

Heurísticas de Nielsen

Diez reglas generales para revisar una interfaz y encontrar problemas de usabilidad sin necesidad de hacer pruebas con personas.

En inglés

Nielsen's usability heuristics

Origen

Nielsen y Molich (1990); revisadas por Nielsen (1994)



Qué problema aborda

Permite detectar muchos problemas pronto y con poco coste, antes de probar con usuarios.

Un ejemplo

Un formulario de alta con un campo de fecha.

Sin revisar

Fecha de nacimiento

31/02/1990

Enviar

Error. Inténtalo de nuevo.

Campos vacíos

La fecha se escribe en un formato que no se indica. Al enviar, sale un error genérico y se borra todo. **Dos reglas incumplidas.**

Revisado con las heurísticas

Fecha de nacimiento

12/03/1990

Enviar

Formato: día/mes/año

Lo demás se ha guardado

Se muestra el formato, el error aparece junto al campo y explica qué falta, y lo escrito se conserva. **Prevenir errores y salir de ellos.**

Con la lista de heurísticas, una sola revisión encuentra problemas que el equipo ya no veía.

Cómo funciona



Varias personas revisan la interfaz por separado.



Cada problema se anota junto a la heurística que incumple.



Se juntan las listas y se ordenan los problemas por gravedad.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Haz una revisión heurística con tres a cinco personas antes de probar con usuarios.

✗ Evita

Que una sola persona revise y dé la interfaz por buena.

👁 Para no caer

Las heurísticas encuentran problemas, pero no dicen cuáles importan más a quien usa el producto.

Componentes

Estado visible

La interfaz dice siempre qué está pasando.

El idioma de la gente

Palabras y conceptos conocidos, no técnicos.

Control y libertad

Una salida clara para deshacer o salir.

Coherencia

Lo mismo se llama y se ve igual en todas partes.

Prevenir errores

Mejor evitar el error que avisar de él.

Reconocer, no recordar

Las opciones a la vista, sin obligar a memorizar.

Flexibilidad

Atajos para quien tiene experiencia.

Lo justo

Cada elemento de más compite con lo importante.

Salir de los errores

Mensajes claros que dicen qué pasó y cómo arreglarlo.

Ayuda

Fácil de encontrar y centrada en la tarea.

Del 20 al 51 %

Lo que dice la investigación

Del 20 al 51 % de los problemas encontraba, de media, una sola evaluadora en cuatro experimentos. Con cinco se llegaba a unos dos tercios (Nielsen y Molich, 1990).

Autores y obras

Jakob Nielsen y Rolf Molich (1990)

Propusieron la evaluación heurística y midieron cuántos problemas encuentra cada evaluador.

Jakob Nielsen (1994)

Revisó la lista a partir de cientos de problemas reales y la dejó en diez.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interfaces (UI)
Disciplina

Test de usabilidad
Método

Relacionado con

Directrices de interacción persona-IA
Modelo

Usabilidad
Concepto

UX writing
Especialidad

Fuentes

Fuentes originales

- Nielsen, J. y Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '90) (pp. 249–256). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/97243.97281>)
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. En Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '94) (pp. 152–158). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/191666.191729>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026

