

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.	NO, NON CI SONO FEEDBACK	SI, NON COMUNICA NULLA	TENENDO L'UTENTE AGGIORNATO
2. Allineamento tra il mondo del sistema e quello reale.	SI, USA UN LINGUAGGIO COMPRENSIBILE	NO	NON CREA INCOMPRESIONI
3. Controllo da parte dell'utente e sua libertà.	NO	SI, NON SEMPRE E' POSSIBILE TORNARE INDIETRO	NON FAREBBE FRUSTARE L'UTENTE
4. Coerenza e standard.	SI	NO	NON FA CONFONDERE
5. Prevenzione degli errori.	NO	SI, NON DA SUGGERIMENTI	AIUTA L'UTENTE A NON SBAGLIARE
6. Riconoscimento piuttosto che memorizzazione.	NO, NON E' INTUITIVO	NO, E' DIFFICILE ORIENTARSI	AIUTA L'UTENTE A NAVIGARE
7. Flessibilità ed efficienza d'uso.	NO	SI, NON E' POSSIBILE LA PERSONALIZZAZIONE	LA PERSONALIZZAZIONE MIGLIORE REBBE L'ESPERIENZA
8. Design estetico e minimalista.	SI, TUTTO E' MINIMAL	NO	RENDE IL SITO FACILE DA COMPRENDERE
9. Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare gli errori	NON DEL TUTTO	NON TI AIUTA IN MODO CHIARO	RISOLVE IL PROBLEMA CHE HA L'UTENTE
10. Aiuto e documentazione	NO	SI, NON DA SUGGERIMENTI	FACILITA LA NAVIGAZIONE