

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, CON LA PRESENZA DI HOVER E BREADCRUMP.	NO	RIESCE A GUIDARTI
2. Allineamento tra il mondo del sistema e quello reale.	SI, CON LE RICERCHE, L'ICONA UTENTE	NO	NON TI CONFONDE
3. Controllo da parte dell'utente e sua libertà.	NO	NON E' POSSIBILE FARE MODIFICHE	CREARE INTERFACCIE PERSONALIZZATE
4. Coerenza e standard.	SI, C'E' COERENZA TRA LE VARIE PAGINE	NO	LA COERENZA PERMETTE UN BUON LAYOUT
5. Prevenzione degli errori.	NO	SI, IL TASTO CERCA NON E' FUNZIONALE	EVITA GLI ERRORI
6. Riconoscimento piuttosto che memorizzazione.	SI, E' RICONOSCIBILE	NO	E' INTUITIVO
7. Flessibilità ed efficienza d'uso.	NO	SI, NON POSSONO ESSERE FATTE MODIFICHE	RENDE POSSIBILE LA PERSONALIZZAZIONE
8. Design estetico e minimalista.	SI, E' CHIARO E COMPRESIBILE	NO	FACILITA LA COMPrensione
9. Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare gli errori	NO	SI, IN CASO DI ERRORI DI BATTITURA NON CI SONO SUGGERIMENTI O RISCONTRI, NON C'E' LA 404	TI PERMETTE DI TROVARE UGUALMENTE IL RISULTATO DELLA RICERCA
10. Aiuto e documentazione	NO	NON TI GUIDA	TI INTRODUCE AL SITO