

Desarrollo Interfaces Web

Leyes de Usabilidad

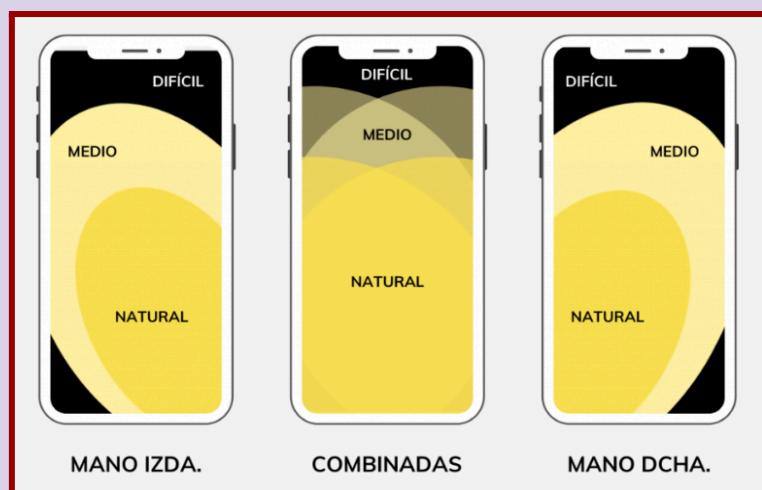
Encuentra ejemplos para explicar las Leyes de Usabilidad

- Ley de Fitts
 - Ley de Hick
 - Ley de la proximidad
 - Ley de la simplicidad
 - Ley de la consistencia
 - Ley de la retroalimentación
 - Ley de la Jerarquía Visual
 - Ley del reconocimiento más que la memorización
-

Ley de Fitts

Cuanto más grande y cercano esté un elemento interactivo, más fácil será para el usuario hacer click en él.

En el caso de los dispositivos móviles (smartphones) se da esta ley al situar los elementos más importantes o con los que el usuario más interactúa en el rango de alcance de su pulgar.



Ley de Hick

Cuento mayor es el número de opciones a las que se somete al usuario, más tardará en realizar una decisión. Cuanto más, peor.

Un ejemplo pueden ser las opciones que te dan las webs para suscribirte a sus distintas tarifas. Son pocas opciones entre 2 y 4 normalmente y aunque te van diciendo lo que añade cada una, lo importante es el precio que aparece en mayor tamaño y es lo que le interesa al usuario.

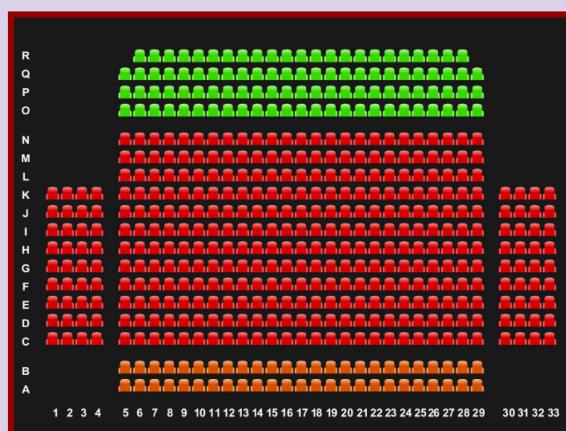
The screenshot shows a section titled "Elige Tu Plan De Hosting Web" with three plans:

- Hosting Sencillo**: La solución ideal para principiantes. Precio: 0,99€/mes. AHORRA 70%. Includes: 1 Sitio web, 30 GB de Almacenamiento SSD, ~10000 Visitas Mensuales, 1 Cuenta de correo, SSL Gratis (valor: 11,95 €), and Dominio gratis. Renovación: 1,99€/mes.
- MÁS VENDIDO**
Hosting Premium: El paquete perfecto para webs personales. Precio: 1,99€/mes. AHORRA 80%. Includes: 100 Sitios web, 100 GB de Almacenamiento SSD, ~25000 Visitas Mensuales, Email Gratis, SSL Gratis (valor: 11,95 €), and Dominio Gratis (valor: 7,99). Renovación: 3,99€/mes.
- Hosting Empresarial**: Optimizado para negocios pequeños y medianos. Precio: 3,99€/mes. AHORRA 75%. Includes: 100 Sitios web, 200 GB de Almacenamiento SSD, ~100000 Visitas Mensuales, Email Gratis, SSL Gratis (valor: 11,95 €), and Dominio Gratis (valor: 7,99). Renovación: 5,99€/mes.

Ley de la proximidad

Agrupar elementos que se relacionan visualmente ayuda a la comprensión del usuario.

Un ejemplo serían las reservas de butacas en los cines, aunque estén todas juntas te van separando por colores las que están reservadas, libres o se sitúan a los lados o en la parte inferior.



Ley de la simplicidad

Las interfaces más simples son más fáciles de comprender.

Por ejemplo el logo de Apple, el primero estaba saturado de detalles, lo que dificulta reconocerlo por ejemplo si lo ves desde lejos o si es muy pequeño. El actual, sin embargo, se ve fácilmente.



Ley de la consistencia

Mantener el mismo diseño en toda la web, así como en sus elementos ayuda al usuario a moverse por ella.

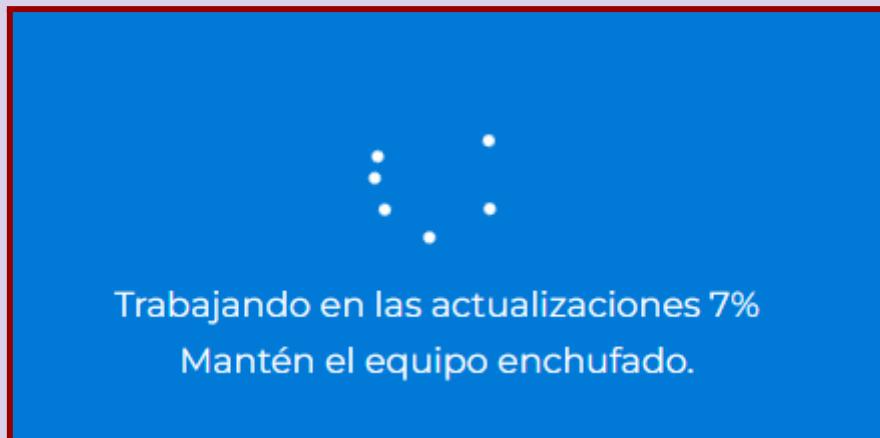
Por ejemplo cuando se rellenan los campos de usuario en Soundcloud, se refiere al campo para llenar el nombre de usuario como “Display name”. Y lo usa así en toda la aplicación, en lugar de “Username” o “Profile name”. Siempre usa el mismo término.

A screenshot of a SoundCloud profile editing interface. At the top, it says "Edit your Profile". Below that is a circular profile picture of a person with blue and purple hair. To the right of the picture are two input fields: one for "Display name*" containing the text "Victor", and another for "Profile URL*" containing the URL "soundcloud.com/ user938903677". Both fields have an asterisk next to them, indicating they are required.

Ley de la retroalimentación

Los sistemas deben dar una respuesta inmediata cuando el usuario realiza una determinada acción para que puedan entender la acción realizada y tener una sensación de control en el sistema.

Un ejemplo puede ser cuando al actualizar el sistema, se nos indica que se está llevando a cabo esa acción.



Ley de la Jerarquía visual

Los elementos más importantes deben destacarse para que el usuario sepa dónde mirar primero y cómo moverse por la web de forma natural.

Por ejemplo el botón de “Añadir al carro” en la página de Steam. El color predominante en la aplicación es de color azul oscuro. El botón es de un color verde lima que hace que resalte y sea fácil de localizar.



Ley del reconocimiento más que la memorización

Los usuarios deben poder reconocer visualmente las opciones, iconos o funciones disponibles, en lugar de tener que recordarlas de memoria.

Un ejemplo pueden ser los iconos en el ordenador, es verdad que te indica lo que es cada uno, pero igualmente se intuye si no lo dijese ya que son iconos muy básicos o que forman parte de la cultura actual.

