

Facultad de Ingeniería

Área de Programación Introducción a la Programación

Catedrático(a): Ing. Maria Castillo



## **Lectura / Interaccion Usuario Computadora**

Nombre: Angel Samuel Pérez Cruz

Carné: 1135323

Sección: 02

## **Resumen de las Reglas heurísticas de usabilidad de Nielse**

Las Reglas Heurísticas de Usabilidad de Nielsen son 10 principios fundamentales para diseñar interfaces de usuario efectivas y fáciles de usar.

- 1) Estado visible del sistema: Informar a los usuarios sobre la situación del sistema brindando retroalimentación oportuna y apropiada.
- 2) Conexión entre el sistema y la realidad: Diseñar interfaces que empleen un lenguaje comprensible y sigan normas del mundo real.
- 3) Autonomía y control del usuario: Facilitar a los usuarios la posibilidad de deshacer y rehacer acciones de forma sencilla, evitando frustraciones y brindándoles dominio sobre el sistema.
- 4) Uniformidad y normas: Cumplir con pautas y normas de diseño que simplifiquen la navegación y disminuyan el tiempo de aprendizaje.
- 5) Evitar errores: Desarrollar sistemas que prevengan fallos antes de que sucedan mediante medidas preventivas o advertencias.
- 6) Identificación en lugar de memorización: Simplificar la interacción disminuyendo la carga mental, exponiendo opciones, acciones y elementos visibles en la interfaz.
- 7) Adaptabilidad y eficacia de uso: Construir interfaces que se ajusten tanto a usuarios novatos como expertos, con accesos directos y personalización para optimizar la experiencia.
- 8) Diseño minimalista y atractivo: Generar interfaces nítidas, libres de componentes superfluos que puedan entorpecer o perjudicar la experiencia del usuario.

- 9) Asistencia en detección, diagnóstico y solución de errores: Brindar mensajes de error precisos y útiles para guiar a los usuarios en la resolución de inconvenientes.
- 10) Soporte y documentación: Proporcionar asistencia y material informativo accesible y comprensible para ayudar a los usuarios cuando lo requieran.