

Usabilidad: Técnicas que arrojan al usuario que ve nuestra página web hacia donde queremos.

Una de las cosas que investigué es sobre los diez principios de la usabilidad de Nielsen:

1 – Visibilidad del estado del sistema: Debemos mantener informado al usuario de todo lo que ocurra en nuestro sitio web o aplicación. Es decir, debes controlar cada interacción que tenga el usuario. Por ejemplo, si ha añadido un producto al carrito, tiene que saber que se ha incluido correctamente o si la información se está cargando, le tendremos que indicar que en unos segundos la información estará lista para mostrarse. La visibilidad de los distintos elementos es clave

2 – Relación entre el sistema y el mundo real: Es de vital importancia ponernos en la piel de nuestros usuarios y hablar su mismo lenguaje. Creando iconos e imágenes claras e intuitivas, les ayudaremos a tener las ideas más claras. Si al lado del buscador aparece una lupa, queda claro que ahí podemos buscar información. La usabilidad intenta imitar en muchos aspectos al mundo real.

3 – Control y libertad del usuario: Nunca puede ocurrir que el usuario llegue a un punto en el que no tenga opciones para continuar, convirtiéndose así en un laberinto sin salida. Por ejemplo, si el usuario ha olvidado su contraseña, debemos de ofrecerle alguna alternativa para poder recuperarla de nuevo. Una buena usabilidad siempre ofrece un camino alternativo al usuario.

4 – Consistencia y estándares de usabilidad: No debemos cambiar aspectos que el usuario tenga muy interiorizados. Hablamos de no cambiar el funcionamiento de algunos iconos, que en el caso de cambiar su funcionalidad podrían llevar a confundir a nuestros usuarios. En la mayoría de los sitios se suele utilizar el icono de una papelera, ya que tiene una fácil interpretación. Si lo cambiamos por otro icono diferente podríamos generar confusión. Si algo funciona, conviene mantenerlo.

5 – Prevención de errores en usabilidad: Es muy desagradable que los usuarios se encuentren con problemas que los podríamos haber evitado fácilmente. Pero en el

caso de que así sea, debemos indicarle el camino más corto para poder solventarlo. Una buena usabilidad tiene en cuenta posibles errores.

6 – Reconocer antes que recordar: No podemos obligar a los usuarios a recordar y estamos seguros de que no lo harán. Debemos tener una estructura lógica, ordenada y reconocible para que la información sea intuitiva. Una norma de la usabilidad: no confíes en la memoria.

7 – Flexibilidad y eficiencia en el uso: En nuestro sitio web podemos tener diversos tipos de usuarios, desde los más experimentados a los más noveles. Por esta razón, debemos adaptarnos a todos ellos y diseñar un interface fácil de usar pero que también permita a los usuarios más avanzados configurar sus atajos. La flexibilidad es un atributo presente en los sistemas más usables.

8 – Diseño estético y minimalista: Las páginas no deben de contener información innecesaria. Toda esa información extra compite contra lo que de verdad queremos destacar y disminuye la visibilidad. En cierta manera, este exceso de información también afecta a la carga de la página, recuerda “menos es más”. La buena usabilidad suele ser minimalista.

9 – Ayudar a los usuarios a reconocer y corregir sus errores: Lo mejor es anticiparse a los errores, pero como esto es imposible, debemos de dar al usuario una información precisa cuando se produzca el error para que sepa en todo momento lo que ha ocurrido y que pueda corregirlo al instante. Si por ejemplo está rellenando un formulario con sus datos y se olvida de completar algún campo obligatorio al enviar el formulario, le tenemos que indicar la causa por la cual no se ha enviado correctamente para que pueda corregir el error. Una buena usabilidad siempre va por delante de los usuarios.

10 – Ayuda y documentación: Lo mejor es que el sitio web pueda ser usado sin ayuda, pero por si alguna razón hay que ofrecer algún tipo de ayuda tiene que ser fácil de localizar, mostrando los pasos a seguir y no ser muy extensa. Por lo general en las apps se utiliza un minitutorial donde de manera sencilla se exponen las funcionalidades principales. De esta manera, no es tan aburrido como leerse un libro de instrucciones. Un sistema usable ofrece siempre ayuda y documentación.

Estos son los diez principios de usabilidad de Nielsen. Hasta el momento, pocos autores han conseguido crear otros principios diferentes. Probablemente por esto, pese a que pasen los años se siguen considerando muy buen punto de partida.

Gracias profe por recomendar esta investigación, aprendí bastante, así que de esta forma concluyo mi investigación.