

Pautas de calidad para la interfaz de usuario.

Para efectos de guía de calidad para la interfaz de usuario se definen las siguientes pautas que contemplan elemento para una mejor interacción del usuario con el sistema dándole un mejor control de sus acciones, evitar la sobrecarga de memoria del usuario y hacer que la interfaz sea consistente.

- Diseñar la interfaz de usuario de manera tal que el usuario no tenga que esforzarse demasiado para controlar el sistema.

- Permitir que la interacción sea interrumpible y también reversible, para fines de corregir errores cometidos por fallas humanas (ej. Cambiar un nombre mal ingresado, cancelar una acción ejecutada por accidente, etc.).

- Diseñar la interfaz gráfica de manera que se pueda relacionar con objetos reales (ej. Colocar un icono con una imagen de impresora para imprimir un informe, una imagen de lupa en un campo de búsqueda, etc.).

- Si es posible dar una interacción flexible, ya que hay diferentes usuario alguno se sienten más cómodos usando el mouse y otro usando combinaciones de teclas (ej. Clicar un botón de guardar o bien presionar Ctrl+G).

- Agregar atajos para las opciones más utilizadas.

- Reducir la necesidad que el usuario memorice, esto se logra:

Dar claves visuales al usuario cuando realice tareas complejas (ej. En el proceso de instalación de algunos software es común ver pestañas que indicar los pasos a realizados previamente).

Definir atajos intuitivos (ej. Para buscar una palabra en un editor de texto en español es puede presionar Ctrl+B, esto es intuitivo ya que la “B” es la primera letra de la palabra Buscar).

Colocar en la interfaz gráfica elementos visuales relacionados con la acción, como se definió anteriormente, que se puedan relacionar con objetos reales (ej. Si se quiere guardar algo, poner la típica imagen del disquete).

Revelar información de forma progresiva.

- Hacer consistente la interfaz: La interfaz debe presentar y obtener la información de forma consistente, para esto:

Se debe organizar toda la información de acuerdo a reglas de diseño que se respeten en todas las páginas.

Hacer que los mecanismos de entrada se limiten en a un conjunto pequeño y de forma consistente en toda la aplicación.

Dar indicaciones que permitan al usuario conocer el contexto del trabajo en curso (títulos en ventanas, iconos gráficos, etc.).