



## **Construcción de software y toma de decisiones**

Evaluación heurística

### **Profesores:**

Enrique Alfonso Calderón Balderas

Alejandro Fernandez Vilchis

Denisse L. Maldonado Flores

A01710711 - Emiliano Gomez Gonzalez

Tecnológico de Monterrey, Campus Querétaro.

Esta fue evaluación fue realizada al equipo Jemms

1

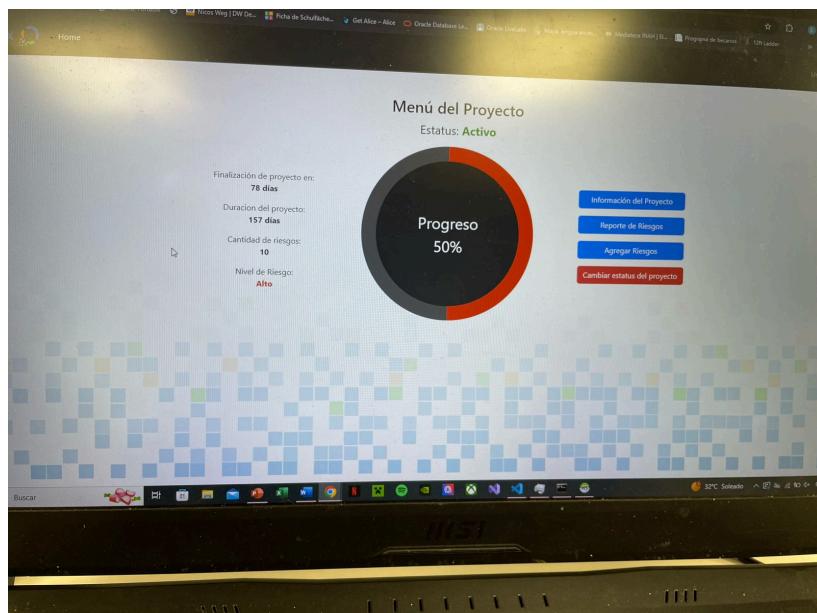
### **La heurística de usabilidad que se está evaluando.**

Resaltar textos de información de riesgos de proyectos

### **La explicación sobre por qué se está violando la heurística o por qué es una buena práctica de la heurística.**

Creo que no respeta mucha la regla de Reconocimiento antes que recuerdo, siento que le hace falta se vea más porque existe mucho espacio en blanco.

### **La evidencia de la heurística (captura de pantalla o diseño de la interfaz).**



### **La severidad del problema o impacto del beneficio.**

Creo que el impacto principal es forzar la vista al usuario lo cual puede ser molesto y cansado.

### **Si es un problema, su posible solución o desventajas potenciales.**

Hacer más grande el texto y resaltarlo de una manera más adecuada para evitar tener espacios en blanco.

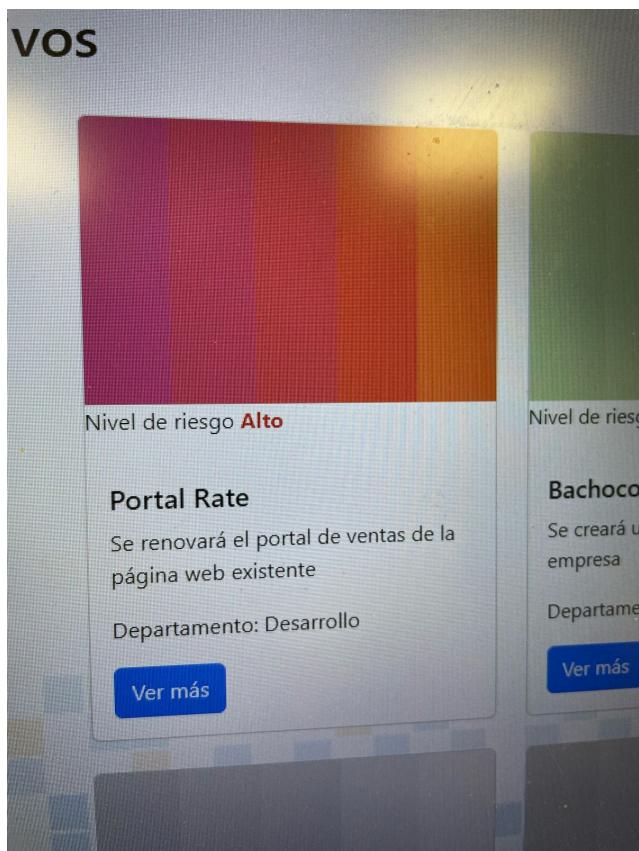
### **La heurística de usabilidad que se está evaluando.**

Escribir descripción de proyecto

### **La explicación sobre por qué se está violando la heurística o por qué es una buena práctica de la heurística.**

Creo que al igual que la anterior, no existe un texto que sea explícito y menciona que el texto que está debajo del título del proyecto es la descripción, ahí solo se asume y creo que es un área de oportunidad.

### **La evidencia de la heurística (captura de pantalla o diseño de la interfaz).**



### **La severidad del problema o impacto del beneficio.**

El usuario puede malinterpretar o no entenderlo o tal vez confundirlo con otra cosa, o simplemente sería molesto porque quizás después de leer varios textos pueda deducir de qué se trata, pero en ese inter, ya se hizo que el usuario se esforzara de más.

**Si es un problema, su posible solución o desventajas potenciales.**

Simplemente poner una etiqueta de que ahí es “Descripción del proyecto”

3

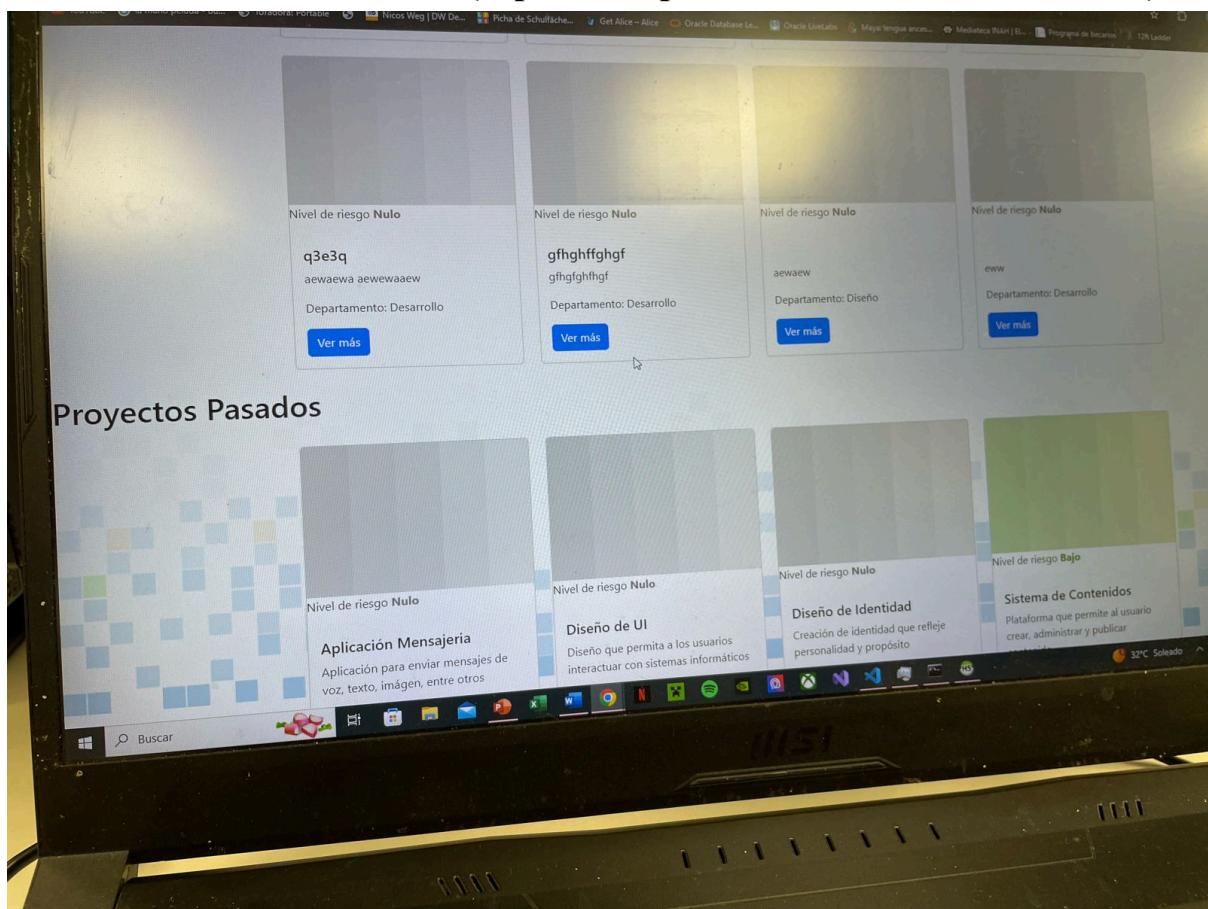
### **La heurística de usabilidad que se está evaluando.**

Proyectos pasados hasta el fondo

**La explicación sobre por qué se está violando la heurística o por qué es una buena práctica de la heurística.**

No se en que regla de usabilidad empate esta, pero creo que si es algo molesto para el usuario tener que ir hasta el fondo para tener que ver los proyectos pasados.

### **La evidencia de la heurística (captura de pantalla o diseño de la interfaz).**



**La severidad del problema o impacto del beneficio.**

Parece ser insignificante pero si el usuario va a usar mucho esta aplicación puede que con el paso del tiempo se canse y se moleste con la aplicación.

**Si es un problema, su posible solución o desventajas potenciales.**

Realizar una pestaña donde se guarden los proyectos pasados.