

Resumen de clase

Clase 18/05/23

Interfaz definiciones

Es el método que permite interactuar a los usuarios con maquinas, aplicaciones y dispositivos.

Usabilidad

- Efectividad
- Eficiencia
- Satisfacción

10 heurísticas de Nielsen



1. **Visibilidad del estado del sistema:** El sistema debe mantener informado al usuario sobre lo que está sucediendo en todo momento.
2. **Coincidencia entre el sistema y el mundo real:** La terminología debe ser coherente con la del usuario y la información debe presentarse en un orden lógico.
3. **Control y libertad del usuario:** Se debe permitir al usuario deshacer cualquier acción o volver atrás.
4. **Consistencia y estándares:** El sistema debe seguir convenciones y estándares que el usuario ya conoce. Color de botones, cosas de igual sentido en todo el contenido de la aplicación.

Tipos de consistencia:

- Interna
 - Externa
 - Metafórica
5. **Reconocimiento en lugar de recuerdo:** El sistema debe presentar información que sea fácilmente reconocible, en lugar de requerir que el usuario recuerde información específica.
 6. **Prevención de errores:** El sistema debe evitar errores siempre que sea posible, y debe permitir su corrección fácilmente. Ej. Advertencia de falta llenar campo.
 7. **Flexibilidad y eficiencia de uso:** El sistema debe permitir a los usuarios personalizar su experiencia y ser eficiente en su uso.
 8. **Diseño estético y minimalista:** El diseño debe ser estético y debe presentar solo la información relevante.
 9. **Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores:** El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean claros y fáciles de entender, y debe ayudar al usuario a recuperarse de los errores.
 10. **Ayuda y documentación:** El sistema debe proporcionar ayuda y documentación al usuario para que puedan comprender y utilizar el sistema de manera efectiva.

Ranking de severidad

Se marcan de 0 a 4, otorgando valores de 0 para casos que no presentan errores, y 4 las que son más severas e implican acción inmediata.

Los 16 principios de Tognazzini

1. **La interacción debe ser fácil y natural** para el usuario, como hablar con un amigo.
2. **Los usuarios deben estar al mando** y sentir el control completo sobre la interfaz de usuario.
3. **Los usuarios deben siempre saber qué hacer** y qué se espera de ellos.
4. **La simplicidad es esencial** y la complejidad debe eliminarse siempre que sea posible.
5. **La consistencia es clave** para una interfaz de usuario efectiva.
6. **La retroalimentación es crítica** para que los usuarios sepan qué está sucediendo.
7. **Los usuarios deben tener la capacidad de deshacer** y rehacer cualquier acción.
8. **La navegación debe ser fácil y directa** sin distracciones innecesarias. Ley de Fitts (capacidad para clicar un botón)
9. **La información debe ser fácil de encontrar** y fácil de entender.
10. **La atención al detalle es importante** y puede mejorar significativamente la experiencia del usuario.
11. **La jerarquía visual es necesaria** para que los usuarios sepan qué es importante.
12. **Las cosas deben ser donde se espera que estén** para una navegación más fácil.
13. **La ayuda debe ser fácilmente accesible** y proporcionar información útil.
14. **Los usuarios deben tener la capacidad de personalizar** la interfaz de usuario según sus necesidades.

15. **La integración es importante** para que los usuarios puedan realizar tareas complejas.
16. **La interfaz de usuario debe ser estéticamente agradable** y crear una experiencia atractiva para el usuario.

Conclusión

Interfaz de usuario

- Atractiva Visualmente
- Clara
- Coherente
- Flexible