DES - Evaluación Heurística

Francisco Javier Bolívar Lupiáñez

Realizar una evaluación heurística aplicando *las reglas de Nielsen* de una página web. Entregar un documento (Informe del análisis de usabilidad donde aparezcan): problemas detectados, importancia y frecuencia y solución propuesta

Informe del análisis de usabilidad de Prado2

Introducción

La UGR está intentando implantar Prado2 como plataforma docente oficial y la mayoría de las asignaturas están dejando otras plataformas como SWAD para usarla. Esto provocó un revuelo entre el alumnado con una idea generalizada de que Prado2 no era una web usable.

En este documento se realizará una evaluación heurística de la web para ver si es cierto eso de que la web no es lo suficientemente usable.

Evaluación heurística

Inicio de sesión

Lo primero que tiene que hacer el usuario es iniciar sesión. Para ello desde la página de bienvenida (Figura 1) ha de hacer click en *Entrar*. Esta opción está colocada de forma visible en la barra superior a la derecha donde suele estar en otras webs. No obstante hay que pasar por otras dos páginas (Figuras 2 y 3) para realizar el *login*. Lo cual puede resultar tedioso.

Español - Internacional (es) V

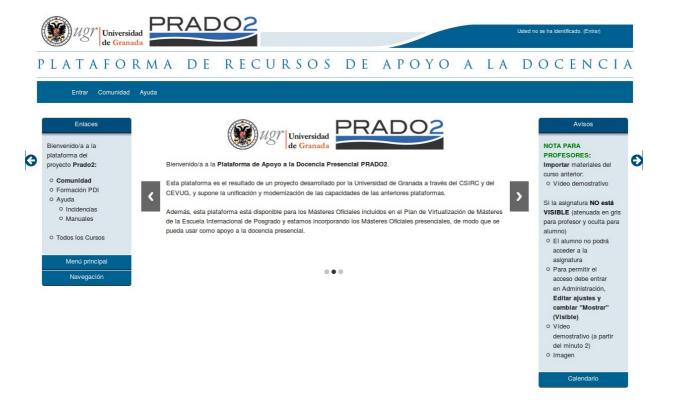


Figura 1: Página de bienvenida

Usuarios registrados



Acceso para alumnos y profesores

(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador) (?)

Acceso para personal técnico

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Entrar como invitado

Figura 2: Primera página de login

English | Español

Proveedor de identidad de Universidad de Granada

Un servicio solicita que se autentique. Esto significa que debe indicar su nombre de usuario y su clave de acceso en el siguiente formulario.



No tengo cuenta o no recuerdo mi clave de acceso

Si no tiene cuenta de correo en UGR, pulse aquí

Figura 3: Segunda página de login

Cuando falla el login (Figura 4) se devuelve un mensaje de error entendible al usuario:

Los datos que ha suministrado no son válidos Nombre de usuario o contraseña Incorrectos No existe un usuario con el identificador indicado, o la contraseña indicada es incorrecta. Por favor revise el identificador de usuario e inténtelo de nuevo.

Figura 4: Login fallido

Página de bienvenida y modificación de perfil

Nada más entrar en la página de bienvenida (Figura 5) se muestra una barra superior con cuatro botones de los cuales uno puede resultar confuso. Hablo del botón *Entrar* ¿es qué ya no estamos dentro identificados? Pruebo a ver qué acción se produce y no produce nada nuevo.



Figura 5: Página principal

Además las asignaturas están en un segundo plano pues hay un carrusel con la misma información que había en el menú de entrada cuando no se estaba identificado. Información que resulta prescindible para el alumnado que tiene que hacer scroll para acceder a los contenidos que realmente le importan: las asignaturas.

Para cambiar el perfil he probado pulsando en mi foto de perfil. Esto me lleva a otra página (Figura 6) donde la única opción que veo de personalizar es un botón que pone *Personalizar*

esta página, pero no funciona para lo esperado pues edita la composición de la página y no el propio perfil.



Figura 6: Mi perfil

Después de un rato he descubierto que se edita accediendo al panel de administración que hay en la barra de la derecha

Operaciones con asignaturas

He accedido a una asignatura (Figura 7) para realizar las acciones habituales. Descargar temario y realizar una entrega etc. En primer luegar está organizada por temas (aunque esto es algo que puede decidir el profesor) y en cada tema se pueden ver sus archivos descargables y entregas diferenciándose claramente al hacer uso de metáforas en los iconos (Figura 8).

Desarrollo de Sistemas de Software basados en Componentes y Servicios - 1617 (COMÚN)

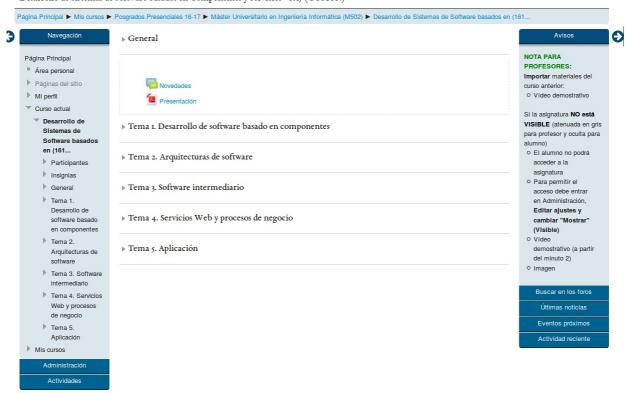


Figura 7: Página principal asignatura

▼ Tema I. Desarrollo de software basado en componentes

Formalización de los sistemas abiertos y basados en componentes. Programación basada en componentes.

Transparencias-T1

Especificación Interfaces con UML



Programación de componentes con el marco de trabajo JSF

Utilizando el patrón arquitectónico "Interceptor", desarrollar un diagrama de clases y programar un proyecto en Java y utilizando el marco de trabajo JSF para el tratamiento de eventos asíncronos.

El objetivo de la aplicación es calcular la velocidad inicial a partir de un dato de entrada que se captura con un formulario y, posteriormente, instalar un manejador de eventos que reaccione cuando se pulsen cualquiera de los 2 botones: "Encender" y "Acelerar".

Para que el ejercicio sea considerado correcto hay que realizarlo de acuerdo con los siguientes requisitos:

Inicialmente la etiqueta del panel principal mostrará el texto "APAGADO" y las etiquetas de los botones, el nombre de cada uno (ver figura-izqda)

El botón ``Encender" será de selección de tipo conmutador cambiando de color y de texto ("Encender"/"Apagar") cuando se pulsa

La pulsación del botón de acelerar cambia el texto de la etiqueta del panel principal a "ACELERANDO" (ver figura-dcha), pero sólo si el motor está encendido; si no, no hace caso a la pulsación del usuario.

Si se pulsa el botón que muestra ahora la etiqueta "Apagar", la etiqueta del panel principal volverá a mostrar el texto

Utilizar el siguiente ejemplo de demostración para abrir una página Web dentro de un código en Java, después de arrancar el navegador por defecto.



JSF-1



Tutorial Maven-JSF-MB-Gestión eventos



Tutorial-páginas Web

Figura 8: Tema de una asignatura

No obstante, si tengo que descargar todo el material de la asignatura tardo demasiado tiempo navegando de un lado a otro.

Conclusiones

Para concluir voy a seguir las reglas de Nielsen:

- 1. Visibilidad del estado del sistema: Siempre aparece una barra de navegación en la que informa dónde se encuentra.
- 2. Adecuación del lenguaje: Usa un lenguaje adaptado para el estudiante.
- 3. Control y libertad del usuario: A la hora de realizar una subida en una práctica hay restricciones. No obstante deja al usuario editar la entrega.

- 4. Consistencia y estándares: Se han descubierto botones que no son lo que el usuario podría pensar que eran, llegando a poder confundirlo.
- 5. Prevención de errores: El mensaje de error mostrado (al fallar en el login) presenta adecuandamente el error.
- 6. Reconocimiento más que memoria: El usuario aquí tiene que usar más la memoria para ver dónde llegar a algunos sitios. Por ejemplo se ha visto al editar perfil que no es todo lo intuitivo que se podría desear.
- 7. Flexibilidad y eficiencia de uso: Hay acciones que resultan tediosas y largas (descargar toda la documentación de una asignatura, iniciar sesión usando más de una página...)
- 8. Diálogo estético y diseño minimalista: La web está cargada de menús que apenas se usan y la hacen demasiado compleja.
- 9. Soporte a los usuarios para reconocimiento, diagnosis y recuperación de errores: El único error mostrado (al fallar el login) presenta adecuandamente el error.
- 10. Ayuda y documentación: Siempre hay accesible un botón *Ayuda* que lleva a una web con la documentación del sistema.