

Las 10 Reglas heurísticas de Jakob Nielsen Aplicadas a mí Proyecto

Índice

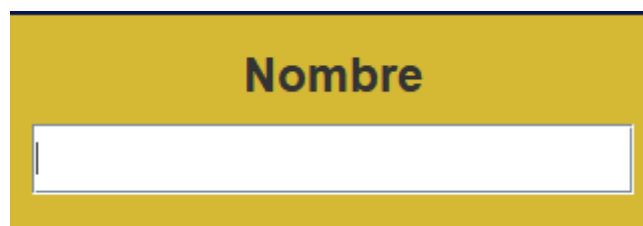
1. Visibilidad del estado del Sistema	3
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real	4
3. Dale al usuario el control y la libertad	5
4. Consistencia y estándares	6
5. Prevención de errores	7
6. Reconocer en lugar de recordar	8
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	9
8. Estética y diseño minimalista	10
9. Ayuda al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores	11
10. Ayuda y documentación	12
11. Gama de colores usada en el proyecto	12

1. Visibilidad del estado del Sistema

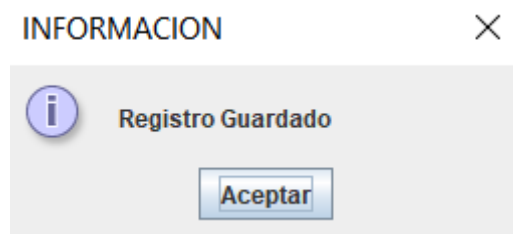
Es uno de los básicos y, por lo que sea, el que más se olvida.

Imagínate que estás rellenando un formulario para comprar las entradas de un concierto, pero no puedes diferenciar qué campo del formulario estás rellenando en este momento. Cuando a duras penas consigues llegar al final, haces clic en el botón de “Enviar”, pero este no tiene *hover* -no puedes ver si funciona o no- y tampoco te sale un mensaje de confirmación del envío o error.

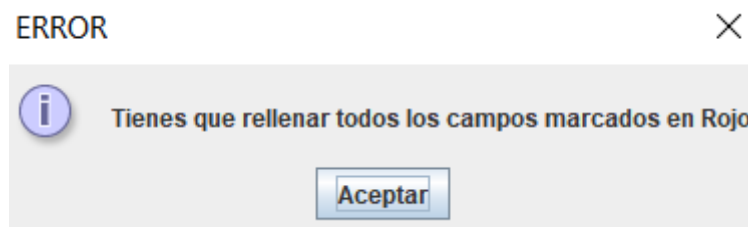
En mi proyecto se puede apreciar cuando se esta en un campo de texto ya que aparece una rayita indicando que esta seleccionado

Un formulario con un fondo amarillo. En el centro, el texto "Nombre" en negro. Debajo, un campo de texto blanco con un cursor de texto visible a la izquierda, indicando que está seleccionado.

Cuando hacemos clic en Guardar muestra un mensaje indicando que el registro ha sido guardado



Y en caso de haber rellenado los campos mal mostrar un mensaje de error y resaltara en rojo los campos mal rellenados

Un formulario con un fondo amarillo. En el centro, el texto "DNI" en negro. Debajo, un campo de texto blanco con un borde rojo grueso, indicando que el campo está mal rellenado.

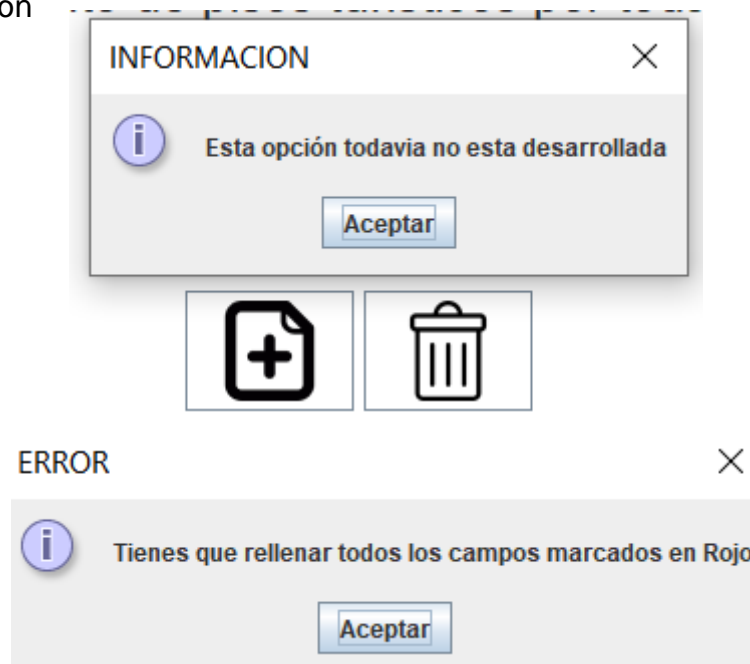
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real

Como ya hemos visto el producto del derecho y del revés y conocemos qué hace qué y hacia dónde lleva cada pantalla, tenemos tendencia a asumir que el usuario también lo sabe.

Y esto nos lleva a escribir textos poco humanos del estilo “Date de alta”, sin ofrecer contexto o resaltar beneficios. O aún peor, mostrar los errores tal cual: “Se ha producido un Error 404”.

Es importante que uses palabras y conceptos que le sean familiares al usuario y le permitan comprender rápidamente qué está pasando.

En mi proyecto a la hora de mostrar un error o información se da una descripción del error familiar y sin el uso de palabras técnicas o de difícil comprensión



3. Dale al usuario el control y la libertad

Esta regla habla de darle al usuario el control y la libertad de realizar las acciones que desee... e incluso de darle la capacidad de deshacer acciones que puede haber tomado por error.

En mi proyecto tenemos la opción de restablecer todos los campos pulsando en el botón nuevo o siempre podemos volver al campo que queramos editar y cambiarlo

The screenshot shows the 'Alquileres OLLER' web form. The form is divided into several sections:

- Nombre:** Martin
- Apellidos:** Oller Exposito
- DNI:** 11111111F
- Telefono:** 111111111
- Edad:** 19
- Direccion:** M. C333
- Provincias:** Asturias
- Fechas:** Fecha Alta: 28/11/21 13:28, Fecha final: 29/11/22 13:22
- Imagenes Pisos:** A gallery of images showing the interior of a house.
- Lista de Camas:** Cama 1, Doble
- Extras Niños:** Edad Niños, Extra
- Numero de huéspedes:** 1
- Numero de Dormitorios:** 1
- Numero de Baños:** 1
- Numero de Camas:** 1
- ¿Niños?:** No
- Precio Mínimo:** 40€

On the right side, there is a sidebar with a pink background containing icons for printing, adding, and deleting items. Below the main form, there is a section for 'Arrendador' and 'Inmueble' with the following details:

- Arrendador:** NOMBRE: Martin, APELLIDOS: Oller Exposito, DNI: 11111111F, TELEFONO: 111111111, EDAD: 19
- Inmueble:**

The screenshot shows the 'Alquileres OLLER' web form. The form is divided into several sections:

- Nombre:**
- Apellidos:**
- DNI:**
- Telefono:**
- Edad:** 18
- Direccion:**
- Provincias:** A Coruña
- Fechas:** Fecha Alta: 28/11/21 13:33, Fecha final: 28/11/22 13:33
- Imagenes Pisos:** A gallery of images showing the interior of a house.
- Lista de Camas:**
- Extras Niños:** Edad Niños, Extra
- Numero de huéspedes:** 6
- Numero de Dormitorios:** 6
- Numero de Baños:** 6
- Numero de Camas:** 6
- ¿Niños?:** No
- Precio Mínimo:**

On the right side, there is a sidebar with a pink background containing icons for printing, adding, and deleting items. Below the main form, there is a section for 'Arrendador' and 'Inmueble' with the following details:

- Arrendador:**
- Inmueble:**

4. Consistencia y estándares

Este principio ataca justo esto: el usuario no debe estar preguntándose siempre si ese botón enviará el correo, o si es un botón o un enlace, o si ese elemento es clicable o no.

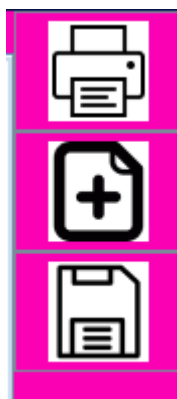
Lo mismo con el significado que ya hay asociado a determinados iconos: ¿qué te sugiere una mano cerrada con el pulgar hacia arriba? Un like. ¿Y una estrella? Favoritos.

En mi proyecto todos los iconos de los botones han sido elegidos basándose en los estándares de usabilidad identificando fácilmente la función de cada botón.

Aquí podemos observar claramente que el icono de la izquierda es de nuevo y el de la derecha de borrar.



Igualmente aquí se puede observar que el primer botón realiza la función de imprimir, el segundo de nuevo y el tercero de guardar.



5. Prevención de errores

Su propio nombre le indica. Por ejemplo... ¿cuántas veces has enviado un correo diciendo que adjuntarías algo pero se te olvida? (y obviamente te das cuenta solo cuando ya le has dado al botón de “Enviar”).

GMail implementó una funcionalidad para poder prever este error, que es lanzarte un aviso cuando has escrito “adjunto” (o similares) y no has añadido nada en el correo.

En mi proyecto por ejemplo a la hora de rellenar los campos de DNI y teléfono móvil, solo permite formatos correctos y en caso de ser un formato incorrecto limpia el campo o en caso de intentar forzar un formato incorrecto genera una advertencia sonora de error.

NO ADJUNTO IMAGEN YA QUE NO HAY FORMA DE PROBARLO CON UNA IMAGEN Y SOLO SE PUEDE PROBRAR EJECUTANDO EL MISMO

6. Reconocer en lugar de recordar

En el afán de diseñar pantallas “lo más limpias posibles” muchas veces caemos en ocultar opciones detrás de menús hamburguesa, hovers o ventanas modales.

Haciendo esto lo que hacemos es incrementar la carga mental en el usuario: le hacemos recordar dónde está qué y de qué pantalla viene y hacia dónde va.

En mi proyecto no está ese problema ya que las opciones importantes de los menús como son Alta pisos y Baja pisos están disponibles a primera vista sin necesidad de tener que entrar al menú para acceder a ellas



Y luego al hacer clic en la opción de altas solo se abre una ventana modal en la que ya están todas las opciones necesarias para darse de alta, sin necesidad de acceder a más ventanas

The image displays a registration form titled "Alquileres OLLER". The form is divided into several sections. On the left, a yellow sidebar contains fields for "Nombre", "Apellidos", "DNI", "Telefono", and "Edad: 18". The main area has a teal background and contains fields for "Direccion", "Provincias" (a dropdown menu), "Fechas" (with "Fecha Alta" and "Fecha final" date pickers), "Numero de huéspedes", "Numero de Dormitorios", "Numero de Baños", "Numero de Camas", "¿Niños?", and "Precio Mínimo". To the right of these fields is a section titled "Imagenes Pisos" showing a photo of a room interior. Below that is a "Lista de Camas" section. At the bottom right, there is an "Extras Niños" section with "Edad Niños" and "Extra" input fields. The form is framed by a dark blue header and a pink sidebar on the right containing icons for a document, a plus sign, and a trash can.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Este es quizás uno de los principios más complejos: la interfaz que diseñes será utilizada por usuarios “pro” y por usuarios que acaban de llegar a la aplicación página web.

Una forma de conseguir cumplir este principio es implementar la personalización del programa (como hace cualquier software de diseño), un tour y configuración por el producto que puede saltarse -para los “pro”- o seguirse -para los “nuevos”-, etc.

En mi proyecto no hay una opción de personalizar el programa como tal ya que en un programa de alquiler de propiedades no veo necesario el uso de que el usuario pueda personalizar la interfaz u otros elementos

8. Estética y diseño minimalista

El “diseño minimalista” no es solo una moda. Además, no se refiere exclusivamente a la estética *flat*, sino a no añadir más información de la estrictamente necesaria.

Para lograrlo, pregúntate si toda la información que muestras en la interfaz es necesaria y útil en ese momento exacto. Si no lo es, ocúltala o quítala.

En mi proyecto se puede ver reflejado a la hora por ejemplo de añadir camas, ya que solo nos mostrara el numero de camas que nosotros necesitemos, y no todas, siendo igual en todo el proyecto y mostrando solo los campos que son estrictamente requeridos en ese momento.

The image shows a user interface for a hotel booking system. On the left is a teal sidebar with four sections, each with a title and a numeric input field with up/down arrows:

- Numero de huéspedes**: Input field with '0'.
- Numero de Dormitorios**: Input field with '0'.
- Numero de Baños**: Input field with '0'.
- Numero de Camas**: Input field with '3'.

Below these is a partially visible label **¿Niños?**. On the right is a yellow main area. At the top is the title **Lista de Camas**. Below it are three entries, each with a title and a dropdown menu:

- Cama 1**: Dropdown menu showing 'Simple'.
- Cama 2**: Dropdown menu showing 'Simple'.
- Cama 3**: Dropdown menu showing 'Simple'.

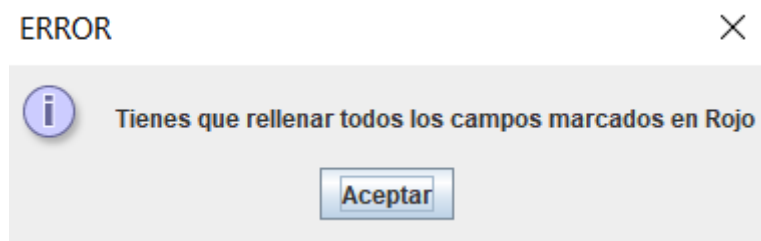
At the bottom of the yellow area is a section titled **Extras Niños**.

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

Los errores forman parte del camino del usuario. No siempre puedes evitarlos usando los principios anteriores, pero sí puedes facilitar la experiencia cuando suceden.

Permite que el usuario comprenda qué está pasando y cómo solucionarlo. Un mal ejemplo de cómo hacer esto es el clásico “se ha producido un error con el usuario o la contraseña”: es lo mismo que no decir nada, porque ni siquiera permite al usuario ver en qué se está equivocando.

En mi proyecto esto se puede apreciar que a la hora de un error muestra el mensaje:



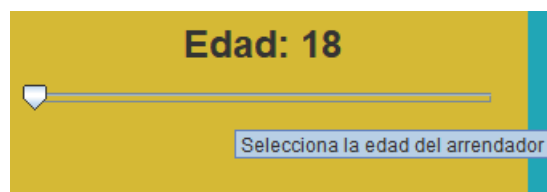
Especificando claramente en que campo esta el error ya que si un campo esta correctamente rellenado este no estará marcado de rojo

10. Ayuda y documentación

Un sistema ideal no debería necesitar un manual o una documentación muy elaborada. Pero aun así, unas FAQ (preguntas frecuentes) son un gran ejemplo de cómo puedes evitar llamadas al servicio técnico o servicio de atención al cliente.

Otra forma de cumplir este principio es el de añadir explicaciones en los campos complejos de los formularios, como las contraseñas, o indicar mediante tooltips aclaraciones de los textos.

En mi proyecto esto se puede ver aplicado en el Slider de edad ya que a lo mejor algun usuario puede llegar a no saber que función realiza



11. Gama de colores usada en el proyecto

COLOR 1: #21A6B6



COLOR 4: #F0E5C5



COLOR 2: #FA02B3



COLOR 5: #0B134C



COLOR 3: #D5B935

