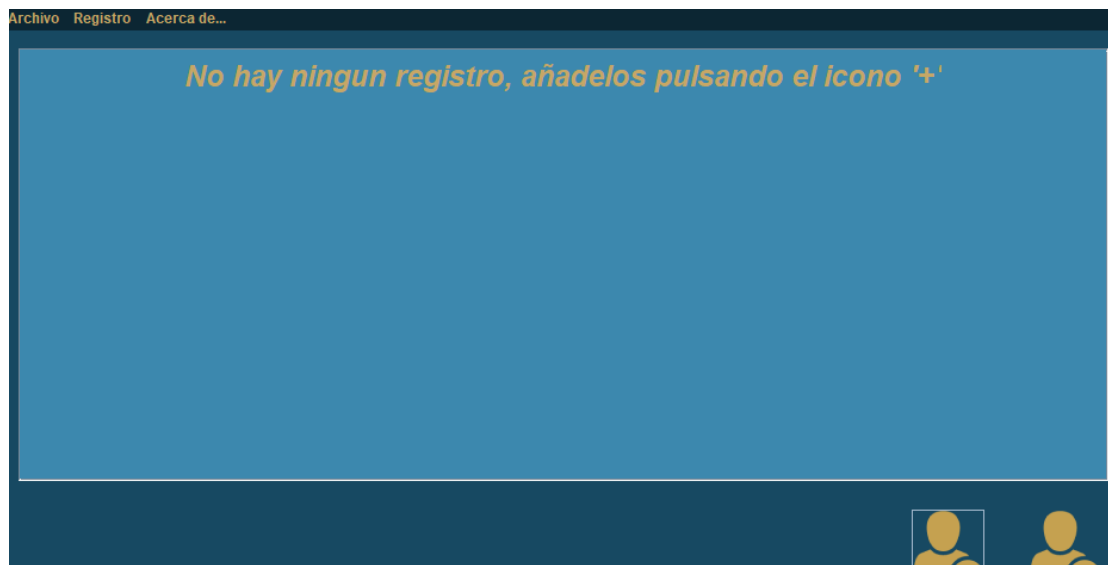


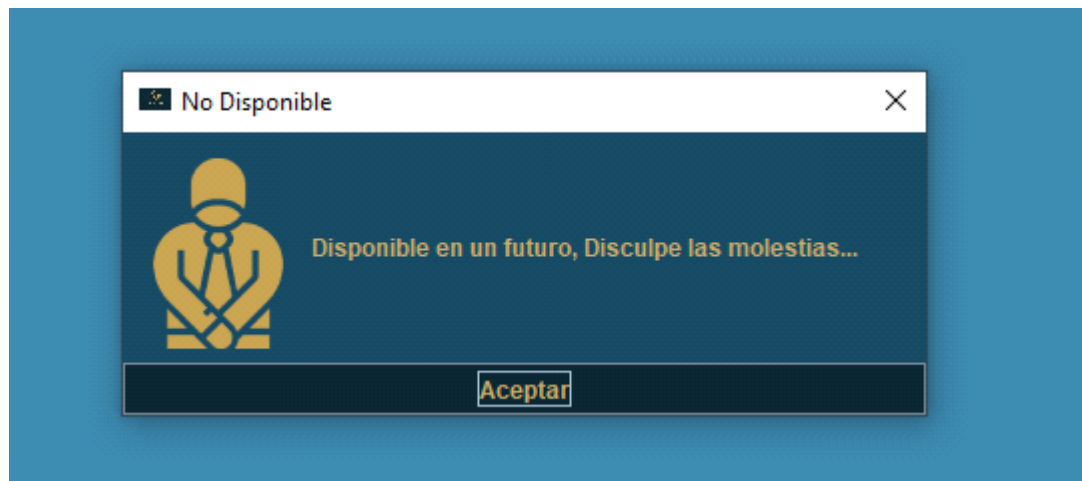
# Samuel Adam Normas de Usabilidad

## 1. Visibilidad del estado del sistema

Siempre se debe mantener al usuario al tanto de que esta pasando en la aplicacion, como por ejemplo, informar de que se pueden añadir registros pulsando el icono



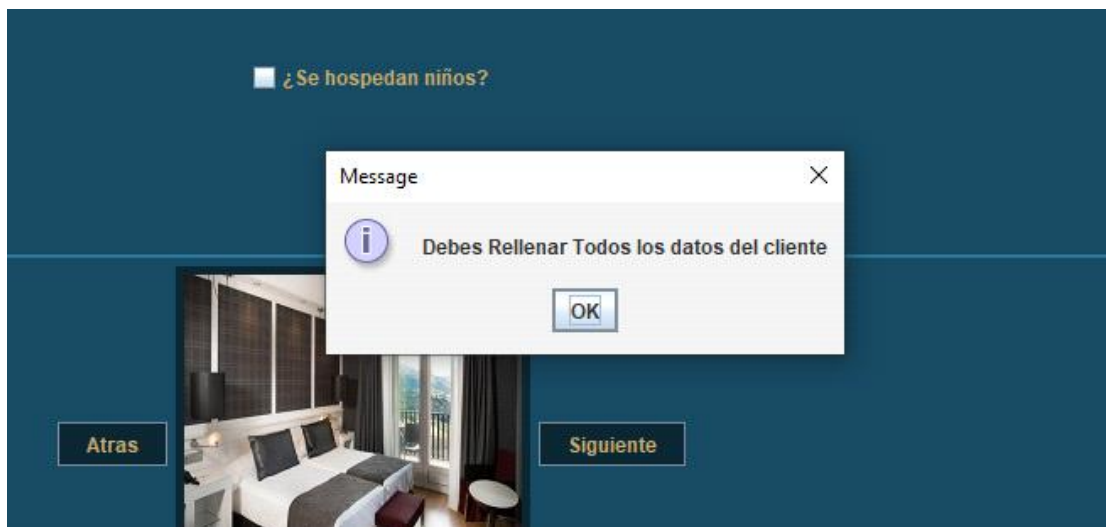
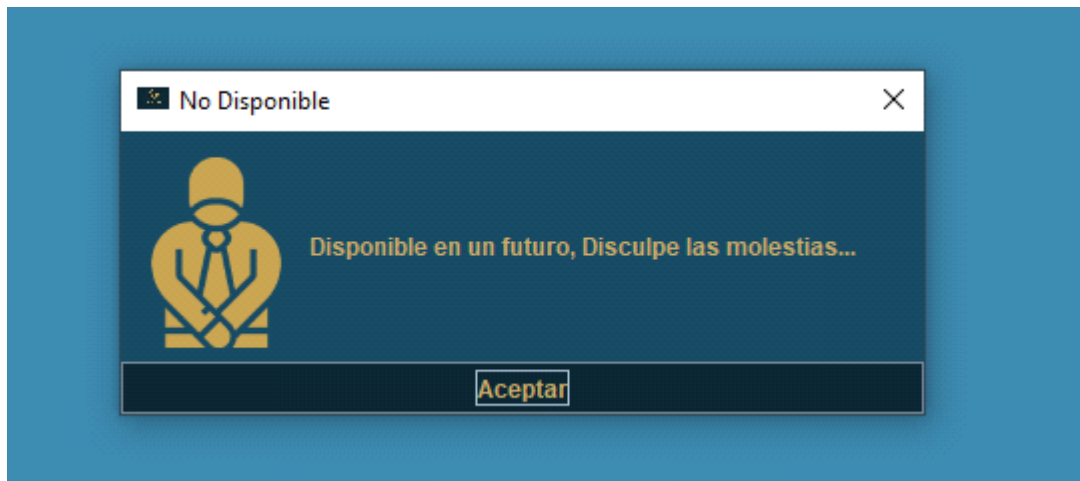
Si alguna funcion no estuviera disponible se informara



## 2. Relación entre el sistema y el mundo real

El sitio web o aplicación tiene que utilizar el lenguaje del usuario, con expresiones y palabras que le resulten familiares.

por ejemplo, en caso de error no se deben dar mensajes que el usuario no entienda, se le da un mensaje que pueda entender y comprender.



## 3. Control y libertad del usuario

En caso de elegir alguna opción del sitio web por error, el usuario agradecerá disponer de una “salida de emergencia” para abandonar el estado no deseado en que se halla.



Por ejemplo, si nos hemos equivocado demasiado podremos borrar todo y volver a escribirlo todo desde el principio

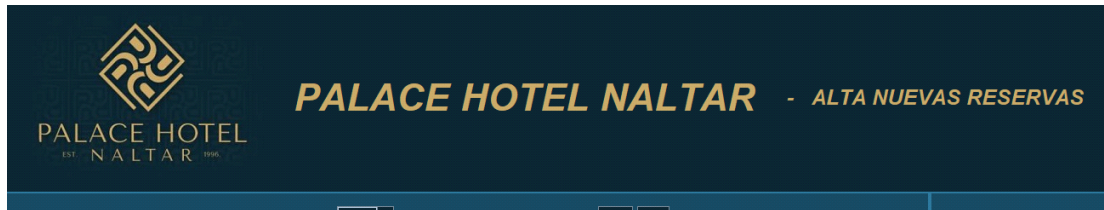
Nombre Completo	
Samuel Adam	1

o poder editar algun campo con acceso rapido

## 4. Consistencia y estándares

Es importante establecer convenciones lógicas y mantenerlas siempre. El usuario no tiene por qué saber que diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.

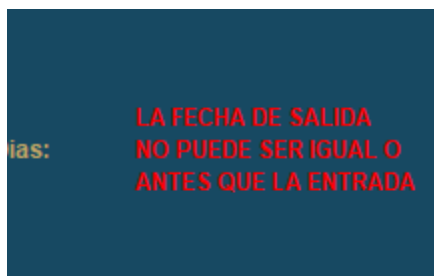
Un logo en la cabecera ayuda a entender al usuario en que estado se encuentra y lo identifique rapidamente



## 5. Prevención de errores

Ayuda al usuario a que no caiga en un error

Como en la seleccion de dias, si por ejemplo entraras despues de salir el sistema te lo diria para no cometer el error



## 6. Reconocimiento antes que recuerdo

Debemos hacer visibles acciones y opciones para que el usuario no tenga que recordar información entre distintas secciones o partes del sitio web o aplicación.

Los iconos ayudan a identificar rapidamente para que sirve cada uno



Y siempre el texto refuerza la ayuda



## 7. Flexibilidad y eficiencia de uso

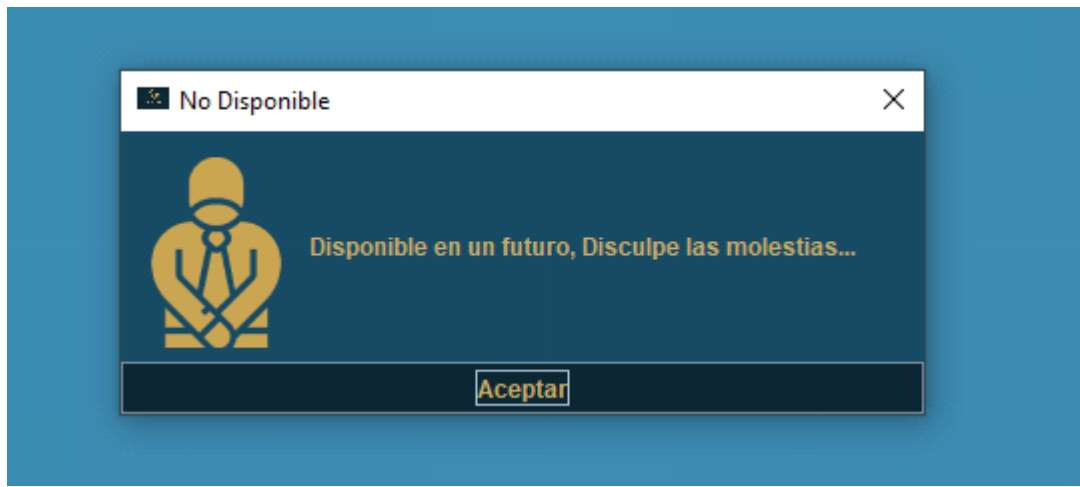
Los aceleradores o atajos de teclado, por ejemplo, pueden hacer más rápida la interacción para usuarios expertos, de tal forma que el sitio web o aplicación sea útil tanto para usuarios básicos como avanzados.

En el programa creado tienes atajos de teclado para facilitar el acceso a los diferentes sitios.

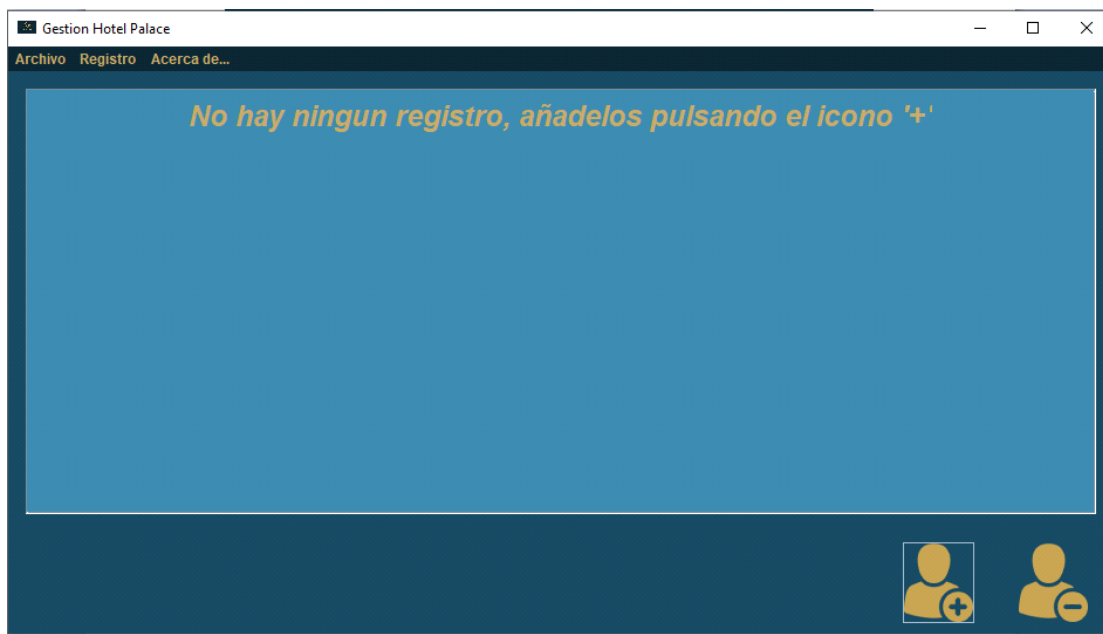
## 8. Estética y diseño minimalista

Las páginas no deben contener información innecesaria. Cada información extra compite con la información relevante y disminuye su visibilidad.

Diseño con una paleta de colores, sin mas informacion de la necesaria



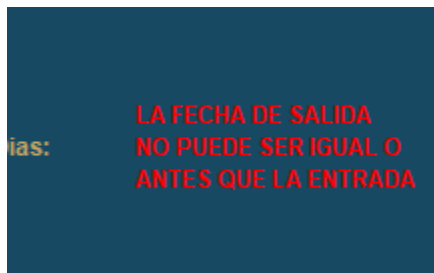
haciendola mas minimalista usando iconos en vez de texto



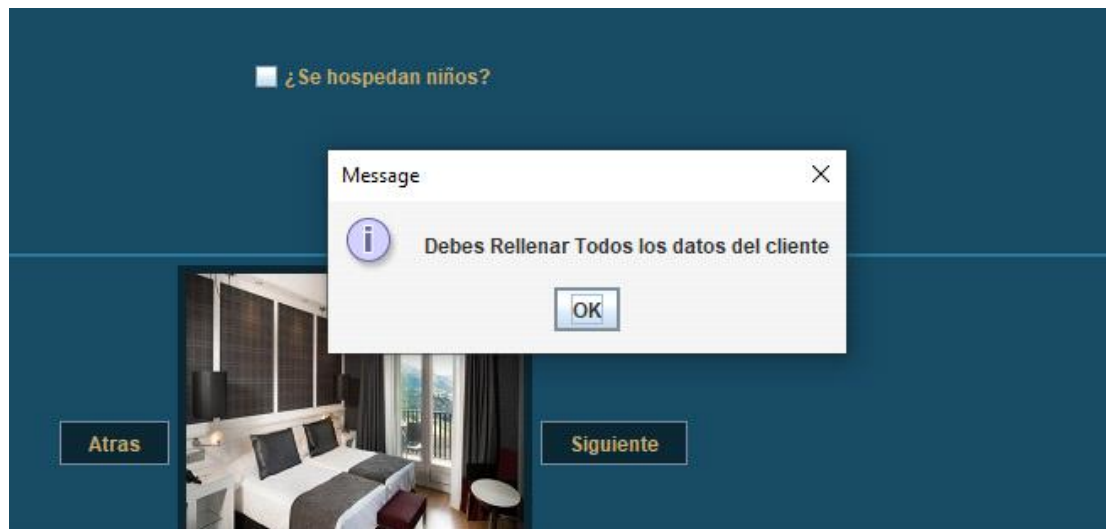
## 9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.

Muestra el error para que lo puedas solucionar, y hasta que no lo soluciones no desaparecera



o se mostrara cada vez que lo hagas mal, siempre indicando el motivo



## 10. Ayuda y documentación

Aunque es mejor que el sitio web o aplicación pueda ser usado sin ayuda, puede ser necesario proveer cierto tipo de ayuda. En este caso, la ayuda debe ser fácil de localizar, especificar los pasos necesarios y no ser muy extensa.

Toda la aplicaciones te indica como añadir registros, que campos faltan, los calculos del precio en tiempo real...

Tambien un poco de informacion sobre la aplicacion

