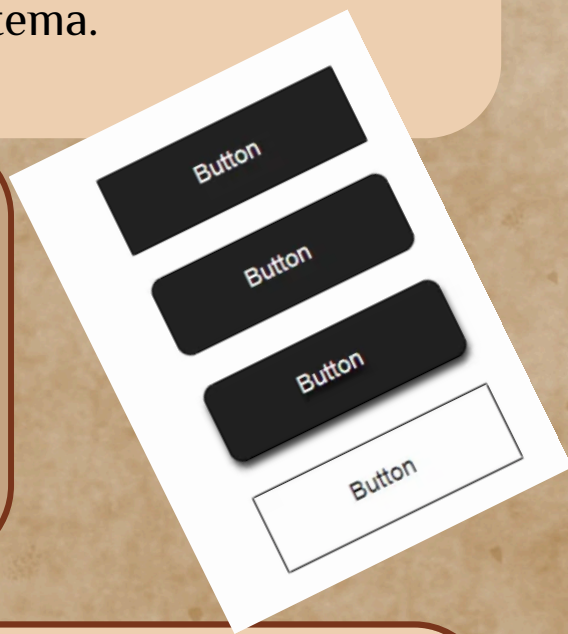


7 reglas básicas para el diseño de botones

Los botones son un elemento esencial del diseño de interacción. Tienen un papel principal en la conversación entre un usuario y el sistema.

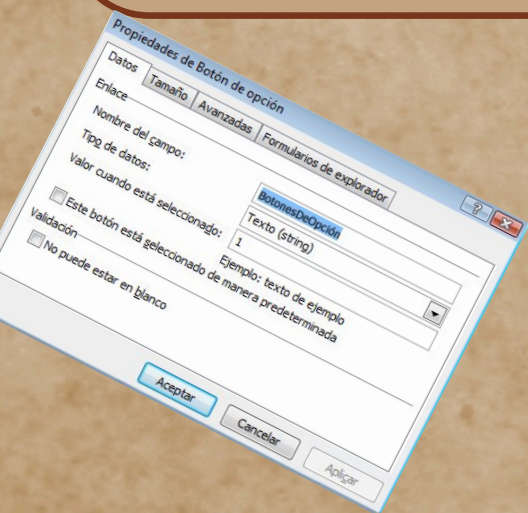
Haz que los botones parezcan botones

Los usuarios necesitan saber instantáneamente en qué se puede hacer clic y en qué no. Cada elemento de un diseño requiere un esfuerzo por parte del usuario para decodificarlo. Generalmente, cuanto más tiempo necesiten los usuarios para decodificar la interfaz de usuario, menos utilizable será para ellos.



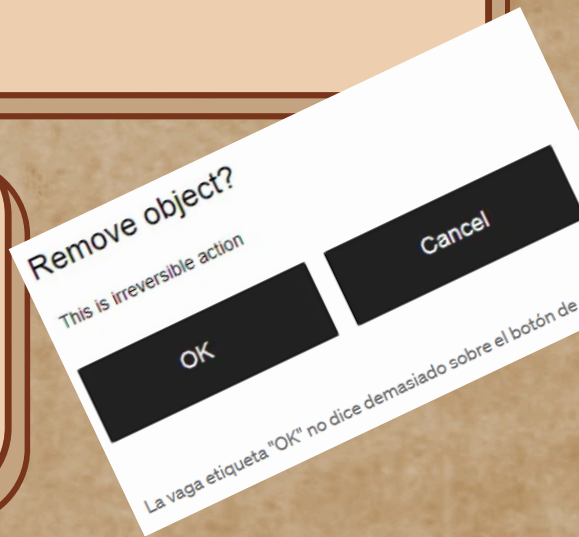
Coloque botones donde los usuarios esperan encontrarlos.

Los botones deben estar ubicados en lugares donde los usuarios puedan encontrarlos fácilmente o esperar verlos. No haga que los usuarios busquen botones. Si los usuarios no pueden encontrar un botón, no sabrán que existe.



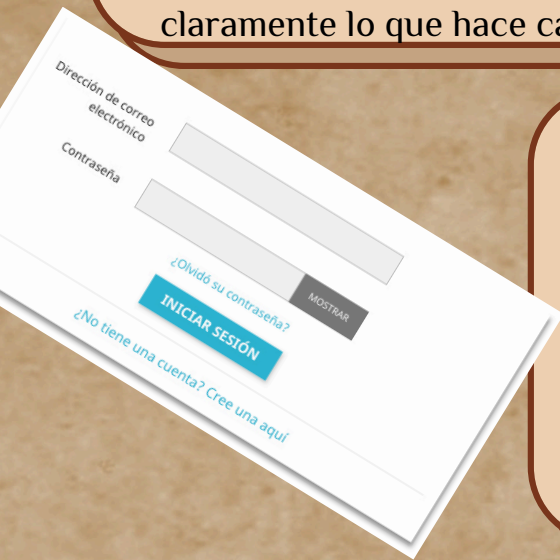
Etiquete los botones con lo que hacen

Los botones con etiquetas genéricas o engañosas pueden ser una gran fuente de frustración para los usuarios. Escriba etiquetas de botones que expliquen claramente lo que hace cada botón.



Tamaño adecuado de tus botones

El tamaño del botón debe reflejar la prioridad de este elemento en la pantalla. Un botón grande significa una acción más importante.



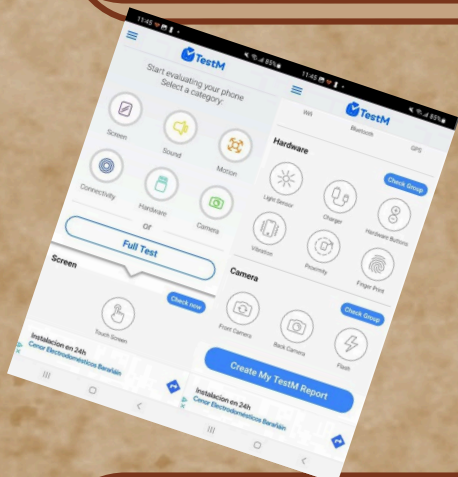
Cuida el orden

El orden de los botones debe reflejar la naturaleza de una conversación entre el usuario y el sistema. Pregúntese qué orden esperan los usuarios tener en esta pantalla y diseñe en consecuencia.



Evite usar demasiados botones

Este es un problema común para muchas aplicaciones y sitios web. Cuando proporcionas demasiadas opciones, tus usuarios terminan sin hacer nada. Al diseñar páginas en su aplicación o sitio web, piense en las acciones más importantes que desea que realicen sus usuarios.



Proporcione comentarios visuales o de audio sobre la interacción.

Cuando los usuarios hacen clic o tocan el botón, esperan que la interfaz de usuario responda con la respuesta adecuada. Según el tipo de operación, esto podría ser retroalimentación visual o auditiva. Cuando los usuarios no tienen comentarios, pueden considerar que el sistema no recibió su comando y repetirá la acción.

