

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.	Si perché ci sono vari hover e le bread crumbs.	No	Migliorare i contrasti degli hover
2. Allineamento tra il mondo del sistema e quello reale.	Si viene applicata perché usa testi e icone d'uso comune e facilmente riconoscibili dall'utente, come la lente, icona utente.	No	
3. Controllo da parte dell'utente e sua libertà.	Non è possibile modificare nessun elemento personale	No	Dovrebbe esserci una parte utente personalizzata
4. Coerenza e standard.	S perché vengono mantenuti ad esempio elementi come il layout e la palette colori.	No	
5. Prevenzione degli errori.	No	Si, non vengono suggerite delle ricerche correlate o delle autocompilazioni	Aggiungere delle ricerche correlate e le autocompilazioni
6. Riconoscimento piuttosto che memorizzazione.	Si come le icone dei loghi social.	No	
7. Flessibilità ed efficienza d'uso.			
8. Design estetico e minimalista.	Si perché ogni elemento nel layout sempre bilanciato abbastanza bene senza elementi che sono più accentuati di altri.	No	
9. Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare gli errori			
10. Aiuto e documentazione			