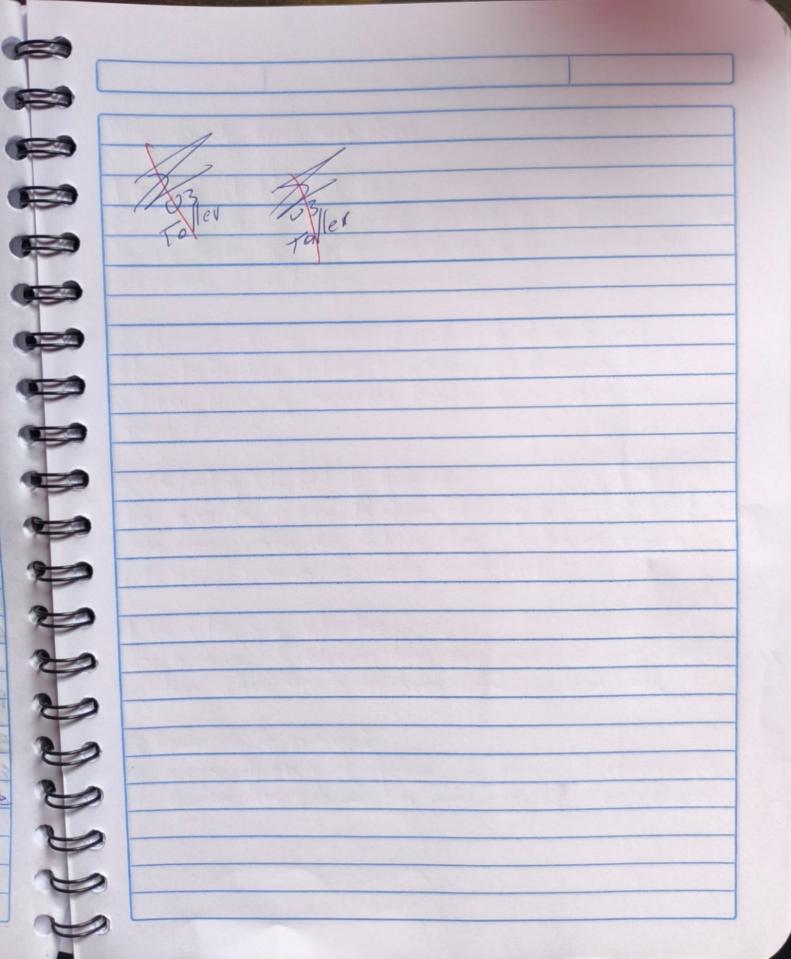
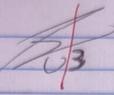


Principios de Norman/Nielsen 1. Visibilidad del estado del sistema 41 sistema debe mantener informados a los usuarios sobre lo que esta ocurrendo, mediante vetroalimentación apropiada en un tiempo razonable. La Mertaz debe abender tanto a usucrios novatos como 2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real: el sistema debe hablar el idioma del usuardo, con palabras, frases y conceptos familiares en lugar de jerga técnica. Las interfaces no deben contener información inelevante 3. Control y libertad de usvario; bo) Los usuarios a menudo eligen funciones por erroral sistema debe proporcionar una salida clara ("deshacer" o concelar") para que el usuar so se sienta en control. 1. Consistencia y estanderesis add mos el esisten ed Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras situaciones o acciones significan lo mismo. 5. Prevención de errores: Es mejor diserior el sistema pora prevenir errores antes de que ocurranque mostrar mensajes de error después.



Ley de Millery or or or or or or or or Basada en la teoria del psicólogo beorge A. Miller, dice que la capacidad de mornovia de trabajo humana es limitada a 7 = 2 elementos. Es decir, podemos recordor facilmente entre 5 y 9 elementos a la vez. enbinado no en elementos Se bosa en la seguración de responsabilidades por os medio de capas cour entricas donde Ejemplo. Cuando se diserro una listo de toreas o Ftems del menú, es boena práctica mostrav entre 3 y 9 elementos por pagina Si hay mas, se deben agrupor o poginar para no setorar la memoria del usuario mon antigna socialista del esta del memoria de es decir, harta el núcleo de la apliciosa, nuncua abrevesso Ley de Jakob (Jakob's Law) Dice que los usuarios prefieren que un sitio o aplicación foncione de manera Similar q otras que ya conocen. Esto se basa en patrones mentales previos! los usuarios transferen expectativas de un sistema familiar a otro nuevo. garplo. Un usuario espera que el icono de un corrito de compras lo lleve a una pagina de ponos si el diserro usa un simbolo poco convencional para esta fonción, el usuario se confundira. Usar potrones estándar de diseño Como menú hamburguesa, iconos de busque da o engranajes pora configuración) facilita la experiencia. - Louensian de demenderación - toeilidad de procha (testea bilidad)



Majos de Navegación Es un diagrama visual que muestra como estan organizadas las paginas o pantallas de un sistema, aplicación o sitio web, y como el usuavio puede desplazarse entre ellos, Objetivos. - Visualizar la estructura jerarquica del sistema. Planear la experiencia del usuario - Identificar los flujos principales de interacción - Facilitar el diseño y la validación de la arquitectura de in termacton. Elementos comunes' -Paginas o módulos (representados como cajas o nodos). - relaciones o enloces de navegación llineas o flechas entre nodes - Jerarquia (Inicio > categorias > subcategorias > detalles) - Accesos directos, menús o rutas alternativas. Inicio Productos Contactanos Servicios soporte consultoria techico