

Justificación de las 5 heurísticas seleccionadas y de las sub heurísticas descartadas

1. Eleccion de heurísticas

Tabla 1 - Si, porque es necesario adaptarse a los usuarios

Tabla 2 - Si, porque toda ayuda es bienvenida

Tabla 4 - Sí, extension enfocada al usuario

Tabla 7 - Si, creemos que es muy necesario las indicaciones cuando error, para tener experiencia fluida

Tabla 10 - Si, porque es muy importante en la industria

2. Eliminacion de subheurísticas (marcar en amarillo)

1.15 - ¿Son significativos los códigos de datos de entrada?

Se considera ambigua para el entorno de interacción

2.17 - ¿Con qué facilidad puede un usuario cambiar el nivel de detalle de ayuda disponible?

No procede, no se puede aplicar al escenario actual

4.13 - Si el sistema usa interfaz de pregunta-respuesta, ¿en qué medida los usuarios pueden volver a preguntas previas o adelantar hasta preguntas posteriores?

No procede, no se puede aplicar al escenario actual

7.6 - Si se usan mensajes de error graciosos ¿en qué grado son apropiados y no ofenden a los usuarios?

No procede, no se puede aplicar al escenario actual

7.19 - Si el sistema soporta usuarios expertos y novatos ¿en qué grado se dispone de varios niveles de detalle del mensaje de error?

No procede, sólo existe un tipo de usuario

10.1 - En sistemas que usen ventanas solapadas ¿qué facilidad tiene reorganizarlas en la pantalla?

No hay ventanas emergentes

10.2 - En sistemas que usen ventanas solapadas ¿qué facilidad tiene conmutarlas entre ventanas?

No hay ventanas emergentes

10.9 - Para pantallas de entradas de datos con muchos campos o en las que los documentos fuente pueden estar incompletos ¿en qué medida los usuarios pueden guardar una pantalla parcialmente rellena?

No existen documentos incompletos, por lo que no podemos medir si hay relleno parcial o no.

10.10 - ¿En qué grado existe una distinción visual obvia entre un menú "elige una opción" y menús "elige varias opciones"?

No existen dichos menús. Existe una caja para poder seleccionar, en la que se pueden hacer varias selecciones simultáneas.

3. evaluacion por subequipos

4. hacer medias de evaluaciones de subequipos

Hacer informe de evaluacion de usabilidad