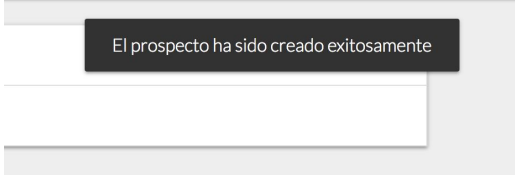
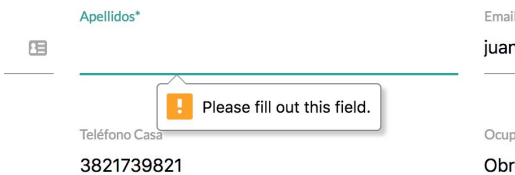
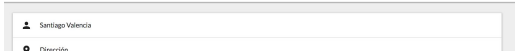
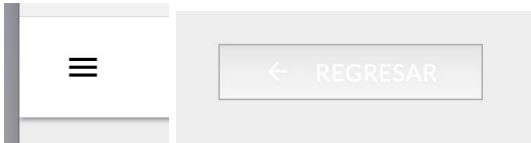

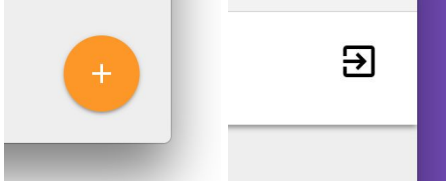





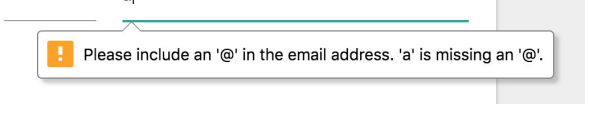
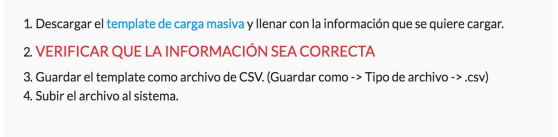


Heurística	Descripción	Comentarios
Visibilidad del estado del sistema	El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.	 <p>POSITIVA: El sistema muestra mensajes de retroalimentación al realizar acciones.</p>  <p>POSITIVA: El usuario se mantiene informado y sabe lo que sucede.</p>
Relación entre el sistema y el mundo real	El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.	 <p>NEGATIVA: Al ver la información de un prospecto, no se le dice al usuario donde se encuentra, es decir, la página no tiene título.</p> <p>Pendientes</p> <p>NEGATIVA: Cuando se accede como administrador se muestra el título de "Pendientes" en la página principal. Debería de decir "CADHU" o "Bienvenido"</p>
Control y libertad del usuario	Hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que	 <p>POSITIVO: Hay botones para regresar a la sección anterior y siempre está visible el</p>

	<p>accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.</p>	<p>menú. (El diseño del botón “Regresar” no es consistente)</p>  <p>NEGATIVO: No hay botón para regresar.</p>
<p>Consistencia y estándares</p>	<p>Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa; siga las convenciones establecidas.</p>	 <p>POSITIVA: El sistema utiliza los principios de Material Design, se puede apreciar en ciertos detalles de la interface como en el botón de agregar que se encuentra en la esquina inferior derecha o el botón de cerrar sesión que se encuentra en la esquina superior derecha.</p>  <p>POSITIVA: Se utilizan términos convencionales como “Guardar” y “Cancelar”, mismos que son consistentes en todo el sistema.</p>   <p>NEGATIVA: Algunos botones no son consistentes con el diseño de todo el sistema.</p>

Prevención de errores	Mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.	-
Reconocimiento antes que recuerdo	se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.	-
Flexibilidad y eficiencia de uso	la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los usuarios de todo tipo. Se debe permitir que los usuarios adapte el sistema para usos frecuentes.	 <p>POSITIVA: El usuario puede escoger las columnas que desea ver en todas las tablas del sistema. De esa manera se adapta a su necesidad de uso. La información es la relevante y necesaria para el usuario.</p>
Estética y diseño minimalista	los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.	 <p>POSITIVA: La GUI es minimalista en todo el</p>

		sistema.
Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.	 <p>POSITIVA: El sistema muestra mensajes de error y la manera de corregirlos cuando es necesario.</p>
Ayuda y documentación	incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.	 <p>POSITIVA: El sistema cuenta con una serie de pasos para poder realizar la carga exitosamente.</p>