

Sodimac

Guía de Estilos

Natalia Rey Esperanza
Santiago, 5 de Marzo de 2009

Montevideo, Uruguay
fono +(598) 98 537 069
www.nataliarey.com

Indice

[INTRODUCCIÓN](#)

		8
DEFINICIÓN DE USABILIDAD		9
Qué es la Usabilidad		10
10 Reglas Heurísticas de Jakob Nielsen	16	
GENERALIDADES		18
Simplicidad		18
Diagramación de Interfaz		19
Factibilidad Técnica		21
CONTENIDO		22
Cabezal		22
Diagramación		22
Componentes	22	
Menú Primario		23
Diagramación		23
Cuándo utilizar		23
Procesos en		24
pasos		24

Diagramación		24
Cuando utilizar		24
Cuántos Pasos		25
Títulos		26
Diagramación		26
Qué poner en los títulos	26	
Subtítulos		27
Diagramación		27
Cuándo utilizarlos		27
Qué poner en los subtítulos	27	
Formularios		28
Elementos de un formulario		29
Como se arma una Línea de Campo	30	
Diagramación		30
Etiquetas		

		31
Cómo nombrarlas		
	31	
Alineación de la Etiqueta		
	31	
Cómo utilizar Etiquetas		
	32	
Campos de Texto (Text Box)		33
Diagramación		33
		33
Cuándo utilizar Campos de Texto		
	33	
Interacción		
		33
Consideraciones de Usabilidad		
	33	
Radiobutton con Etiqueta		
	34	
Diagramación		
		34
Cuándo utilizar Radiobuttons		
	34	
Interacción		
		34
Consideraciones de Usabilidad		
	34	
Combo box		
		35
Diagramación		
		35
Cuándo utilizar Combo Box		

	35	
Interacción		35
Consideraciones de Usabilidad		
	35	
Checkbox con Etiqueta		36
Diagramación		36
Cuándo utilizar Checkbox		
	36	
Interacción		36
Consideraciones de Usabilidad		
	36	
Text Área con etiqueta		37
Diagramación		37
Cuándo utilizar Text Área		
	37	
Interacción		37
Consideraciones de Usabilidad		
	37	
Campo de Selección de Pop Up		
	38	
Diagramación		38
Cuándo utilizar Campo de Selección de pop-up		
	38	
Interacción		38

Consideraciones de Usabilidad	38	
Lista de Selección con Etiqueta	39	
Diagramación		39
Cuándo utilizar Lista Selección con Etiqueta	39	
Interacción		39
Consideraciones de Usabilidad	39	
Botones	40	
Generalidades		40
Botones Principales		41
Diagramación		41
Como nombrarlos		41
Cuándo usarlos		41
Importancia		41
Botones Secundarios		42
Diagramación		42
Como nombrarlos		42

Cuándo usarlos	42
Importancia	42
Listados	43
Diagramación	43
Interacción	44
Componentes	
44	
Título	
45	
Paginado	45
Buscador	
45	
Funcionamiento	45
Encabezado	47
Cuerpo de Listado	47
Ordenamiento de Columnas	47
Alineaciones	49

Alineaciones de columnas	49	
Alineaciones de datos de algún tipo	49	
Formato para fechas, valores, etc	49	
Selección de líneas con checkbox		50
Interacción		50
Selección de líneas sin checkbox	51	
Interacción		51
Tablas para ingresos		52
Diagramación	52	
Interacción		53
Cuerpo de		
Tabla		54
Elementos de		
Apoyo		55
Alineaciones	55	
Links	56	
Cuándo utilizar		56

Nombres		56
Componentes y estilo gráfico	56	
Tabs		
57		
Cuándo utilizar		57
Diagramación		57
Interacción		57
Consideraciones de Usabilidad	57	
Tooltip		59
Diagramación		59
Cuándo utilizar		59
Interacción		59
Consideraciones de Usabilidad	59	
Pie de página		60
Diagramación		60
Contenido		

	60
Login	61
Diagramación	61
Interacción	
61	
Mantenedor de Niveles	63
Diagramación	63
Interacción	
64	
Cuándo	
utilizar	67
Mantenedor Asignación de atributos a estructura CLATEC	68
Diagramación	68
Interacción	
68	
Consideraciones Generales	70
Tipografía	70
Colores	70

Consideraciones de Datos Particulares		71
RUT		
71		
Fechas		71
Indicadores de Unidad de Medida		
	71	
Datos numéricos		72
Iconos		73
Diagramación		73
Anatomía del ícono		73
Íconos de acción		73
Como destacar el probable		75
Mensajes de Confirmación de Operación		76
Cuándo utilizar		76
Diagramación		76
Interacción		76
Íconos		

76

Recomendaciones de Usabilidad

76

Mensajes de NO Confirmación de Operación

77

Cuándo utilizar

77

Diagramación

77

Interacción

77

Iconos

77

Recomendaciones de Usabilidad

78

Mensajes de error

79

Cuándo utilizar

79

Diagramación

79

Interacción

79

Iconos

80

Recomendaciones de Usabilidad

80

Componentes

81

Prototipos

82

Introducción

Este documento es una guía práctica que contiene las reglas generales sobre como implementar los componentes provistos de manera de asegurar que las interfases que se construyan con ellos cumplan los requisitos de usabilidad y consistencia necesaria que debe tener todo sistema a desarrollar.

Este documento está dirigido a diseñadores y desarrolladores, debiendo ser una guía precisa y útil, para el manejo y mejor comprensión de los prototipos con el único propósito de poder desarrollar cualquier interfaz comprendida en el sistema.

Cada componente, así como los grupos de componentes que construyen una interfaz o pantalla están descritos y tienen una serie de recomendaciones que aseguran el buen uso de los mismos. Estas recomendaciones aplicarán a la mayoría de los casos posibles dentro de un desarrollo aunque pueda que existan casos especiales que no estén contemplados en este documento. En ese caso se debe apelar a los conocimientos de reglas de usabilidad que también se proveen en este documento para encontrar la mejor solución posible.

Definición de Usabilidad

Qué es la Usabilidad

La usabilidad universal (*del inglés usability*) es la característica de un sistema que pretende ser utilizado por:

- * **El tipo o tipos específicos de usuario/s,**
- * **La tarea o tareas que para las cuales el sistema se ha hecho, y**
- * **El contexto en el que se da la interacción.**

El "grado de usabilidad" de un sistema es, por su parte, una medida empírica y relativa de la usabilidad del mismo.

- * **Empírica** porque no se basa en opiniones o sensaciones sino en pruebas de usabilidad, realizadas en laboratorio u observadas mediante trabajo de campo.
- * **Relativa** porque el resultado no es ni bueno ni malo, sino que depende de las metas planteadas

(por lo menos el 80% de los usuarios de un determinado grupo o tipo definido deben poder instalar con éxito el producto X en N minutos sin más ayuda que la guía rápida) o de una comparación con otros sistemas similares.

El concepto de usabilidad se refiere a una aplicación (*informática*) de (*software*) o un aparato (*hardware*), aunque también puede aplicarse a cualquier sistema hecho con algún objetivo particular.

El modelo conceptual de la usabilidad, proveniente del diseño centrado en el usuario, no está completo sin la idea utilidad. En inglés, utilidad + usabilidad es lo que se conoce como ***usefulness***.

El término **usabilidad**, aunque de origen latino, en el contexto que se utiliza deriva directamente del inglés usability. Si bien los filólogos hispánicos consultados coinciden en afirmar que el término puede ser creado en la lengua castellana, su acepción no está clara. En castellano significa capacidad de uso, es decir, la característica que distingue a los objetos diseñados para su utilización de los que no.

Sin embargo la acepción inglesa es más amplia y se refiere a la facilidad o nivel de uso, es decir, **al grado en el que el diseño de un objeto facilita o dificulta su manejo.** A

partir de ahora definiremos el término usabilidad basándonos en la segunda acepción.

Si bien el concepto mismo de usabilidad es de reciente aplicación, desde hace mucho tiempo se maneja en base a criterios como facilidad de uso, amistoso con el usuario, etc. Muchos casos nos muestran cómo el interés por lo que hoy denominamos usabilidad moderna se remonta a varias décadas atrás.

Algunas conclusiones y casos recogidos en estudios e investigaciones:

*** La usabilidad demuestra reducciones del ciclo de desarrollo de los productos de 33-50%. (Bosert 1991)**

*** 63% de todos los proyectos de desarrollo de software sobrepasan su presupuesto,** siendo las cuatro causas más importantes relacionadas con usabilidad. (Lederer y Prasad 1992)

*** El porcentaje de código que se dedica al desarrollo de la interfaz con los usuarios ha ido aumentando a lo largo de los años** hasta un promedio 47-60% del conjunto de la aplicación. (MacIntyre et al. 1990)

*** La empresa Ricoh descubrió que el 95% de los usuarios encuestados nunca utilizaban las tres características claves diseñadas para hacer más atractivo el producto,** bien por desconocer su existencia, no saber cómo utilizarlas o no entenderlas. (Nussbaum y Neff 1991)

*** 80% de las tareas de mantenimiento se deben a requerimientos de usuarios no previstos,** quedando el resto debido a fallos y errores. (Martin y McClure 1993; Pressman 1992)

Por otro lado, la introducción de criterios tendientes a hacer amigable y fácil de usar un producto, no puede negarse desde tiempos inmemorables, desde la cinta para sujetar una prenda de vestir hasta las asas en viejas ánforas prehistóricas, tuvieron como idea original facilitar el uso de un objeto, por ende éste se hacía más atractivo y por consiguiente cobraba otro valor en el mercado.

La Organización Internacional para la Estandarización (ISO) ofrece dos definiciones de usabilidad:

ISO/IEC 9126:

"La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso"

Esta definición hace énfasis en los atributos internos y externos del producto, los cuales contribuyen a su funcionalidad y eficiencia. La usabilidad depende no sólo del producto sino también del usuario. Por ello un producto no es en ningún caso intrínsecamente usable, sólo tendrá la capacidad de ser usado en un contexto particular y por usuarios particulares. La usabilidad no puede ser valorada estudiando un producto de manera aislada. (Bevan, 1994)

ISO/IEC 9241:

"Usabilidad es la eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico"

Es una definición centrada en el concepto de calidad en el uso, es decir, se refiere a cómo el usuario realiza tareas específicas en escenarios específicos con efectividad.

A partir de la conceptualización llevada a cabo por la ISO, se infieren los principios básicos en los que se basa la usabilidad:

* **Facilidad de Aprendizaje:** facilidad con la que nuevos usuarios desarrollan una interacción efectiva con el sistema o producto. Está relacionada con la predictibilidad, sintetización, familiaridad, la generalización de los conocimientos previos y la consistencia.

* **Flexibilidad:** relativa a la variedad de posibilidades con las que el usuario y el sistema pueden intercambiar información. También abarca la posibilidad de diálogo, la multiplicidad de vías para realizar la tarea, similitud con tareas anteriores y la optimización entre el usuario y el sistema.

* **Robustez:** es el nivel de apoyo al usuario que facilita el cumplimiento de sus objetivos.

Está relacionada con la capacidad de observación del usuario, de recuperación de información y de ajuste de la tarea al usuario.

En informática, la usabilidad está muy relacionada con la accesibilidad, hasta el punto de que algunos expertos consideran que una forma parte de la otra o viceversa. Uno de estos expertos y gurú de la usabilidad en los entornos web es **Jakob Nielsen**, quien definió la usabilidad en el 2003 como **"un atributo de calidad que mide lo fáciles de usar que son las interfaces web"**.

Otra definición clarificadora es la de Redish (2000), para quien es preciso diseñar sitios web para que los usuarios sean capaces de **"encontrar lo que necesitan, entender lo que encuentran y actuar apropiadamente... dentro del tiempo y esfuerzo que ellos consideran adecuado para esa tarea"**.

Fuera del ámbito informático, la usabilidad está más relacionada con la ergonomía y los factores humanos.

La usabilidad parte de los principios del diseño universal o diseño para todos. **La buena usabilidad puede lograrse mediante el diseño centrado en el usuario** (*que no necesariamente dirigido por él*), aunque se emplean diversas técnicas.

El diseñador de usabilidad proporciona un punto de vista independiente de las metas de la programación porque el papel del diseñador es actuar como defensor del usuario. Por ejemplo, tras interactuar con los usuarios, el diseñador de usabilidad puede identificar necesidades funcionales o errores de diseño que no hayan sido anticipados.

La usabilidad incluye consideraciones como:

- * ***¿Quiénes son los usuarios, cuáles sus conocimientos, y qué pueden aprender?***
- * ***¿Qué quieren o necesitan hacer los usuarios?***
- * ***¿Cuál es la formación general de los usuarios?***
- * ***¿Cuál es el contexto en el que el usuario está trabajando?***
- * ***¿Qué debe dejarse a la máquina? ¿Qué al usuario?***

Las respuestas a estas preguntas pueden conseguirse realizando análisis de usuarios y tareas al principio del proyecto.

Otras consideraciones incluyen:

- * **¿Pueden los usuarios realizar fácilmente sus tareas previstas?** Por ejemplo, ¿pueden los usuarios realizar las tareas previstas a la velocidad esperada?
- * **¿Cuánta preparación necesitan los usuarios?**
- * **¿Qué documentación u otro material de apoyo están disponible para ayudar al usuario?** ¿Puede éste hallar las respuestas que buscan en estos medios?
- * **¿Cuáles y cuántos errores cometen los usuarios cuando interactúan con el producto?**
- * **¿Puede el usuario recuperarse de los errores?** ¿Qué han de hacer los usuarios para recuperarse de los errores? ¿Ayuda el producto a los usuarios a recuperarse de los errores? Por ejemplo, ¿muestra el software mensajes de errores informativos y no amenazantes?
- * **¿Se han tomado medidas para cubrir las necesidades especiales de los usuarios con discapacidades?** (*Es decir, ¿se ha tenido en cuenta la **accesibilidad**?*)

Ejemplos de técnicas para hallar respuesta a estas y otras cuestiones son: análisis de requisitos enfocado al usuario, construcción de perfiles de usuarios y pruebas de usabilidad.

Actualmente la usabilidad está reconocida como un importante atributo de calidad del software, habiéndose ganado un puesto entre atributos más tradicionales como el rendimiento y la fiabilidad. Incluso diversos programas de estudios se centran en ella.

Entre los principales beneficios encontramos:

- * **Reducción de los costos de aprendizaje.**
- * **Disminución de los costos de asistencia y ayuda al usuario.**
- * **Optimización de los costos de diseño, rediseño y mantenimiento.**
- * **Aumento de la tasa de conversión de visitantes a clientes de un sitio.**
- * **Mejora la imagen y el prestigio.**
- * **Mejora la calidad de vida de los usuarios, ya que reduce su estrés, incrementa la satisfacción y la productividad.**

Todos estos beneficios implican una reducción y optimización general de los costos de

producción, así como un aumento en la productividad. La usabilidad permite mayor rapidez en la realización de tareas y reduce las pérdidas de tiempo.

Un caso real, después de ser rediseñado prestándose especial atención a la usabilidad, el sitio web de IBM incrementó sus ventas en un 400%. (*InfoWorld*, 1999)

Fuente: <http://buenmáster.com/?a=555>

10 Reglas Heurísticas de Jakob Nielsen

Estas reglas, definidas por el reconocido experto en usabilidad Jakob Nielsen, son las que **debe cumplir todo sistema para lograr una buena usabilidad**, casi todos los conceptos de usabilidad derivan de este set de reglas, por lo tanto es muy importante tenerlas claras al momento de enfrentarse al diseño de una interfaz, sobre todo porque al ser la usabilidad dependiente del tipo de usuario y contexto es posible que nos encontremos con casos que no estén cubiertos en este documento y debamos improvisar.

H1. Visibilidad del Estado del Sistema

Se debe mantener informado siempre al usuario de lo que esta pasando en el sistema, en un plazo de tiempo razonable.

H2. Similitud entre el Sistema y el Mundo Real

El sistema debe de hablar el lenguaje común, con frases, palabras y conceptos familiares para el usuario. Se deberá seguir las convenciones usadas en el mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

H3. Control por parte del Usuario y Libertad

Los usuarios frecuentemente eligen funciones por error y necesitarán salidas de emergencia claramente indicadas. Se debe de proveer con funciones para deshacer y rehacer las acciones que haya realizado.

H4. Consistencia y Cumplimiento de Estándares

Los usuarios no deben tener necesidad de cuestionarse si distintas palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Se debe definir un estándar y seguir las convenciones dentro de todo el sistema. Por otra parte un sitio o sistema debe respetar los estándares generalizados en Internet, ya que el usuario estará acostumbrado a los mismos. No respetarlos o aplicar dichos estándares para un uso diferente sin duda desorientará al usuario.

H5. Prevención de Errores

Mejor que desarrollar buenos mensajes de error, es tener un cuidado en el diseño de forma de impedir la ocurrencia de errores evitables.

H6. Preferencia del Reconocimiento frente a la Memorización

Los objetos, acciones y opciones deben ser claramente visibles y reconocibles. No es deseable que el usuario deba recordar información de una parte del sistema a otra, memorizar procesos o etapas.

H7. Flexibilidad y Eficiencia de Uso

Los aceleradores (invisibles para el usuario novato) pueden hacer más rápida la interacción para el usuario. El sistema debe de tratar eficientemente tanto a los usuarios expertos como a los inexpertos. Es conveniente permitir a los usuarios que personalicen ciertas acciones frecuentes.

H8. Estética y Diseño Minimalista

Las pantallas no deben de contener información que sea irrelevante o rara vez utilizada. Cada información extra en un diálogo compite con unidades relevantes de información y disminuye su visibilidad relativa.

Es altamente recomendable que la información más importante sea colocada en la parte superior de la página, pues es la región que primero es visible en el navegador.

H9. Ayuda para que el Usuario Reconozca, Diagnostique y se Recupere de los Errores

Los mensajes de error deben de ser expresados en un lenguaje claro, indicando exactamente el problema, y proveyendo constructivamente una solución.

H10. Ayuda y Documentación

Aún cuando lo deseable es que un sistema pueda ser usado sin documentación, puede ser necesario ofrecer ayuda y documentación en línea. Cualquier información debe de ser fácil de buscar, orientada en la tarea del usuario, listando los pasos concretos para realizar una acción determinada, y no muy larga.

Generalidades

Simplicidad

Uno de los puntos principales que determinaron tanto el diseño de los prototipos como el modelo de interacción es la simplicidad.

Se buscó en las funcionalidades que serán incluidas en el sistema, lograr la mayor simplicidad posible para el usuario, ya que de por sí los sistemas que tiene SODIMAC son muy variables y algunos bastante complejos por su modelo técnico.

Se trabajó con un modelo de sistema que actualmente se está implementando y se evaluaron las posibles funcionalidades y se seleccionaron aquellas que se ajustaban mejor a lo que el modelo de SODIMAC pretende.

Diagramación de Interfaz

La página o interfaz del sistema que se construya con los componentes y lineamientos deben constar de tres partes: el cabezal, el menú principal y secundario y el cuerpo de la página.

El **cabezal**, es el contenedor donde se sitúa el logotipo con el nombre del sistema, el nombre de la empresa, el usuario, fecha y la opción “Salir”.

El **menú principal** y **secundario**, tendrán los elementos que correspondan según perfil de usuario . Los menús son elementos de navegación y no de acción, por lo que, todos los ítems de un menú deben desplegar una página y no realizar una acción.

Estos deben estar siempre alineados a la izquierda debido al orden de lectura, por lo que, también deben estar ordenados según el orden de las tareas del sistema.

Las agrupaciones de funcionalidades que se hagan en los menús deben ser considerando al usuario y no al sistema.

El espacio restante de la pantalla lo ocupa el **cuerpo** y aquí es donde se despliega la información que el usuario necesite y los formularios correspondientes para que pueda interactuar con el sistema, es la parte más importante de esta distribución.

El **color de fondo del cuerpo** debe siempre ser blanco, otros colores o imágenes pueden hacer que se pierda la uniformidad en el sistema o hasta dificulten la lectura del texto que se ponga sobre él.

La **alineación de los objetos dentro del cuerpo** deben ser siempre a la izquierda ya que es por donde comienzan los ojos del usuario a ver la pantalla y es donde se presta más atención, atención que se va perdiendo a medida que los ojos se mueven hacia la derecha.

Es importante saber que cuando una página necesita **scroll** debido al largo del contenido, este va a afectar a toda la página también, no solamente al cuerpo, es decir que el cabezal y el menú también se van a mover junto con el cuerpo de la página.

Dados los nuevos estándares de visualización de pantallas, es conveniente realizar la diagramación utilizando un ancho de 999 pixeles aproximadamente en la totalidad del

área activa en un formato web.



Factibilidad Técnica

El usuario debe de tener activas y visibles las opciones de navegación y acciones a la que puede acceder y no debe de poder ver lo que no corresponde a su nivel.

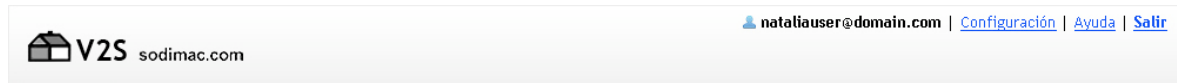
La propuesta es que el sistema automáticamente reconozca al usuario y sus permisos para poder ejercer las diferentes acciones dentro del mismo, ofreciendo mediante la interfaz las opciones de posibles para ese usuario en particular. De esta forma se evita ofrecer el usuario opciones de navegación o acciones a los que no está habilitado a ingresar.

Contenido

Cabezal

Diagramación

El cabezal está ubicado en la parte superior de la página. Este sistema ha sido pensado para que éste contenga el contexto de trabajo según el perfil del usuario.



De esta manera el usuario no necesita realizar algunas selecciones, ya que muchas de éstas, estarían definidas en el cabezal acorde a su perfil.

Componentes

Sus componentes son los siguientes:

- 1) Imagotipo de SODIMAC y nombre del sistema.
- 2) Dirección web de SODIMAC.
- 3) Usuario.
- 4) Configuración y ayuda.

El usuario podrá configurar algunos aportes técnicos dependiendo de su nivel de usuario y permisos. En todos los niveles, siempre deberá tener habilitada una opción de ayuda que explicará el desarrollo general de todo el sistema.

- 5) Opción Salir.

Menú Primario

Diagramación

Está ubicado debajo del cabezal y tiene una alineación de izquierda a derecha jerarquizando y ordenando lógicamente sus ítems de acuerdo al modelo de negocio.

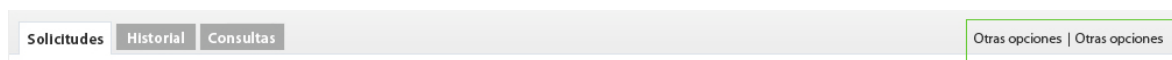
Ej: Solicitudes, Historial y Consultas. (En este caso particular el usuario no tiene acceso a crear Asignaciones, pero si pudiera realizar Solicitudes y Asignaciones, el menú deberá situarse en ese orden lógico, colocando primero Solicitudes y luego Asignaciones. En última instancia, se colocarán las opciones menos utilizadas como Historial y Consultas)



Se definieron lenguetas para realizar el menú principal por su claridad y escasa cantidad de opciones. En caso de tener una mayor cantidad de opciones en el menú primario se deberá de optar por una botonera, considerando que sea desplegable en caso de excesiva cantidad de opciones, teniendo las opciones más importantes y descriptivas en la botonera principal y el resto en la parte desplegable del mismo.

Cuándo utilizar

El **menú primario** es el comienzo de toda navegación posible dentro del sistema y debe utilizarse siempre una tarea requiera más de un proceso continuo.



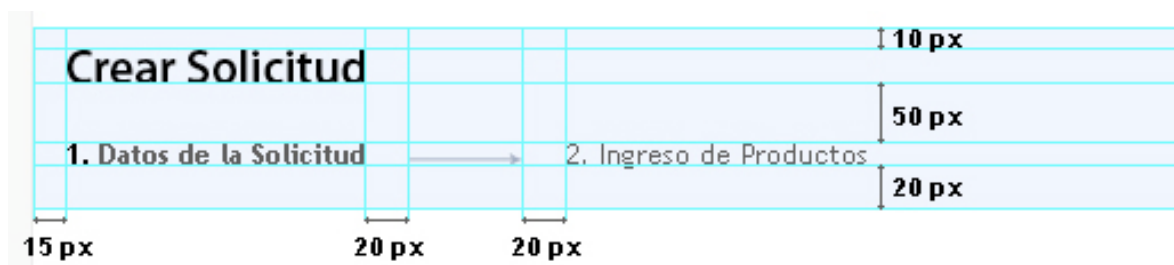
Para este sistema no fue preciso definir un menú secundario pero si puede ser posible para otros. En este caso, deberá de ubicarse de derecha a izquierda en una tipografía menor a la del menú primario y será destinado para opciones no tan comúnmente utilizadas.

Procesos en pasos

Diagramación

Deben estar ubicados en la parte superior de la página, luego del título de la misma.

Se debe destacar el paso en el que la interfaz se encuentra actualmente, por ejemplo con una tipografía en negrita o en otro color.



Cuando utilizar

Los pasos se utilizan cuando la tarea que debe realizar el usuario es muy compleja, por lo que, se recomienda dividirla en pasos para que sea más fácil abordarla.

Muchas veces en una tarea compleja el usuario no está seguro de cuándo la finalizó, es por esto que, la utilización de pasos en una tarea le hace al usuario estar consciente de en qué etapa de la tarea se encuentra, cuánto le falta por hacer y cuándo ha finalizado la tarea. Esto ayuda a evitar un error muy común por parte de los usuarios de creer que una tarea ha finalizado cuando aún le quedan pasos por hacer.



Debe existir una diferencia clara entre los pasos deshabilitados o no abordados aún y el paso en el que se encuentra el usuario. Si se pudiera pasar de un paso al otro sin haber terminado el anterior, deben existir vínculos al final de la página que indiquen por ejemplo "Ir a paso siguiente" e "Ir a paso anterior" si corresponde.

El nombre del paso debe ser descriptivo de la tarea que debe realizar el usuario. Este

nombre debe ser exactamente el mismo que se muestra como título o subtítulo una vez que el usuario esté en ese paso.

Cuántos Pasos

La cantidad de los pasos está directamente relacionada con la complejidad y diversidad de la tarea. Los pasos se dividen por área temática dentro de una misma tarea y ello deduce su cantidad. Siempre se debe evaluar el hecho de no agregar muchos pasos para que no parezca una tarea o proceso muy extenso.

.....