

Principios de Norman/Nielsen

1. Visibilidad del estado del sistema:

El sistema debe mantener informados a los usuarios sobre lo que está ocurriendo, mediante retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.

2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real:

El sistema debe hablar el idioma del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares en lugar de jerga técnica.

3. Control y libertad de usuario:

Los usuarios a menudo eligen funciones por error. El sistema debe proporcionar una salida clara ("deshacer" o "cancelar") para que el usuario se sienta en control.

4. Consistencia y estándares:

Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.

5. Prevención de errores:

Es mejor diseñar el sistema para prevenir errores antes de que ocurran que mostrar mensajes de error después.

~~Q3~~
~~Taller~~

~~Q3~~
~~taller~~

Ley de Miller

Basada en la teoría del psicólogo George A. Miller, dice que la capacidad de memoria de trabajo humana es limitada a 7 ± 2 elementos. Es decir, podemos recordar fácilmente entre 5 y 9 elementos a la vez.

Ejemplo:

Cuando se diseña una lista de tareas o ítems del menú, es buena práctica mostrar entre 5 y 9 elementos por página. Si hay más, se deben agrupar o paginar para no saturar la memoria del usuario.

Ley de Jakob (Jakob's Law)

Dice que los usuarios prefieren que un sitio o aplicación funcione de manera similar a otras que ya conocen. Esto se basa en patrones mentales previos: los usuarios transfieren expectativas de un sistema familiar a otro nuevo.

Ejemplo:

Un usuario espera que el ícono de un carrito de compras lo lleve a una página de pago. Si el diseño usa un símbolo poco convencional para esta función, el usuario se confundirá. Usar patrones estándar de diseño (como menú hamburguesa, íconos de búsqueda o engranajes para configuración) facilita la experiencia.

Mapas de Navegación

Es un diagrama visual que muestra cómo están organizadas las páginas o pantallas de un sistema, aplicación o sitio web, y como el usuario puede desplazarse entre ellos.

Objetivos:

- Visualizar la estructura jerárquica del sistema.
- Planear la experiencia del usuario
- Identificar los flujos principales de interacción.
- Facilitar el diseño y la validación de la arquitectura de información.

Elementos comunes:

- Páginas o módulos (representados como cajas o nodos).
- Relaciones o enlaces de navegación (líneas o flechas entre nodos).
- Jerarquía (Inicio → categorías → subcategorías → detalles)
- Accesos directos, menús o rutas alternativas.

