

10 passaggi per migliorare usabilità, utilità e desiderabilità implementando le linee guida per la progettazione dell'interfaccia utente

| Regola di usabilità | Viene applicata questa regola? Come? | La regola è stata violata? Come? | In che modo questa regola può migliorare ulteriormente l'usabilità, l'utilità e la desiderabilità? |
|---|---|--|--|
| 1. Visibilità dello stato del sistema. | no, non ci sono feedback | sì, non ti comunica nulla | tenendo l'utente aggiornato |
| 2. Allineamento tra il mondo del sistema e quello reale. | sì, usa un linguaggio comune | non è stata violata | non crea incomprensioni |
| 3. Controllo da parte dell'utente e sua libertà. | no, non è sempre possibile tornare indietro | sì, cliccando su certe caselle non si torna indietro | perché crea frustrazione |
| 4. Coerenza e standard. | sì, certi font sono utilizzati solo per determinate interazioni | non è stata violata | non confonde |
| 5. Prevenzione degli errori. | no, non consiglia nulla | sì, non da suggerimenti | è possibile sbagliare |
| 6. Riconoscimento piuttosto che memorizzazione. | no, non è facilmente comprensibile | sì, ci si perde facilmente | aiutando l'utente a navigare |
| 7. Flessibilità ed efficienza d'uso. | no, non puoi personalizzare | sì, perché non è possibile cambiare nulla | personalizzando anche solo i colori si potrebbe rendere il tutto più leggibile |
| 8. Design estetico e minimalista. | sì, è tutto minimal | no, perché il design è semplice | rendendo il tutto più leggibile |
| 9. Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare gli errori | no, non del tutto potrebbe consigliare delle alternative | sì, perché non ti aiuta in modo chiaro | è lo stesso sito che ti indirizza se hai sbagliato |
| 10. Aiuto e documentazione | no, non c'è alcun suggerimento | sì, non c'è spiegazione | ti aiuta a navigare all'interno della pagina |