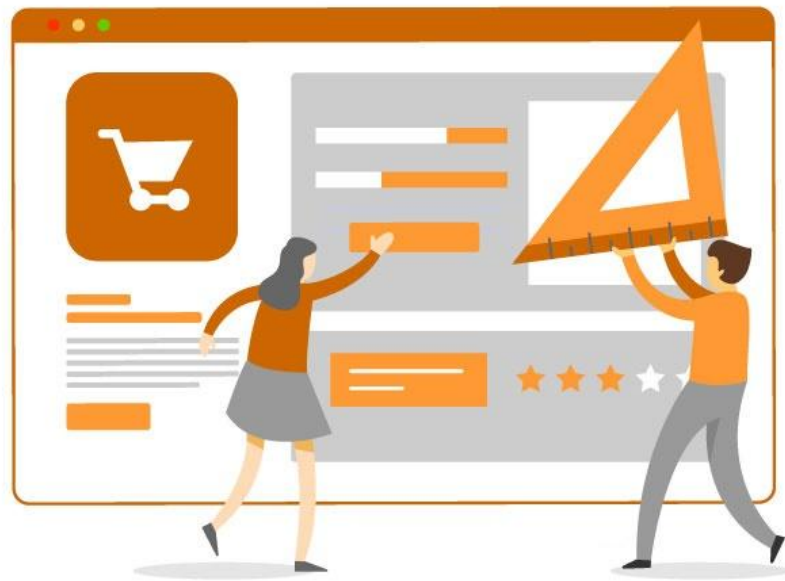


IES Puerto de la Cruz Telesforo Bravo



ANÁLISIS DE TESTS EXPERTOS

DESARROLLO DE INTERFACES

Índice

PREPARACIÓN	3
RESULTADO CUESTIONARIO	4
1. ¿La interfaz cumple con sus objetivos?	4
2. ¿Satisface las necesidades del usuario?	5
3. ¿Es eficiente e intuitiva?	5
4. ¿La interfaz dispone de un buscador?	6
5. ¿Existen problemas con enlaces erróneos?	
¿Dónde se encuentra el error?	6
6. ¿Se ofrece un feedback adecuado al usuario ?	7
7. ¿La interfaz es responsive?	7
8. ¿Considera que gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado?	8
9. Los íconos presentes en el sitio, ¿le parecen lo suficientemente legibles, reconocibles, y explicativos?	8
10. ¿Los nombres de los botones, son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales llevan?	9
11. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio?	9
12. Breve descripción de las mejoras que realizarías en la interfaz.	10
ANÁLISIS, CONCLUSIÓN FINAL	10
ANÁLISIS, MODIFICACIONES	11

1. PREPARACIÓN

La Heurística es el conjunto de técnicas o métodos para resolver un problema. La heurística puede ser vista como una teoría que estimula el pensamiento del individuo encargado de analizar todos los materiales recopilados durante una investigación.

La Evaluación Heurística es un método de inspección de la usabilidad sin usuarios. El principal objetivo de la Evaluación Heurística es medir la calidad de la interfaz de cualquier aplicativo en relación a su facilidad para ser aprendido y usado por primera vez , por un grupo de evaluadores expertos.

Para llevar acabo el análisis de esta aplicación elaboraremos un [test](#) compuesto por doce preguntas relacionadas con los “10 Principios Heurísticos de Nielsen” donde un conjunto de expertos valorarán la usabilidad de la aplicación.

Listado de preguntas:

1. ¿La interfaz cumple con sus objetivos?

Alcance: Saber si la aplicación cumple los objetivos exigidos.

2. ¿Satisface las necesidades del usuario?

Alcance: Saber si el usuario puede llevar a cabo cada una de las tareas que quiere llevar a cabo.

3. ¿Es eficiente e intuitiva?

Propósito: Coherencia y estándares.

Alcance: Saber si el usuario puede llevar acabo las tareas fácilmente y sin complicación.

4. ¿La interfaz dispone de un buscador?

Propósito: Control de usuario y libertad

Alcance: Con esta pregunta se quiere saber si el usuario necesitaría un buscador para localizar de manera más óptima las tareas.

5. ¿Existen problemas con enlaces erróneos? ¿Dónde se encuentra el error?

Propósito: Prevención de errores.

Alcance: Saber si existe algún fallo en la aplicación y donde se encuentra.

6. ¿Se ofrece un feedback adecuado al usuario ?

Propósito: Ayuda y documentación, Visibilidad del estado del Sistema y Prevención de errores.

Alcance: Saber si el usuario cuando tiene un problema, puede ver este fácilmente y reconocerlo.

7. ¿La interfaz es responsive?

Propósito: Diseño estético y minimalista.

Alcance: Saber si el usuario , sea el dispositivo que se encuentre, así como su tamaño puede utilizar la aplicación sin que le suponga una dificultad.

8. ¿Considera que gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado?

Propósito: Diseño estético y minimalista.

Alcance: Saber si al usuario le resulta atractivo el diseño de la aplicación.

9. Los íconos presentes en el sitio, ¿le parecen lo suficientemente legibles, reconocibles, y explicativos?

Propósito: Correspondencia entre el sistema y el mundo real.

Alcance: Saber si los iconos escogidos son fácil de identificar por los usuarios.

10. ¿Los nombres de los botones, son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales llevan?

Propósito: Coherencia y estándares.

Alcance: Saber si el usuario puede llevar acabo las tareas , sin dificultad , gracias a que los nombres son intuitivos.

11. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio?

Propósito: Control de usuario y libertad

Alcance: Saber si el usuario se puede ubicar bien dentro de la aplicación

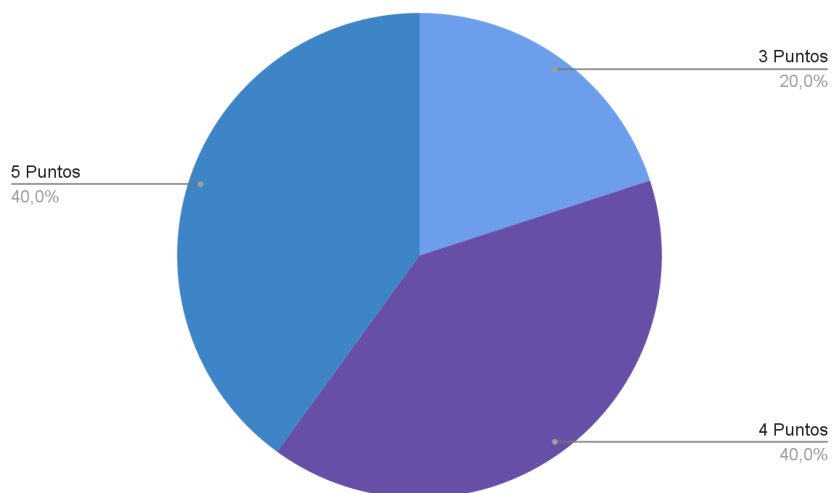
12. Breve descripción de las mejoras que realizarías en la interfaz.

Propósito: Todos.

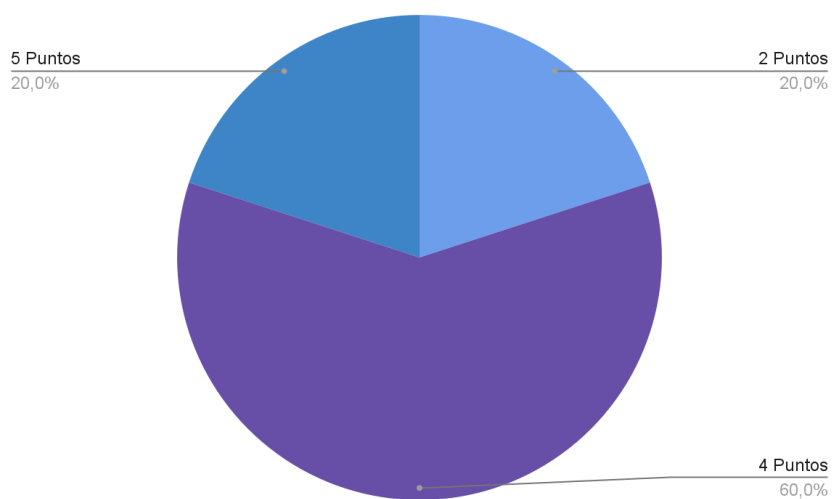
Alcance: Saber de manera concisa que implementaría o mejoraría el usuario.

2. RESULTADO CUESTIONARIO

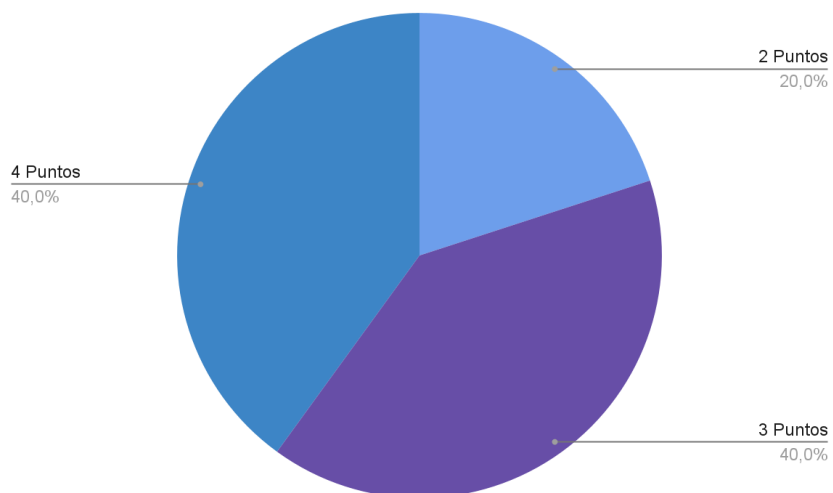
1. ¿La interfaz cumple con sus objetivos?



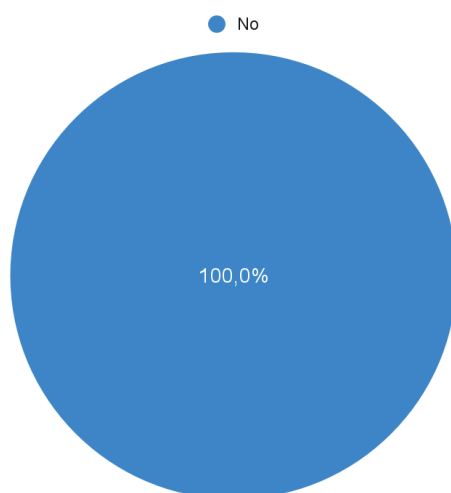
2. ¿Satisface las necesidades del usuario?



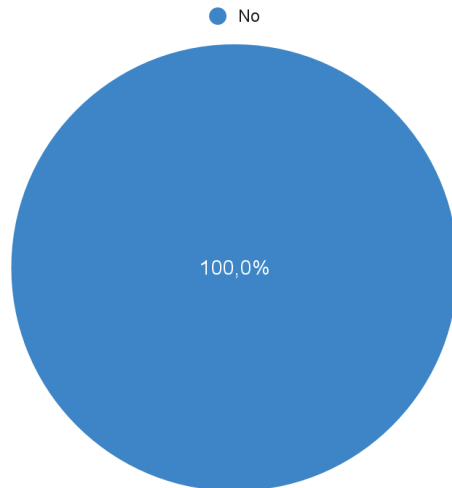
3. ¿Es eficiente e intuitiva?



4. ¿La interfaz dispone de un buscador?

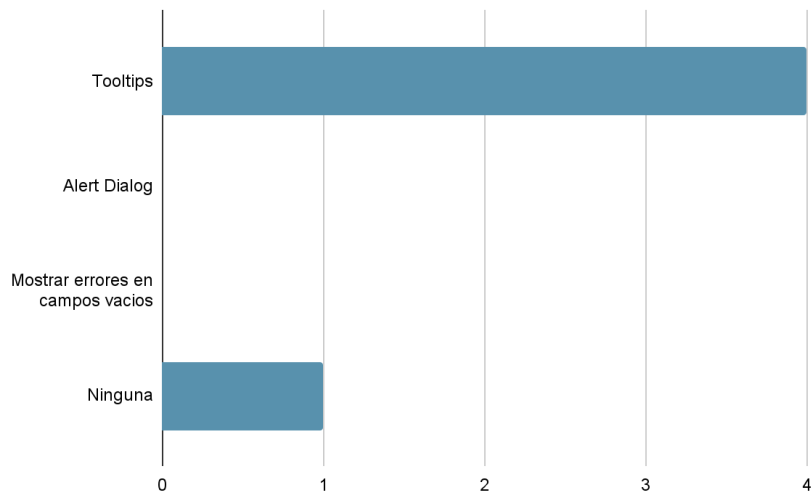


5. ¿Existen problemas con enlaces erróneos? ¿Dónde se encuentra el error?

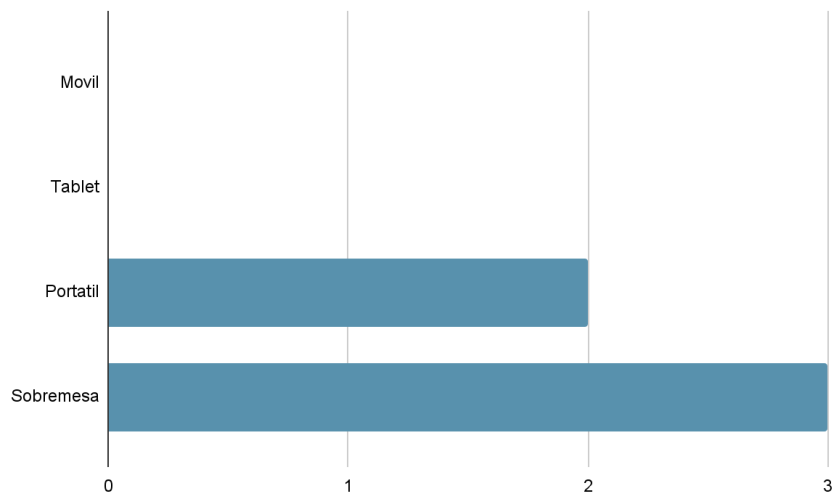


- Si añadido una fecha errónea me crea tarea con otra fecha
- El botón Guardar y abrir no funcionan
- No hay errores, pero los botones del menú abrir y guardar no están implementados

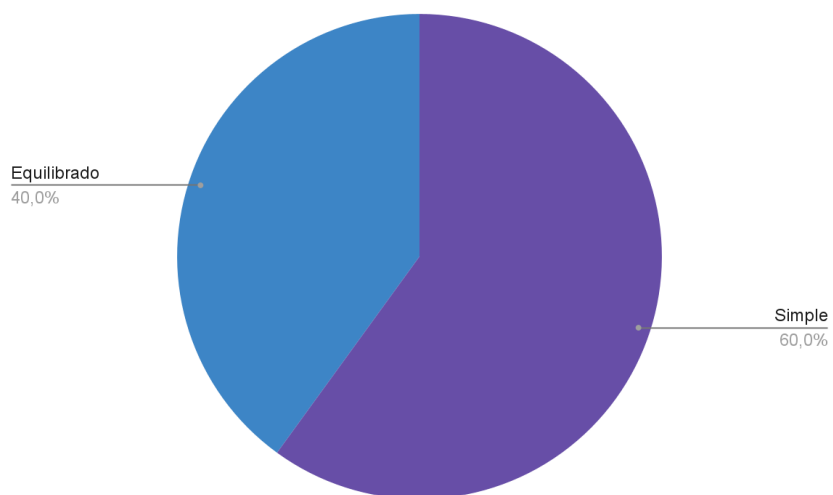
6. ¿Se ofrece un feedback adecuado al usuario ?



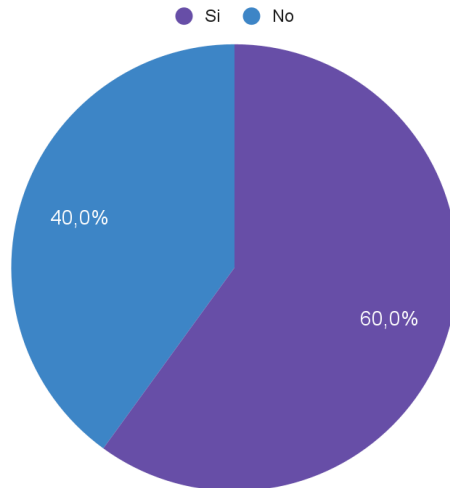
7. ¿La interfaz es responsive?



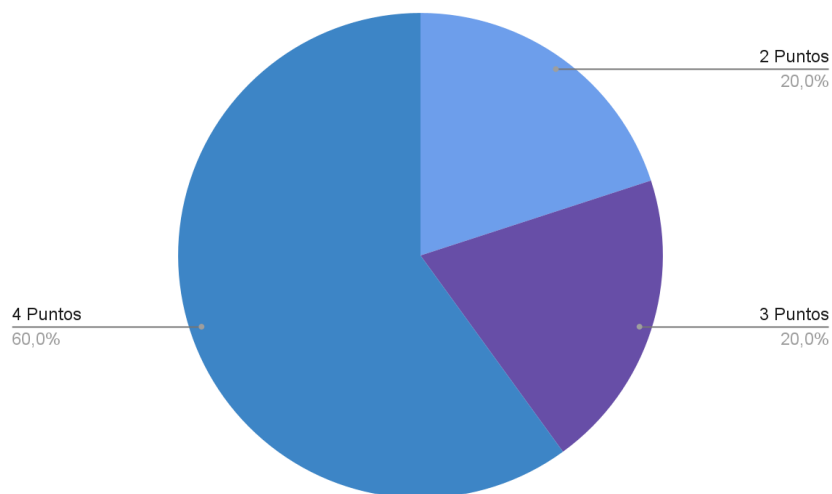
8. ¿Considera que gráficamente el sitio está equilibrado, muy simple o recargado?



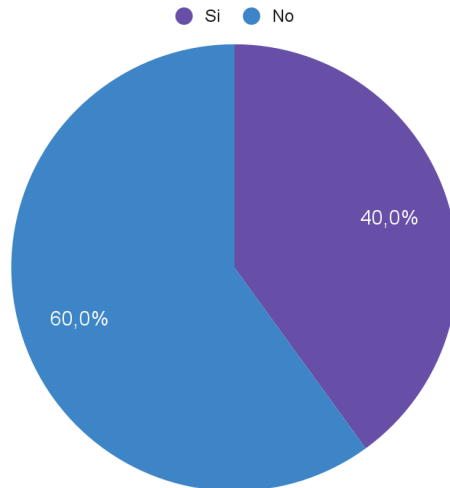
9. Los íconos presentes en el sitio, ¿le parecen lo suficientemente legibles, reconocibles, y explicativos?



10. ¿Los nombres de los botones, son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las páginas hacia las cuales llevan?



11. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio?



12. Breve descripción de las mejoras que realizarías en la interfaz.

- Al finalizar una tarea es obligatorio marcarla como acabada, pero no queda claro al no especificarlo. Inicialmente he pulsado el botón finalizar, pero falta una indicación de que debe hacerse eso previamente. Permite añadir tareas con campos vacíos. Sucede lo mismo al editarlas. Las opciones "Abrir" y "Guardar" no especifican lo que hacen.
- El botón finalizar no es intuitivo, mejorar colores, distribución y avisos.
- Todo OK.
- No dejaría que se cambiara el tamaño de la ventana que realiza la tarea, o la haría más grande. Dejaría que mientras está abierto una ventana dialog se pudiera seguir interactuando con la principal. Pondría tooltips sobre cada row de la tabla para que dijera que un doble click modifica la tarea. Y otro a la tabla, tanto del historial como la principal, de qué están mostrando. La distribución de elementos es algo fea, los colores son los básicos de Java (como los de todos los que lo hicimos). Las ventanas modales podrían tener títulos.
- Le añadiría colores y ayudas para el usuario, la interfaz no es responsive.

3. ANÁLISIS, CONCLUSIÓN FINAL

Como conclusión podemos decir que la aplicación cumple con casi con todas las funcionalidades que requería la aplicación, sin embargo, en lo que se refiere a usabilidad, habría que mejorar bastantes aspectos, desde una mejor retroalimentación de cara al

usuario sobre el estado de las acciones , prevención de errores , un diseño más estético y minimalista , así como una mejor ayuda.

4. ANÁLISIS. MODIFICACIONES

Entre las diferentes modificaciones para mejorar la aplicación se encuentran:

- Añadir un buscador. Si tenemos demasiadas tareas en la lista contar con un buscador haría las búsquedas más rápidas para el usuario.
- Feedback. Añadir Alerts cuando el usuario cierre la aplicación por si es por error así cuando quiera eliminar una tarea o modificarla . Además de mostrar algún mensaje cuando el usuario no rellene algún campo.
- Rediseño de interfaz. Utilizar otras fuentes y paleta de colores. Añadir iconos representativos.
- Responsive. Al ajustar el tamaño de la ventana el contenido también se agrandar o disminuir.
- Ubicación. Añadir un tree con la ubicación en cada momento para que el usuario reconozca en todo lugar donde está . así como volver atrás sobre.