Dinamica 14

App: Webel

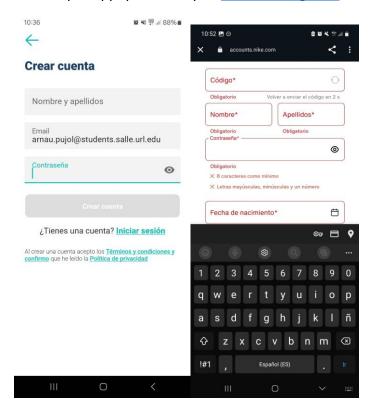
Play Store: Webel

Primero Hallazgo

En el apartado de creación de una cuenta, en el caso de que el usuario se deje un apartado de los pedidos, la aplicación no lo notifica de ningún modo.

Siguiendo la heurística de Nielsen es un error de prevención de errores, ya que no informa al usuario de su error.

Como solución propongo que en el caso de que el usuario se salte un bloque de texto aparezca un pequeño mensaje en rojo debajo del apartado vacío informando que es necesario completar ese campo. App que lo cumple: Nike Training Club



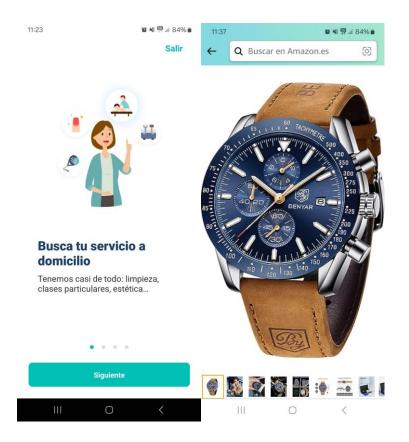
Segundo Hallazgo

Una vez registrado aparecen una pantalla con el objetivo de introducción a la aplicación. Al deslizar de derecha a izquierda el usuario se traslada de una a otra, en los tres puntos de la parte inferior de la pantalla se puede ver en que página estas y cuantas hay en total. Sin embargo, no hay ningún texto descriptivo que indique de que se trata cada página dejando al usuario desorientado y con una falta de información.

Esta es una errata en el apartado de ayuda y documentación de la heurística de Nielsen.

Como solución propongo que en vez que aparezcan los círculos haya un pequeño texto o imagen que indique de que se trata cada página.

Una página que no comete este error es <u>Amazon</u>. Ya que como se puede observar ves un pequeño adelanto de que se encontrara el usuario al pasar de página



Tercero Hallazgo

En el apartado de añadir un método de pago, al seleccionar uno de los bloques de texto, aparece un ejemplo de la introducción de los datos pedidos dentro del mismo bloque.

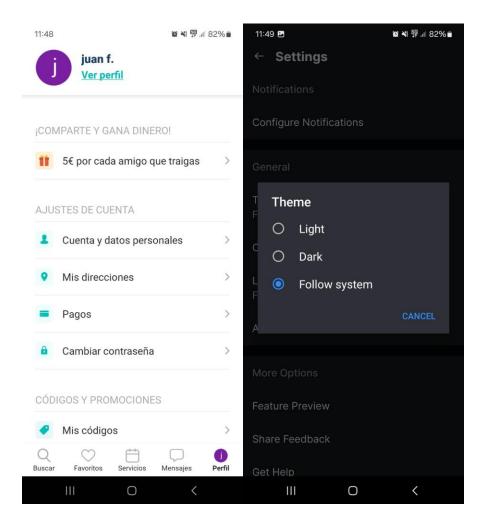
Este es un error según la heurística de Nielsen en el apartado de prevención de errores, ya que el mensaje desaparece al introducir el primer carácter y deja al usuario con mayor posibilidad a cometer errores.

Como solución, lo ideal es colocar el mensaje de ejemplo justo debajo del bloque de texto, tal y como está en el cuadro de texto de caducidad.



Cuarto Hallazgo

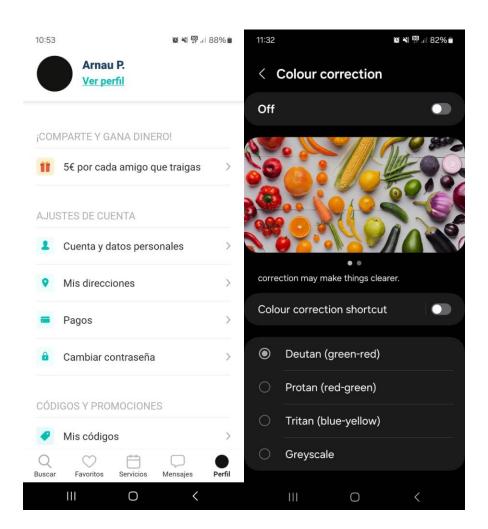
La aplicación no tiene la opción de poner el fondo en modo oscuro, lo cual es un fallo de accesibilidad para aquellas personas con alta sensibilidad en los ojos. En todo el menú hay una opción de accesibilidad. Un ejemplo de app que lo hace bien es <u>GitHub</u>



Quinto Hallazgo

En el menú de opciones de la aplicación no hay ajustes ni la posibilidad de adaptación de los colores para personas con daltonismo.

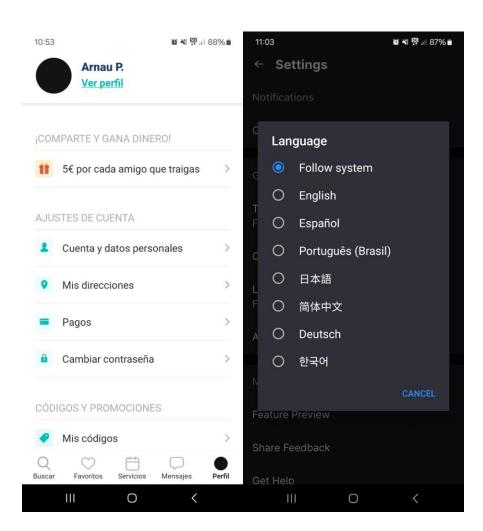
La solución es añadir un apartado visual en el menú que permita esta opción, abarcando todos los tipos de daltonismos. Un ejemplo es la app de ajustes de Samsung.



Sexto Hallazgo

La app no tiene la opción de cambiar el idioma, está únicamente en español impidiendo el uso de la app a las personas que desconozcan la lengua.

Sugerencia añadir un menú que permita cambiar el idioma de la aplicación. Como es el caso de la aplicación de móvil de <u>GitHub</u>.



Séptimo Hallazgo

Únicamente se puede realizar el pago con tarjeta, dejando de lado la trasferencia bancaria, el contra rembolso y servicios como PayPal.

Una solución es añadir más opciones en el apartado de métodos de pago para así el usuario tenga más facilidades al contratar el servicio. Como hace la app de <u>aliexpress</u>

