

## UT4\_TA3

### 1. Visibilidad del estado del sistema (Nielsen)

- **Seguimiento de las acciones del usuario (Tognazzini):** Ambos se centran en la retroalimentación continua sobre las acciones y el estado del sistema.

### 2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real (Nielsen)

- **Uso adecuado de metáforas (Tognazzini):** Ambos sugieren usar conceptos familiares para los usuarios.
- **Consistencia (Tognazzini):** Relacionado con la correspondencia entre la interfaz y el mundo real al mantener términos y comportamientos consistentes.

### 3. Control y libertad del usuario (Nielsen)

- **Autonomía y Control (Tognazzini):** Ambos enfatizan la importancia de que los usuarios sientan control sobre el sistema y puedan deshacer acciones.

### 4. Consistencia y estándares (Nielsen)

- **Consistencia (Tognazzini):** Directamente relacionado con mantener consistencia en términos, diseño y comportamientos.
- **Uso de estándares (Tognazzini):** Usar convenciones y estándares conocidos para asegurar una experiencia consistente.

### 5. Prevención de errores (Nielsen)

- **Protección del trabajo de los usuarios (Tognazzini):** Asegurar que los usuarios no pierdan su trabajo y puedan recuperarse de errores.
- **Precaución usando colores (Tognazzini):** Relacionado en el sentido de evitar errores mediante un diseño cuidadoso.
- **Uso de valores por defecto:** No está directamente, pero, el hecho de usar valores por defecto podría llegar a apreciarse como una guía para que el usuario no sea propenso o al menos disminuya la ejecución de ciertos errores, por lo que indirectamente estaría participando de esta heurística.

### 6. Reconocimiento antes que recuerdo (Nielsen)

- **Minimizar el aprendizaje (Tognazzini):** Diseñar para que los usuarios no necesiten recordar demasiada información.
- **Interfaz explorable (Tognazzini):** Permitir a los usuarios explorar sin temor a cometer errores, apoyando el reconocimiento sobre el recuerdo.

### 7. Flexibilidad y eficiencia de uso (Nielsen)

- **Eficacia del Usuario (Tognazzini):** Diseñar para que los usuarios puedan completar tareas de manera eficiente.
- **Reducción de demoras (Tognazzini):** Minimizar los tiempos de espera para aumentar la eficiencia.

- **Ley de Fitts (Tognazzini):** Facilitar la interacción haciendo que los objetivos sean fáciles de alcanzar.

#### 8. Estética y diseño minimalista (Nielsen)

- **Legibilidad (Tognazzini):** Asegurar que el texto sea legible, parte de un diseño estético y claro.
- **Consistencia (Tognazzini):** Un diseño minimalista y consistente puede mejorar la estética general.

#### 9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores (Nielsen)

- **Protección del trabajo de los usuarios (Tognazzini):** Ayudar a los usuarios a recuperarse de errores y proteger su trabajo.
- **Seguimiento de las acciones del usuario (Tognazzini):** Proveer retroalimentación que ayude a reconocer y corregir errores.

#### 10. Ayuda y documentación (Nielsen)

- **Navegación visible (Tognazzini):** Aunque no directamente relacionado con ayuda y documentación, la claridad en la navegación puede reducir la necesidad de ayuda.
- **Minimizar el aprendizaje (Tognazzini):** Diseñar para que el sistema sea intuitivo y necesite menos documentación.

### Principios adicionales que agregaríamos:

- **Responsive design:** El diseño de la interfaz de usuario siempre debe adaptarse a los distintos tamaños de pantallas.