

Los principios del diseño interactivo

- Restricciones

- Se limitan las acciones posibles para evitar errores.
- Ejemplo: En un formulario, si un campo pide correo, no te deja avanzar si no escribes un “@”.

- Facilidad de aprendizaje

- El sistema debe ser fácil de entender incluso para usuarios nuevos.
- Ejemplo: La app de calculadora del móvil es tan simple que cualquiera la puede usar al instante.

- Flexibilidad y eficiencia

- Permitir distintos niveles de interacción, tanto para novatos como expertos.
- Ejemplo: En Gmail puedes usar atajos de teclado (expertos) o hacer clic en menús (novatos).

- Visibilidad

- El usuario debe ver claramente qué opciones tiene disponibles.
- Ejemplo: En Google Drive, el botón “+ Nuevo” está destacado para que el usuario entienda rápido cómo crear un archivo.

- Prevención y recuperación de errores

- Ayudar al usuario a evitar errores y, si ocurren, permitir corregirlos fácilmente.
- Ejemplo: La papelera de reciclaje en el ordenador: puedes recuperar un archivo borrado.