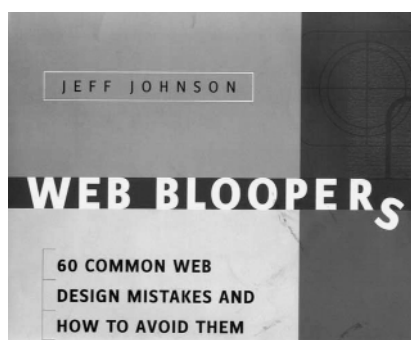


## Piedras en las que no tropezar

**WEB BLOOPERS** es el último libro recomendado por Jakob Nielsen desde su sitio web. Jeff Johnson ofrece en esta obra, eminentemente práctica, consejos sobre cómo evitar errores (bloopers) a la hora de construir sitios web. Los 60 deslices que se escogen como más significativos están ilustrados con ejemplos de webs reales y tanto las ilustraciones del libro como la edición son magníficas. Los ejemplos que se citan, así como la descripción de los errores son bastante exhaustivos; casi se podría decir que son prolijos en algunas ocasiones. Pero en este sentido, el libro es bastante “navegable” por decirlo de alguna manera: se puede, por ejemplo, leer sólo el apartado dedicado a las navegaciones poco claras y obviar otras secciones.

La colección de consejos es bastante amplia y se comentan 60



*Web bloopers. 60 common web design mistakes and how to avoid them. Jeff Johnson, 2003. 311 páginas.*

errores. Es difícil saber cuáles se deja en el tintero y abarcan campos como la redacción, la arquitectura de la información, la facilidad de uso. Fallos que entran en lo que Jakob Nielsen categoriza como usabilidad.

En realidad Jeff Johnson, autor de otras obras sobre interfaces, es más que un discípulo de Jakob

Nielsen, al que cita constantemente. Profundiza en las causas de los errores: equipos, programación, falta de información de los usuarios, etc., y es bastante más literario aunque para los conocedores de Nielsen alguno de los consejos puede sonar a manido. Sin embargo, *Web bloopers* presenta una colección más amplia de webs analizadas. Además, es tremendamente sistemático y ordenado.

Los consejos se refieren tanto al contenido como a la funcionalidad. Es bastante interesante el capítulo que dedica a los formularios. También hay apartados sobre los gráficos, la presentación y el diseño. Otro dato reseñable lo encontramos en que el libro está publicado en 2003 y los ejemplos son, por lo tanto, actuales.

*Reseña enviada a EPI por Rafa López Callejón*