El usuario debe ver las funciones Poder saber qué está haciendo el sistema El diseño debe ser consistente con sistemas similares Conviene usar lenguaje y simbología con la que el usuario esté familiarizado Familiaridad Si no es posible, utilizar metáforas Los elementos deben dejar patente cuál es su función Sugerencia Permitir al usuario navegar a través del sistema Navegación Mapas, señales de dirección... Dejar patente qué está bajo control Permitir tomar control si es posible Dar información sobre qué efectos tiene la interacción Principios de Diseño Diseño ) Creación de GUIs Retroalimentación Mejora la sensación de control Permitir la recuperación después de errores Recuperación Opción de volver atrás, deshacer.. Proporcionar para que el usuario no haga cosas inapropiadas Restricciones Informar sobre posibles errores graves a cometer (mensajes de advertencia) Permitir diversas formas de realizar acciones Ada<u>ptarse a</u> <u>diferentes tipos de usuarios depediendo de su experiencia</u> Permitir personalizar el aspecto o el comportamiento del sistema El diseño debe tener un buen estilo y ser atractivo Los sistemas deben ser amables, amigables y agradables de usar No debe haber interrupciones agresivas Principios psicológicos

