

# Listado de criterios / guías / consejos a seguir para diseñar una interfaz de usuario claramente usable

## Carácter general:

1. **Centrar el esfuerzo en lo realmente importante:** según la regla del 80/20, el 80% de los efectos provienen del 20% de las causas. De aquí que haya que identificar ese 20% de clientes, usuarios, actividades, productos y procesos que contribuyan al 80% del provecho.

## Dependientes de la tecnología:

1. Ley de Fitts: es un modelo del movimiento humano que predice el tiempo requerido para alcanzar un objetivo con facilidad, en función de la distancia y del tamaño del mismo. En dispositivos con una capa de presentación pequeña, esta ley debe tenerse muy en cuenta.

## Dependientes del usuario:

1. **No hay que estar de acuerdo con todo:** hay que centrarse en los intereses y necesidades de tus usuarios, aunque no siempre agraden.
2. **Reducir la carga de memoria a corto plazo:** según el principio  $7 \pm 2$ , hay estudios que aseguran que el cerebro humano puede retener a corto plazo entre 5 y 9 cosas a la vez.
3. **Mantener el interés del usuario:** según la regla de los 2 segundos, los usuarios no deberían esperar más de 2 segundos para según qué respuestas del sistema (como cambiar de aplicación, arrancar una aplicación, etc...).
4. **Ser consistente:** las secuencias de acciones parecidas deben llevarse a cabo del mismo modo. Lo mismo debe aplicarse a los mensajes, los menús, las pantallas de ayuda y los comandos.
5. **Permitir atajos a los usuarios frecuentes:** Con el aumento de la frecuencia de uso de los usuarios, aumenta su deseo por reducir el número de interacciones para aumentar el ritmo de la interacción. Por ello hay que ofrecer abreviaciones, teclas de función, comandos ocultos y macros para los usuarios expertos.
6. **Ofrecer feedback informativo:** Cada acción debe ofrecer en cierto modo un feedback informativo. Las acciones más frecuentes y de menor importancia deben tener un feedback modesto, mientras que las acciones menos frecuentes e importantes deben ofrecer un feedback sustancial.
7. **Ofrecer tratamiento de errores sencillo:** Se debe diseñar un sistema que, en la medida de lo posible, impida que el usuario cometa un error grave. Si se comete alguno, el sistema debe ser capaz de detectarlo y ofrecer un mecanismo sencillo y comprensible para solucionarlo.
8. **Permitir deshacer acciones con facilidad:** Con esto se disminuye la ansiedad del usuario, puesto que es consciente de que los errores pueden deshacerse. Por lo tanto anima a la exploración de opciones desconocidas.
9. **Proporcionar sensación de control:** Los usuarios experimentados desean sentir que tienen el control del sistema y que éste responde a sus acciones. Por ello hay que diseñar un sistema para que los usuarios sean los que inician las acciones en vez de los que responden a ellas.