

# 10 HEURISTICAS DE USABILIDAD DE NIELSEN Y MOLICH

Interaccion Humano Computador

Patrik Renee Quenta Nina  
Frank Lenny Ccapa Usca  
Alfred Marvin Casanova Vargaya  
Yhonatan Smith Ylaccaña Cordova

Septiembre 14, 2020

- Jakob Nielsen es un consultor de usabilidad web, tiene un doctorado en la interacción persona-computadora HCI en la Universidad Técnica de Dinamarca en Copenhagen, partner de Nielsen Norman Group, y Rolf Molich.
- Rolf Molich es un consultor Danés, padre de la usabilidad y que co invento junto a Nielsen el método de evaluación heurística.



# 10 HEURISTICAS DE USABILIDAD DE NIELSEN Y MOLICH

Nielsen Y Molich establecieron una lista de 10 pautas a seguir de diseño de interfaz de usuario en el año 1990.

Las 10 heurísticas de usabilidad tienen como objetivo mejorar la experiencia de usuario dentro de una interfaz humano-computadora o humano-ordenador si queremos llamarle así. Usabilidad es la facilidad con el usuario interactúa con una herramienta con el fin de alcanzar un objetivo concreto.



## Visibilidad del estado del sistema.

- El usuario debe estar informado de las operaciones del sistema, estas operaciones deben ser altamente visibles y que se muestren en pantalla dentro de un periodo de tiempo razonable de manera que para el usuario sea fácil de entender.



## Relación entre el sistema y el mundo real.

- Se debe reflejar el lenguaje y los conceptos que los usuarios encontrarían en el mundo real en función del usuario objetivo del estudio. La información debe ser presentada en orden lógico y la combinación de las expectativas del usuario derivadas de su experiencia en el mundo real reducirá la tensión cognitiva y facilitará el uso del sistema.



## Control y libertad del usuario.

- El usuario debe tener la opción de hacer pasos hacia atrás en cualquier proceso y que sean posibles incluyendo rehacer y deshacer acciones anteriores.

## Control y libertad del usuario.

- El usuario debe tener la opción de hacer pasos hacia atrás en cualquier proceso y que sean posibles incluyendo rehacer y deshacer acciones anteriores.

## Consistencia y normas.

- EL diseñador de la interfaz debe asegurar que los elementos gráficos y su terminología se mantenga en todas las pantallas o plataformas similares. Los iconos de una categoría deben representar el mismo concepto en todas las pantallas.





## Prevención de errores.

- Diseñar sistemas para que los errores potenciales se mantengan al mínimo. El usuario no debe detectar y solucionar problemas sino al contrario, el sistema le debe ofrecer posibles soluciones.



## Reconocer en lugar de recordar.

- El diseñador debe crear interfaces que hagan que los objetos, acciones, opciones y direcciones sean visibles y fácilmente reconocibles para el usuario.
- Se debe minimizar los datos y mostrar solo información relevante dentro de una pantalla mientras el usuario explora la interfaz. Las personas solo podemos mantener alrededor de 5 elementos en la memoria al mismo tiempo y en corto plazo. Debido a estas limitaciones el diseñador debe simplemente emplear el reconocimientos en lugar de hacer recordar información.
- Reconocer es más fácil que recordar.

## Flexibilidad y eficiencia de uso.

- Al mayor uso de un sistema viene la demanda de menos interacciones que permitan una navegación más rápida. Los usuarios deben poder personalizar o adaptar la interfaz para que se adapte a sus necesidades, de modo que se pueda lograr acciones frecuentes a través de maneras mas convenientes.



## Diseño estético y minimalista.

- No se debe mostrar información innecesaria lo más importante es que se debe mostrar solo los componentes necesarios para desarrollar tareas, de manera claramente visibles y que sean inequívocos para ayudar al usuario a navegar de un sitio a otro. La información innecesaria podría distraer al usuario y disminuir la atención sobre la información relevante.



## Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir errores.

- Los errores deben expresarse en un lenguaje sencillo por sobre la terminología técnica según el usuario al que este dirigido está acción.





GRACIAS