



10 REGLAS HEURÍSTICAS

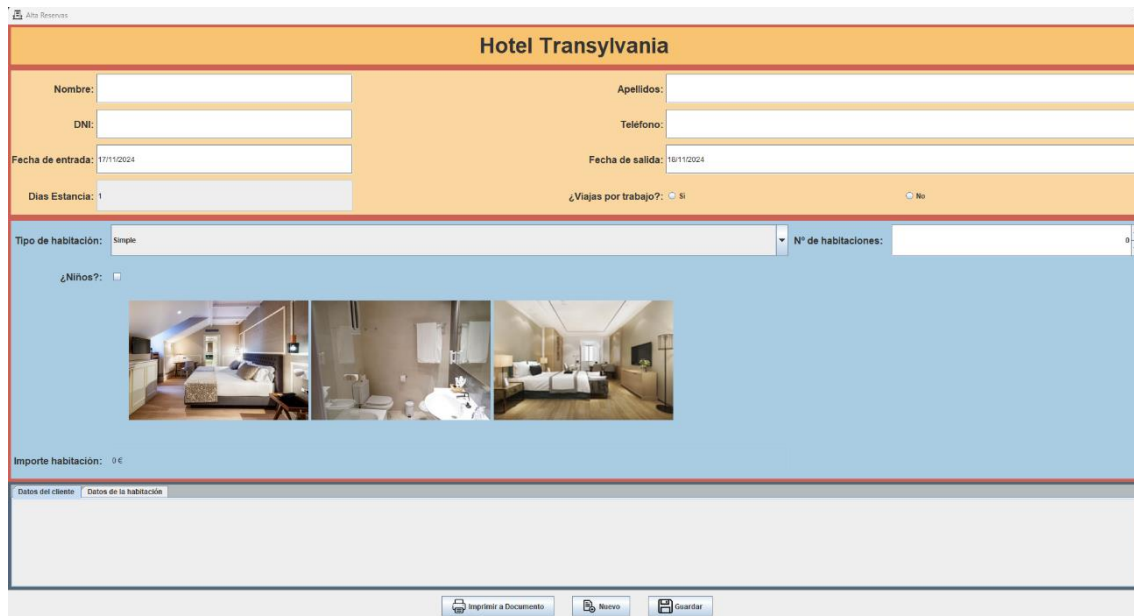
Alejandro Fernández Sánchez

Contenido

1. Gama de colores usada	2
Regla 1. Visibilidad del estado del sistema	2
Regla 2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real	3
Regla 3. Dale al usuario el control y la libertad	3
Regla 4. Consistencia y estándares	3
Regla 5. Prevención de errores.....	4
Regla 6. Reconocer en lugar de recordar.....	4
Regla 7. Flexibilidad y eficiencia de uso	4
Regla 8. Estética y diseño minimalista	5
Regla 9. Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores 5	
Regla 10. Ayuda y documentación.....	6

1. Gama de colores usada

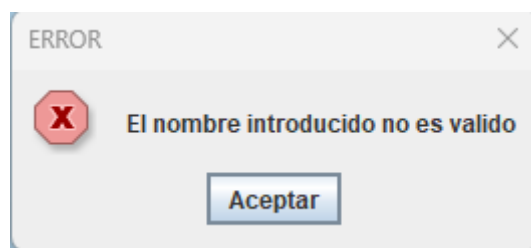
Sobre la gama de colores usada he usado colores claros para que al usuario no le resulte incomodo mirar al programa. Prácticamente todos los colores son pintados usando la sentencia `decode()` en la que se puede incluir colores hexadecimales. Los colores han sido sacados de esta [página](#) que proporciona el código hexadecimal.



The screenshot shows a web application titled "Hotel Transylvania" for reservations. The form includes fields for "Nombre:", "Apellidos:", "DNI:", "Telefono:", "Fecha de entrada:" (set to 17/11/2024), "Fecha de salida:" (set to 18/11/2024), "Días Estancia:" (set to 1), and a radio button for "¿Viajas por trabajo?" with "No" selected. Below these is a "Tipo de habitación:" dropdown menu set to "Simple" and a "Nº de habitaciones:" input field set to "1". A checkbox for "¿Niños?" is present. Three images of hotel rooms are displayed. The "Importe habitación:" is shown as "0 €". At the bottom, there are tabs for "Datos del cliente" and "Datos de la habitación", and buttons for "Imprimir a Documento", "Nuevo", and "Guardar".

Regla 1. Visibilidad del estado del sistema

En esta regla Jakob Nielsen destacaba que cuando un usuario realice una acción debe de estar informado de si ha enviado correctamente o no. En el caso de mi programa esto ha sido implementado a la hora de Imprimir los datos, cuando se presiona el botón el programa comprueba si los datos son correctos previamente antes de imprimirlos y si no lo son muestra al usuario que datos son incorrectos haciéndole más fácil ver cual debe cambiar, esto se puede ver en la siguiente imagen:



Este error sale cuando el usuario no ha introducido ningún valor en el campo nombre y le informa de esto.

Regla 2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real

Jakob Nielsen propuso en su segunda regla que las palabras deben de serle familiares al usuario. Esto en mi aplicación está presente ya que a la hora de mostrar los datos cuando se imprimen o cuando se solicitan se muestran la información del usuario junto a un JLabel con una definición que todo el mundo entiende como DNI, fecha entrada o fecha salida:

Datos del cliente	Datos de la habitación
Nombre: Fernández	Apellidos: 11111111E
DNI: 123456789	Teléfono: 17/11/2024
Fecha de entrada: 18/11/2024	Fecha de Salida: 18/11/2024
Días de estancia: 1	¿Por motivos de trabajo?: No

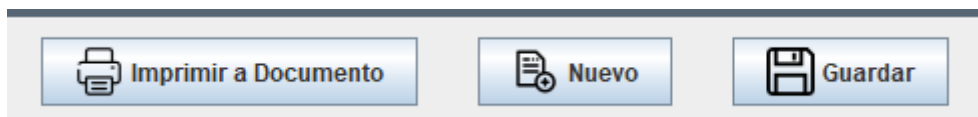
Regla 3. Dale al usuario el control y la libertad

En la regla 3 Jakob propuso que había que otorgarle al usuario la libertad de realizar las acciones que desee e incluso de darle la capacidad de deshacer acciones que puede haber tomado por error. Esto se encuentra cuando se va a realizar una acción como imprimir o guardar algo



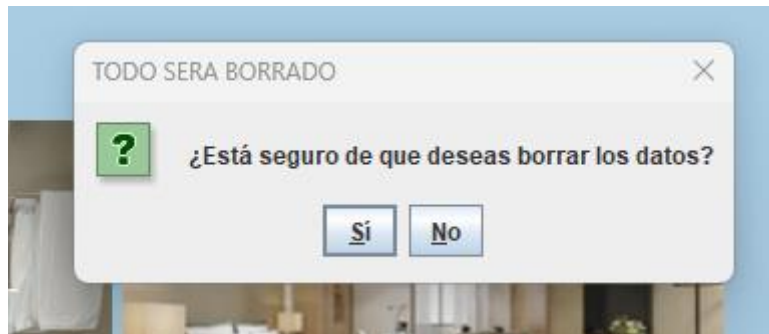
Regla 4. Consistencia y estándares

La regla 4 defiende que el usuario no debe estar preguntándose que es lo que hará un botón en concreto. En el caso de mi programa, los botones dejan bastante claro que es lo que hacen, por ejemplo el botón imprimir cuenta con una imagen de una impresora, o el botón guardar es el típico botón de cualquier otra aplicación de ofimática.



Regla 5. Prevención de errores

Según Jakob Nielsen, el diseño debe ayudar a los usuarios a evitar que ocurran errores. Si se producen, el sistema debe permitir una fácil recuperación. En el caso de mi aplicación si el usuario presiona sin querer nuevo, los datos no se borrarán sin que el usuario vuelva a decir que sí.



Regla 6. Reconocer en lugar de recordar

Jakob Nielsen propuso en su regla 6 que los usuarios no debían de tener que recordarse de ciertas palabras y así reducir la carga cognitiva del usuario. De esta manera en mi aplicación cuando el usuario va a introducir su tipo de habitación no tiene que acordarse de los tipos de habitación si no que la aplicación se los muestra.

Tipo de habitación:	Simple
¿Niños?:	Simple Doble Suite

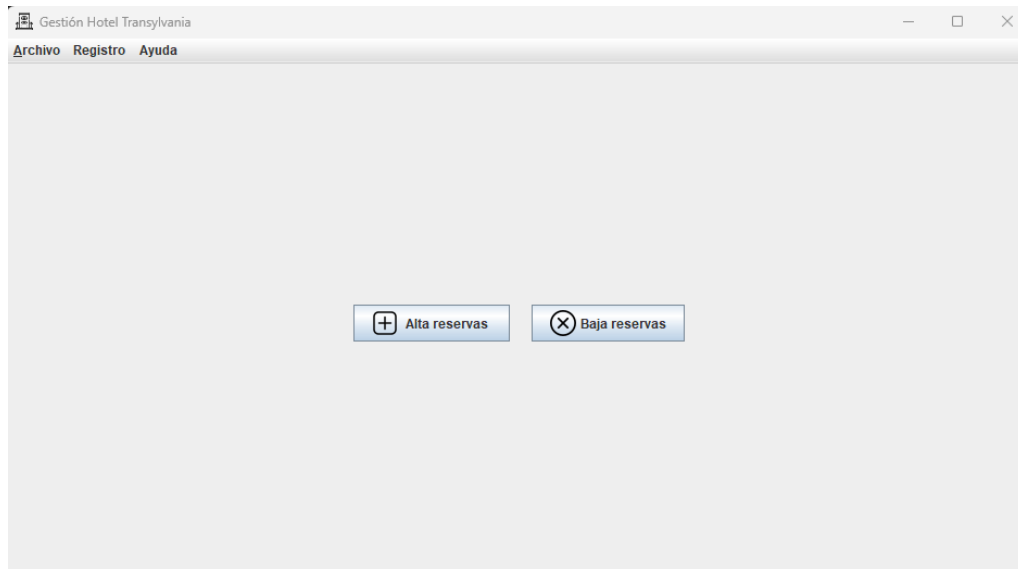
Regla 7. Flexibilidad y eficiencia de uso

La Regla 7 de Jakob Nielsen se refiere a que el diseño debe ofrecer opciones tanto para principiantes como para usuarios experimentados, permitiendo que los usuarios experimentados personalicen y utilicen atajos. Esta regla se ve presente de nuevo, mi programa permite el uso de atajos para poder dar de Alta o dar de Baja Reservas mucho más rápido para los usuarios avanzados



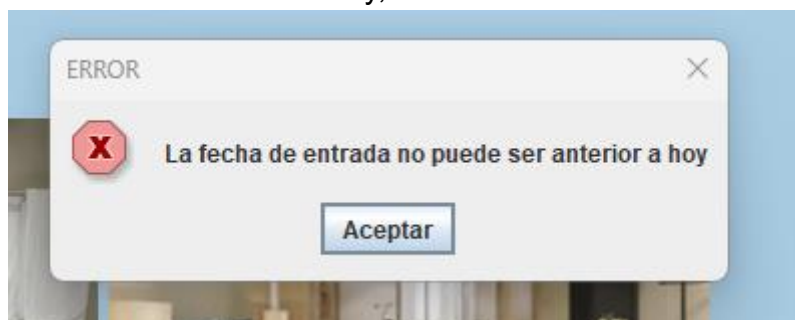
Regla 8. Estética y diseño minimalista

La regla número 8 se refiere no añadir más información de la estrictamente necesaria. En mi caso en mi aplicación todo lo mostrado es necesario, un claro ejemplo de esto es cuando el usuario inicia la aplicación, solo se le es mostrado dos botones y ningún otro tipo de información irrelevante:



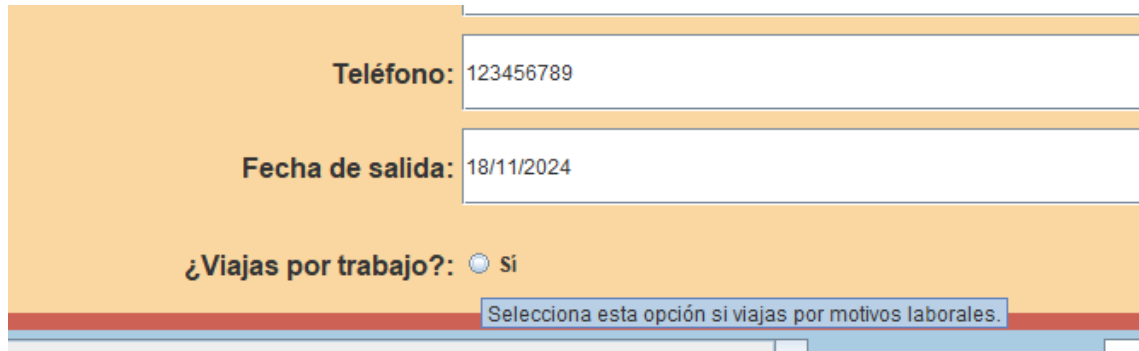
Regla 9. Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

Esta regla dice que hay que permitir que el usuario comprenda qué está pasando y cómo solucionarlo. En mi aplicación un claro ejemplo de esto es cuando el usuario introduce una fecha incorrecta, como que por ejemplo es anterior al día de hoy, saldrá un error como este:



Regla 10. Ayuda y documentación

Jakob Nielsen destacaba que el usuario debía de contar con documentación en los campos más complejos de los formularios. Esto en mi programa se ve claramente en el ToolTip agregado a los JRadioButton, si el usuario tiene alguna duda y pasa el ratón por encima recibirá información de este campo



The screenshot shows a web form with an orange background. It contains three input fields: 'Teléfono:' with the value '123456789', 'Fecha de salida:' with the value '18/11/2024', and a radio button question '¿Viajas por trabajo?:' with the option 'Si' selected. A tooltip is visible over the 'Si' radio button, displaying the text 'Selecciona esta opción si viajas por motivos laborales.' The form is styled with orange borders and a red horizontal bar at the bottom.