Ayuda y Documentación

Descripción: Aunque es mejor que el sistema se pueda usar sin documentación, puede ser necesario proporcionar ayuda y documentación. Esta información debe ser fácil de buscar, centrada en la tarea del usuario, listar pasos concretos a realizar y no ser demasiado extensa.

Ejemplo: Secciones de ayuda accesibles y buscarles con instrucciones claras y paso a paso.