# Características de Usabilidad

## Características más importantes

* **Es útil:** Cumple las tareas específicas para la cual ha sido diseñado
* **Es fácil de usar:** Es eficiente, veloz y además permite seleccionar la dirección API
* **Fácil de aprender:** La interfaz es intuitiva.
* **Elegante en su diseño:** Es bonito para el usuario.
* **Es eficiente.**
* **Previsión de errores:** Contiene varias excepciones.
* **Retroalimentación de la interfaz:** Es intuitivo.
* **Simplicidad de diseño de interfaz:** Contiene solo lo necesario.

## Características de interfaz usable

* **El usuario es capaz de iniciar y controlar tareas.**
* **El usuario es capaz de interactuar con la aplicación.**
* **Estética de diseño.**
* **Consistencia de la interfaz.**
* **Simplicidad del diseño.**
* **Retroalimentación.**

## Pautas de diseño

* **Organiza, económica y comunica todos los elementos que presentan las distintas interfaces.**
* **Buen diseño visual.**
* **Buena selección de colores elegidos.**
* **Buena diferencia de contraste entre colores.**
* **Ventanas tipo formulario.**
* **Redacción de texto en la interfaz.**
* **Sigue los principios básicos para el diseño de estructura de interfaces.**

## Principios básicos del diseño de la estructura de interfaces

* **Aporta familiaridad con el usuario.**
* **La interfaz es consistente.**
* **La interfaz es legible.**
* **No provoca sorpresa.**
* **Posee mecanismos para recuperarse de los errores.**

## Usuario final

* **El usuario es el objetivo principal.**
* **Los valores de información son cambiados rápidamente.**
* **Los cambios de un valor son indicados de forma inmediata.**
* **El usuario puede realizar una acción en respuesta a los cambios de la información.**
* **El usuario puede interactuar con la información desplegada mediante una interfaz de manipulación directa.**

## Estructura de la interfaz

* **La estructura de la interfaz lleva:** Menús, Ventanas, Cuadros de diálogos y atajos de teclado.

## Color

* **Comunica ideas de forma rápida gracias a la estética que aporta el color.**
* **Los mensajes se presentan de forma llamativa.**
* **El usuario puede recordar fácilmente los colores.**
* **No se abusa del color.**
* **No se produce confusión debido a los colores.**

## Fuente

* **La fuente utilizada es legible.**
* **El tamaño de la fuente es adecuado.**
* **Lleva los bloques justos y necesarios de texto.**

## Iconos

* **Las pantallas llevan iconos adecuados.**
* **No contiene demasiados elementos gráficos.**
* **Posee equilibrio entre el contraste visual y clara organización.**
* **Posee una diferencia clara entre cada elemento que conforma la aplicación.**

## Elementos interactivos

* **Los elementos que poseen realimentación son fundamentales**
* **El sistema no tarda más tiempo de lo normal en procesar un comando.**
* **Se informa de distintos errores a la hora de llevar a cabo acciones.**

## Reglas de efectiva presentación de los datos

* **El Espacio está separado en áreas según su función.**
* **El espacio está balanceado en ejes horizontales y verticales.**
* **La simetría está presente en los ejes.**

## Diseño de presentación de datos en pantalla

* **Se es conciso con la información que se aporta.**
* **Es fácil de navegar.**
* **Estructura piramidal.**
* **El lenguaje es cercano al usuario.**
* **La información se presenta aislada.**