

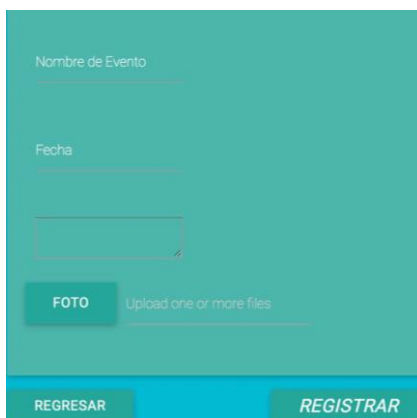
Nombre: Gustavo Gutiérrez Gómez Matrícula: A01064150 Fecha: 20/10/15

Evaluación Heurística

Kids Matter – Consistencia y estándares

Descripción: En apartado de “Registrar Institución”: el botón de Logo no parece muy explicativo, también existen 2 botones de registrarse. En apartado de “Menú Principal”: el estándar es poner el botón de salir en la parte superior derecha, no en la inferior. En apartado de “Registro Actividad”: el botón de Foto sería bueno poner un encabezado que diga ‘subir foto’ y el botón que diga ‘cargar’ en lugar de un placeholder en inglés, le hace falta un encabezado en el campo de texto, las fechas serían mejor con spinners.

- Evidencia del aspecto:



- Explicación del aspecto: Son aspectos que solamente ayudarán a una fácil comprensión por parte del usuario, así como una coherencia mucho mayor.
- Severidad del problema: Estos detalles no son críticos para la funcionalidad, sin embargo, es recomendable mejorarlos para evitar confusiones en el usuario final.
- Posible solución y desventajas potenciales: Su solución es meramente de interfaz, y supone pocas desventajas, siendo el poco tiempo disponible para quitar los detalles la única desventaja que observo.
- Relación con otros aspectos de usabilidad: Más que nada se relaciona con la heurística de “Reconocimiento antes que recuerdo”, con la cual un usuario puede estar familiarizado con un sistema aunque haya pasado tiempo de no haberlo usado, es decir que sea intuitivo; así como con la heurística de “Estética y diseño minimalista”, el cual busca que el sistema sea lo más simple y fácil de entender.

Gerardo García Sánchez – Estética y diseño minimalista

Descripción: En el apartado de “Menú Principal”, los botones para poder acceder a los registros de actividades o niños son muy pequeños. De igual manera, el tener que hacer scroll una vez que se muestra la información es algo que le quita sencillez, se recomienda hacer el cuadro un poco más grande.

- Evidencia del aspecto:



- Explicación del aspecto: Son aspectos que ayudan a la estética y diseño intuitivo de toda la aplicación.
- Severidad del problema: No es muy severo el problema, sin embargo, puede causar que el usuario no sepa dónde se encuentran dichos botones y pasar una mala experiencia por esto.
- Posible solución y desventajas potenciales: La solución que se sugiere es aumentar el tamaño de los botones, así como ponerles algún nombre que describa su acción, puesto que no es posible determinarlo con 3 puntos.

- Relación con otros aspectos de usabilidad: Se relaciona con la heurística de “Reconocimiento antes que recuerdo”, que apunta principalmente a mejorar la experiencia de usuario y lo intuitivo que debería ser un sistema.