

ACTIVIDAD 4.2

Ana López Marín

Daniel García López

Javier García Tercero

Valentín Valero Jiménez

- **Piensa ejemplos en los que se cumplan y no se cumplan los principios propuestos por Norman.**

Sí se cumplen:

- Visibilidad: un interruptor de la luz donde veamos de manera clara el encendido y apagado. ¿Por qué? Porque vemos sin dificultad que botón es para cada cosa.



- Retroalimentación: una lavadora que emite un sonido cuando termina. ¿Por qué? Porque nos informa de cuando ha terminado su función.

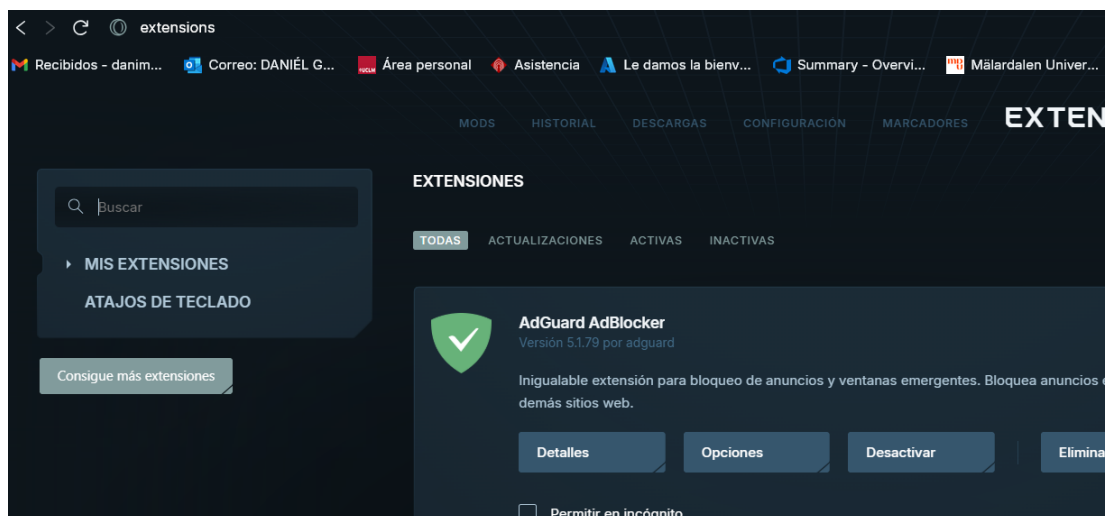
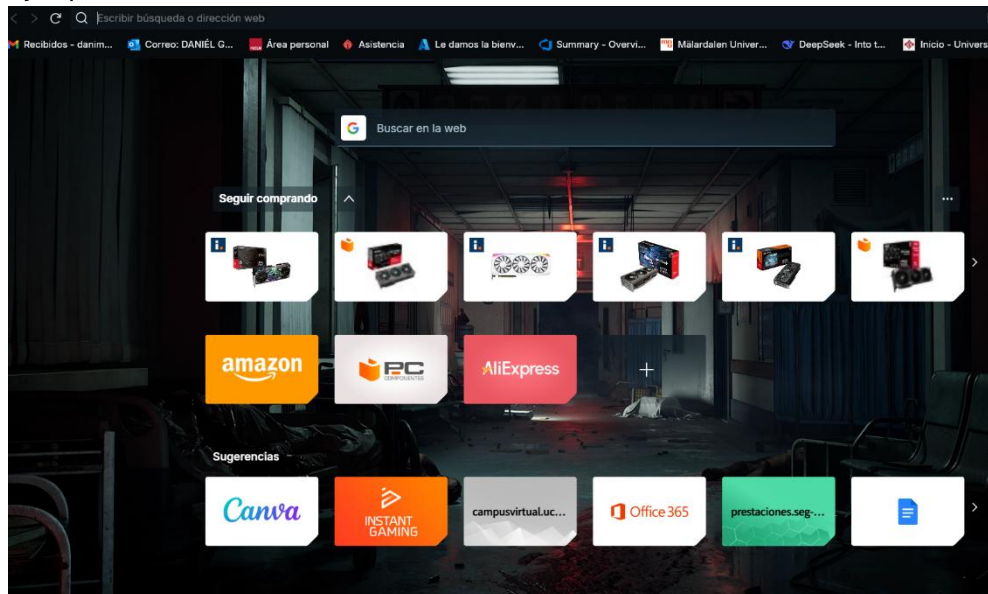


- Restricciones: un conector USB que solo puede entrar en una posición. ¿Por qué? De esta manera nos impide usarlo de manera incorrecta.



- Consistencia: en las apps donde el botón de “volver hacia atrás” siempre se encuentra en el mismo sitio. ¿Por qué? Porque así es un diseño predecible.

Ej. Opera GX:



- Captación intuitiva: el pomo de la puerta que sea redondo nos ayuda a saber que hay que girarlo para poder realizar bien su función. ¿Por qué? Porque por su forma sabemos cuál es su uso.



No se cumplen:

- Visibilidad: un mando donde hay muchos botones pequeños y sin etiquetación. ¿Por qué? Porque es difícil de entender cuál es la funcionalidad de cada botón y nos lleva más tiempo.



- Retroalimentación: el botón de encendido de un ordenador que al presionarlo no emite ningún sonido, luz ni vibración. ¿Por qué? Porque no sabríamos si el ordenador está encendido o no.



- Restricciones: un conector que puede conectarse por ambos lados, pero solo una de ellas funciona. ¿Por qué? Porque no sabríamos cuál es la buena y cuál es la mala si no probamos ambos, es decir, no tenemos una guía.



- Consistencia: en un cajero automático donde los botones cambien de lugar según la opción elegida. ¿Por qué? Porque el diseño sería confuso y cometeríamos errores.



- Captación intuitiva: una puerta con tirador cuando en realidad hay que empujar. ¿Por qué? Porque el diseño nos confunde y realizamos una acción incorrecta.

