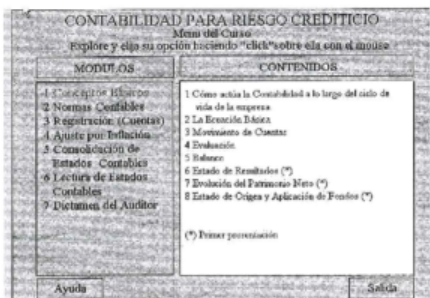


Tabla 17: Analisis de usabilidad para e-Learning (Bernardoz, 2005)

PUNTOS DE CONTROL	PUNTOS DE CONTROL
<ol style="list-style-type: none"> Menú estable <ol style="list-style-type: none"> Izquierda Vertical Botones claros Mínimos pasos Poco texto Imágenes precisas Orden Compra o pedido agil Eliminar, anticipar 	<ol style="list-style-type: none"> Interactividad util Simplificar, agilizar Proceso de trabajo FAQs EPSS, ayudas Material útil Contacto <ol style="list-style-type: none"> Quien es quien Velocidad Dialogo

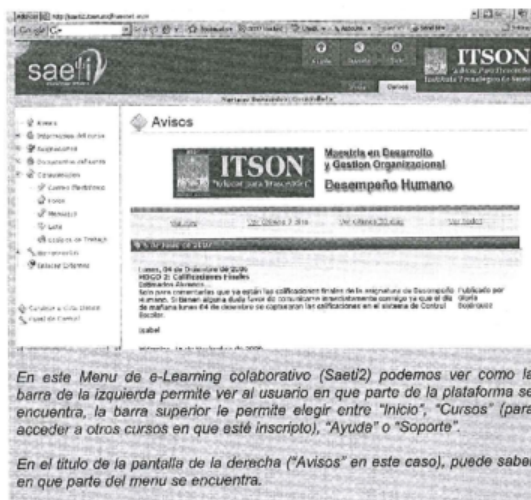
- Menu estable:** los usuarios prefieren utilizar menús que permanecen en la izquierda y tope de la pantalla. Esto les ayuda a no perderse a medida que avanzan, pues el menú estable les proporciona referencias.

Figura 31: Menu de Autoestudio



Podemos ver en este menú como la diferenciación entre módulos y contenidos permite al usuario saber en todo momento donde se encuentra posicionado.

Figura 32: Menu colaborativo



En este Menú de e-Learning colaborativo (Sae2i2) podemos ver como la barra de la izquierda permite ver al usuario en que parte de la plataforma se encuentra, la barra superior le permite elegir entre "Inicio", "Cursos" (para acceder a otros cursos en que esté inscripto), "Ayuda" o "Soporte".

En el título de la pantalla de la derecha ("Avisos" en este caso), puede saber en que parte del menú se encuentra.

- Los botones** deben ser resaltados de modo de hacer claro que son clicables. Debe evitarse formatos que confunden botones con texto y utilizar textos breves, que indiquen claramente para qué sirve el botón. Los botones deben estar resaltados como tales por las convenciones del Web: sobresalir, subrayado en celeste y/o activar una reacción del cursor al colocarlo sobre ellos (convertirse en una mano u otro símbolo)

La Figura 33 muestra un ejemplo de criterios adecuados e inadecuados para definir y completar un botón interactivo.