

¿Por qué **Heurísticas** de Diseño y no **Principios** o **Reglas** de Diseño?



¿Qué es un Principio?



“Una verdad o proposición fundamental que sirve como base para un sistema de creencias o comportamiento o para una cadena de razonamiento.” - Diccionario Oxford



¿Qué es una Heurística?



“...intención de procurar estrategias, métodos, criterios, que permitan resolver problemas a través de la creatividad, pensamiento divergente o lateral... elaborar estrategias como ayuda para lograr encontrar la solución más eficaz y eficiente al problema que analiza el individuo.” -
signficiados.com



Una Heurística es una **regla** que debe ser **analizada contextualmente**.

Puede tener excepciones, no siempre conviene usarla



¿Son los “principios SOLID”,
principios o reglas?



“Los principios SOLID **no son reglas**. No son leyes. No son verdades perfectas. Son afirmaciones del orden de “Una manzana al día mantiene alejado al médico”. Este es un buen principio, es un buen consejo, pero no es una pura verdad, ni es una regla”

- B. Martin



“Estos principios son heurísticas. Son soluciones de sentido común para problemas comunes. Son disciplinas de sentido común que pueden ayudar a no meterse en problemas. Pero como cualquier heurística, son de naturaleza empírica. Se ha observado que funcionan en muchos casos; pero no hay ninguna prueba de que siempre funcionen, ni ninguna prueba de que siempre deban seguirse”. - B. Martin



Preguntas:

- Si son heurísticas, ¿por qué los llamé principios?
- ¿Supo desde un principio que eran heurísticas?



Nosotros vamos a hablar de Heurísticas

No nos importa el marketing y ni el
pensamiento dogmático

Queremos que piensen críticamente

