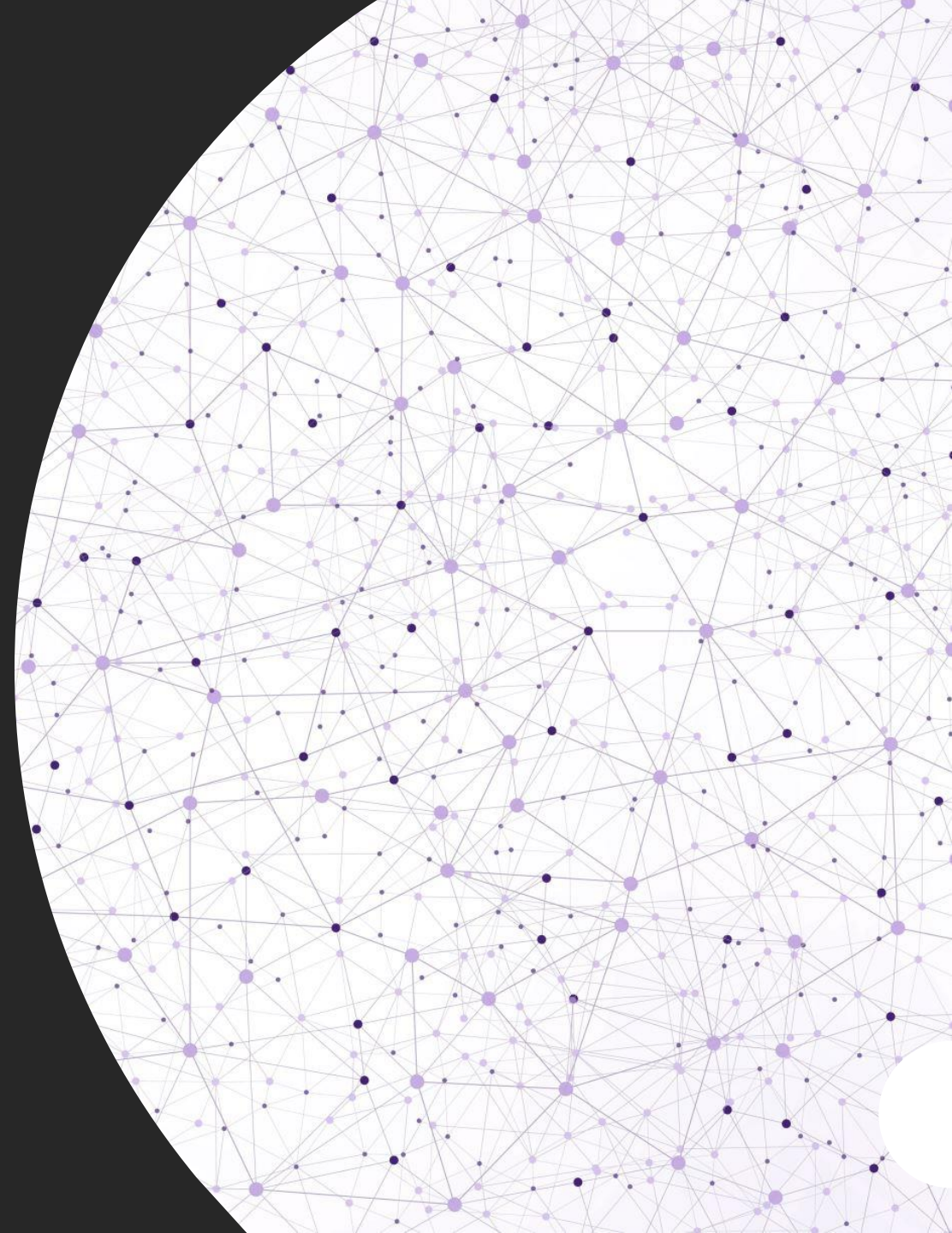


EJERCICIO 5

INTERACCIÓN PERSONA - ORDENADOR

Ela, Nanguan, Jose Luis Obiang



TASK

- Se trata de encontrar un conjunto de aplicaciones o espacios web que, en conjunto, NO cumplan con **Las diez reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen**.
- Explicar donde y porqué no cumple estas reglas.



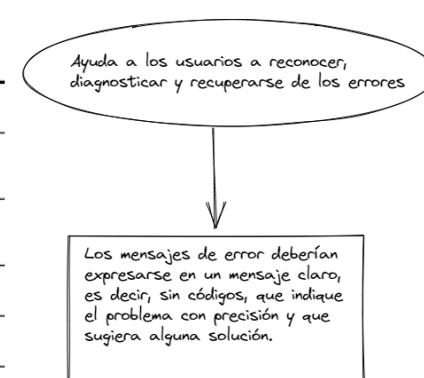
10 Reglas Eurísticas de usabilidad de Nielsen



La evaluación en el modelo de proceso – Métodos de evaluación de la usabilidad - **Inspección.**

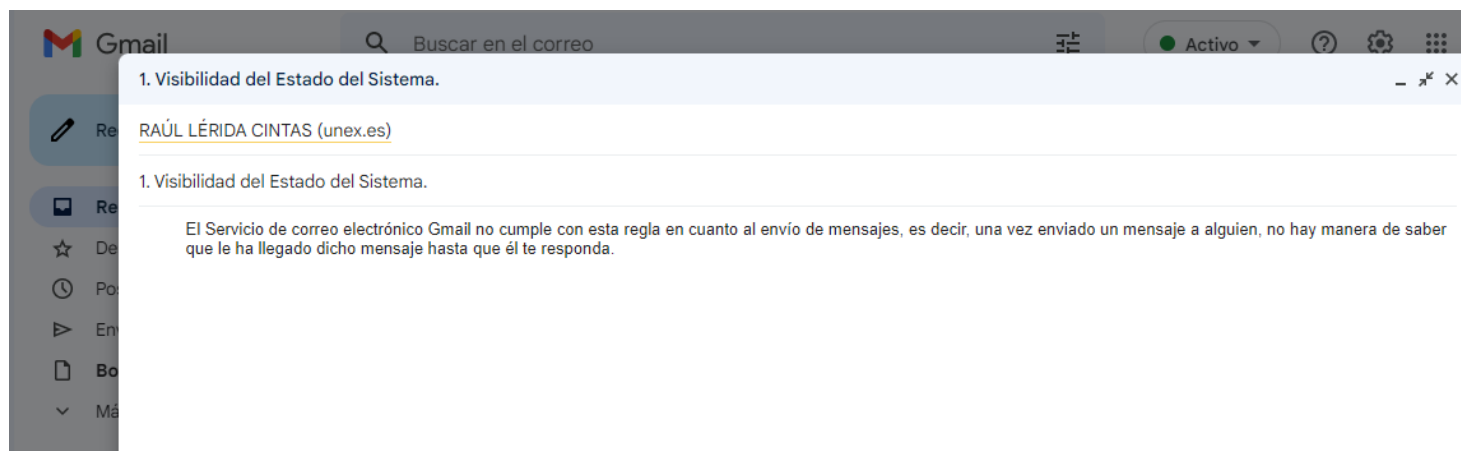
1) Heurística. Las diez reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen.

1.	Visibilidad del estado del sistema	El sistema debe mantener a los usuarios informados de lo que está haciendo mediante un feedback (realimentación) apropiado y en un tiempo razonable.
2.	Utilización del lenguaje de los usuarios	El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios, con palabras, frases y conceptos familiares al usuario, en lugar de términos orientados al sistema. Utilizar las convenciones del mundo real haciendo que la información aparezca en un orden lógico y natural.
3.	Control y libertad para el usuario	A menudo los usuarios eligen las opciones por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente definida para salir del estado no deseado sin pasar por un proceso largo y complicado. Es importante que el usuario pueda deshacer y rehacer cuando lo necesite.
4.	Consistencia y estándares	El usuario NO debería preguntarse si distintas palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Es necesario seguir las convenciones de la plataforma donde se ejecutará la aplicación.
5.	Prevención de errores	Es mejor un diseño cuidadoso que prevenga un posible problema que unos buenos mensajes de error.
6.	Minimizar la carga de memoria	El usuario no debería tener que recordar la información de una parte del diálogo a la otra. Es mejor mantener objetos, acciones y opciones visibles que memorizarlos.
7.	Flexibilidad y eficiencia de uso	La teclas de acceso rápido y los atajos, desconocidos para el usuario principiante, pueden aumentar la velocidad de interacción para el usuario experto, de forma que el sistema puede servir tanto para usuarios noveles como para experimentados. Se debe permitir que los usuarios automaticen las acciones más frecuentes.
8.	Diálogos estéticos y diseño minimalista	Los diálogos no deberían contener información irrelevante o utilizada en raras ocasiones. Cada elemento de información extra en un diálogo compete con la información relevante y disminuye su visibilidad relativa.
9.	Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores	Los mensajes de error deberían expresarse en un lenguaje claro (sin códigos), que indique el problema con precisión y que sugiera alguna solución constructiva.
10.	Ayuda y documentación	Aunque sería mejor que el sistema pudiera utilizarse sin ayuda de documentación, puede ser necesario proporcionar algún sistema de ayuda y documentación. Ese tipo de información debería ser fácil de buscar, centrada en las tareas del usuario, listar los pasos concretos para llevar a cabo la tarea y no ser demasiado larga.



Aplicaciones o web que no cumplen con las reglas heurísticas.

1. Aplicación Web: Servicio de correo electrónico **Gmail** y **Amazon**.
2. Aplicación de compra Online **Amazon**.
3. Aplicación Web: aplicación de compra Online **Amazon**.
4. Portal de servicios de la **UNEX**.
5. Aplicación web de WhatsApp.
6. La página web de **Carrefour**.
7. Aplicación móvil **UEX**.
8. El portal de **Yahoo**.
9. La página de la **Renfe**.
10. El portal alternativo **VPL**.



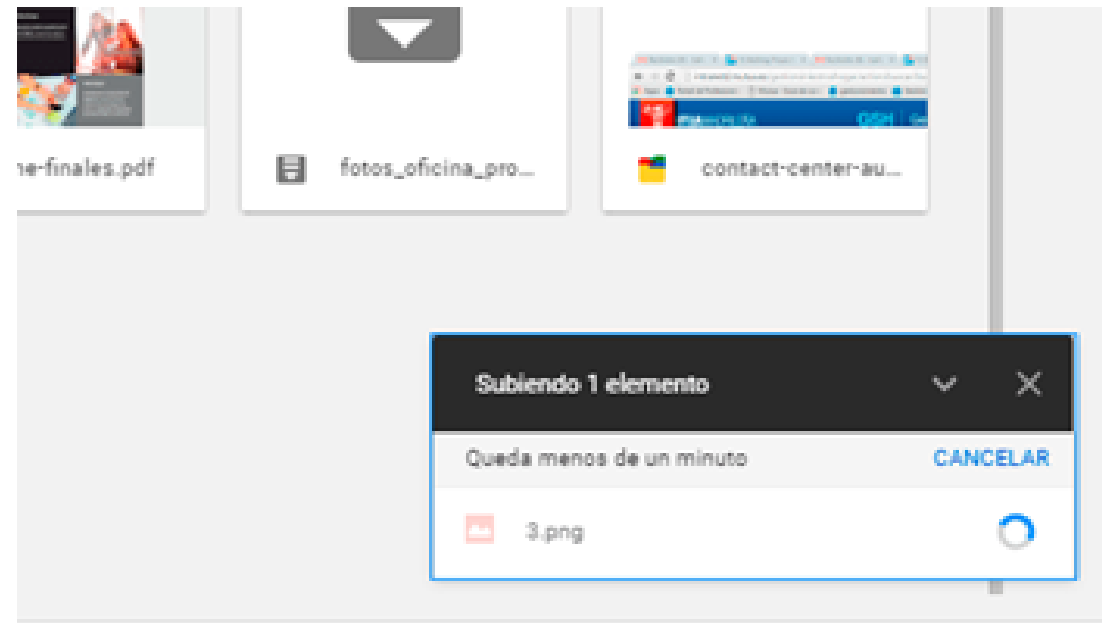
1. Visibilidad del Estado del Sistema.

Aplicación Web: Servicio de correo electrónico [Gmail](#) y [Amazon](#).

Gmail no cumple con esta regla en cuanto al envío de mensajes, es decir, una vez enviado un mensaje a alguien, no hay manera de saber que le ha llegado dicho mensaje hasta que él te responda.

Amazon: Cuando le das a añadir producto a cesta no sucede nada mágico que te indique que se ha añadido hasta que miras el iconito de la cesta. Pero qué pasa si no sabes cuántos productos había en la cesta? En ese caso tendrías que entrar comprobar que se ha añadido correctamente.





1. Visibilidad del Estado del Sistema.

Aplicación Web:
[Google Drive](#)

Al subir un archivo a Google Drive, el sistema nos indica que se está cargando y el tiempo restante.

Cesta

 Entregar a Alfonso; Mérida, Badajoz 06800 [Cambiar](#)



Samsung Galaxy S7, Smartphone libre de 5.1" QHD (4 G, Bluetooth, Octa-Core de 2.3 GHz, memoria interna 32 GB, 4 GB RAM, pantalla Super AMOLED, cámara de 12 MP, Android 6.0), Color Dorado- Versión española

Sólo queda(n) 4 en stock.

Vendido por: [MasterPhone](#)

Opciones de regalo no disponibles. [Más información](#)

[Eliminar](#) | [Guardar para más tarde](#)

EUR 389,00

1 ▼

Subtotal (1 producto): EUR 389,00

2. Utilización del lenguaje de los usuarios

Aplicación Web: aplicación de compra Online **Amazon**.

En la sección de eliminar un producto de la cesta de compra, no asocia el concepto del cubo de la basura con eliminar el producto. En este caso no utiliza una convención del mundo real que haga referencia a esa opción.



2. Utilización del lenguaje de los usuarios

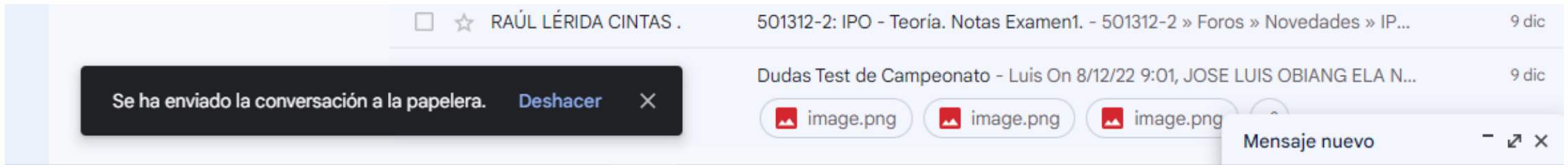
Aplicación Web: [Lego](https://www.lego.com).

En la sección de eliminar un producto de la cesta de compra, no asocia el concepto del cubo de la basura con eliminar el producto. En este caso no utiliza una convención del mundo real que haga referencia a esa opción.

3. *Control y libertad para el usuario*

Aplicación Web: aplicación de compra Online Amazon.

No cumple esta regla, ya que en ninguna sección de la página hay una opción para volver atrás o ir a la página principal (excepto la de hacer clic en el logo, algo que es más por experiencia, no es intuitivo). Es decir, esas opciones no son visibles por un usuario.



3. Control y libertad para el usuario

Aplicación Web: [Gmail](#)

En Gmail cuando envías un correo a la papelera te da la opción de deshacer la acción.



4.
*Consistencia
y estándares*

Página web: Portal de servicios de la UNEX.

No cumple con esta regla, ya que al actualizar la página no siguieron la misma convención de apariencia y navegación que tenía antes.



4. Consistencia y estándares

Página web: La web del [campus virtual de la Universidad de Extremadura](#).

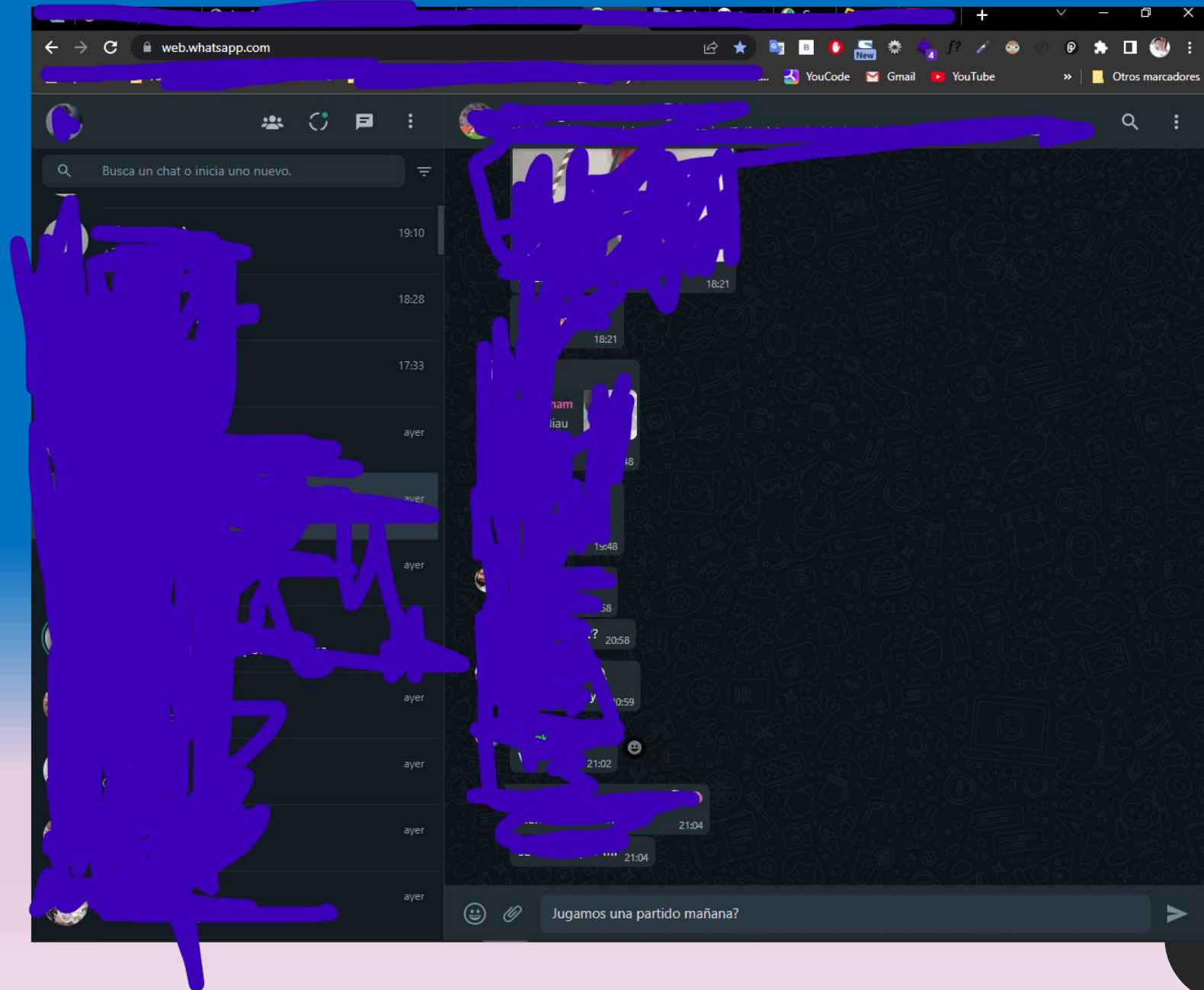
Un estándar de un sitio web es la situación del logo en la cabecera, en la parte superior izquierda de la página. El icono de menú en móvil (llamado menú hamburguesa) también se ha convertido en un estándar y el usuario lo identifica fácilmente.

5. Prevención de errores

Aplicación web de [WhatsApp](https://web.whatsapp.com).

No cumple esta regla, ya que a la hora de enviar un mensaje no te previene en cuanto a un error ortográfico.

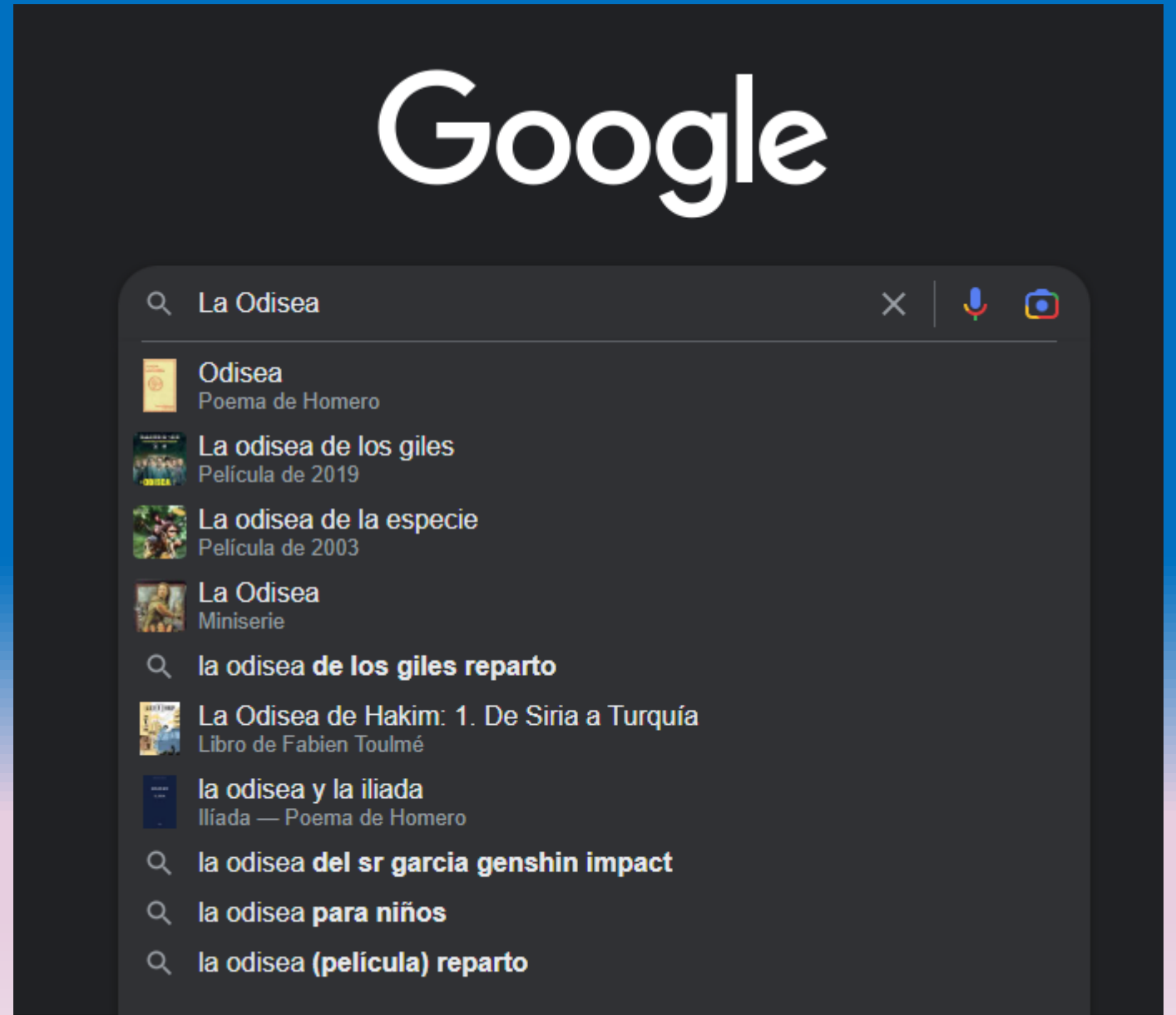
Algo que tiene WhatsApp.



5. Prevención de errores


Buscador de Google

Los buscadores proporcionan asistencia a los usuarios para que encuentren lo que están buscando, con la función autocompletar o con la alternativa de resultados.

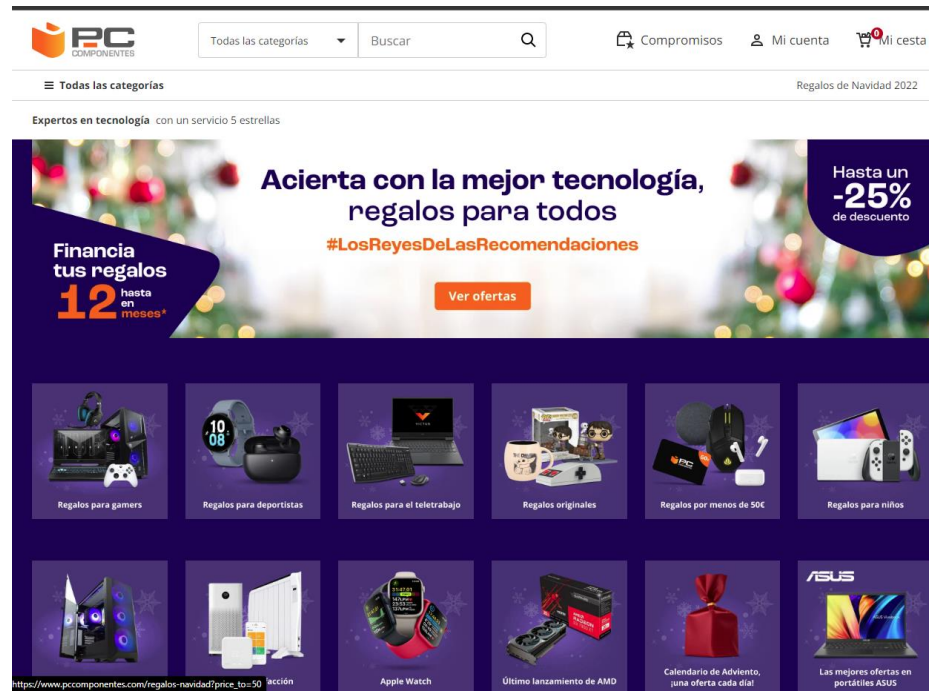


6. *Minimizar la carga de memoria.*

La página web de Carrefour.



No cumple con esta regla, ya que no muestra los artículos que se ha visto recientemente.



6. Minimizar la carga de memoria.

La página web de PcComponentes.

Los enlaces auxiliares que incluyen texto mas icono para reforzar la memoria.



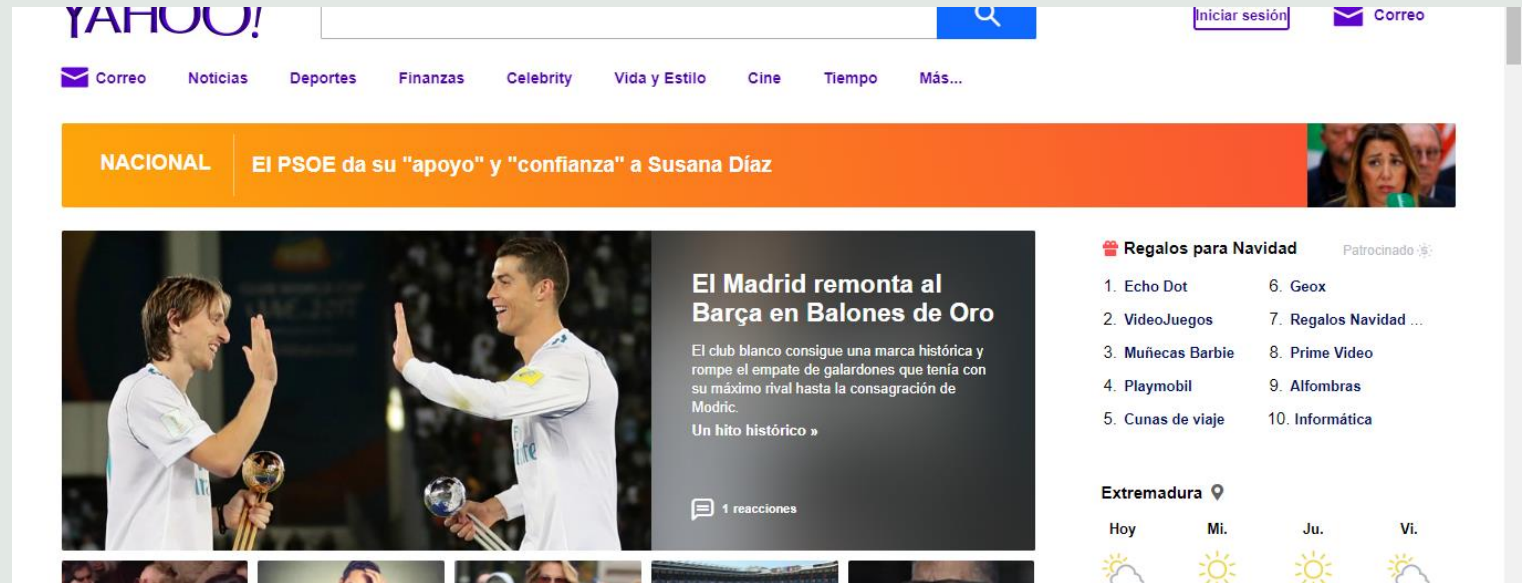
Aplicación móvil UEX.



No cumple con esta regla, ya que no permite la automatización de las acciones más frecuentes.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

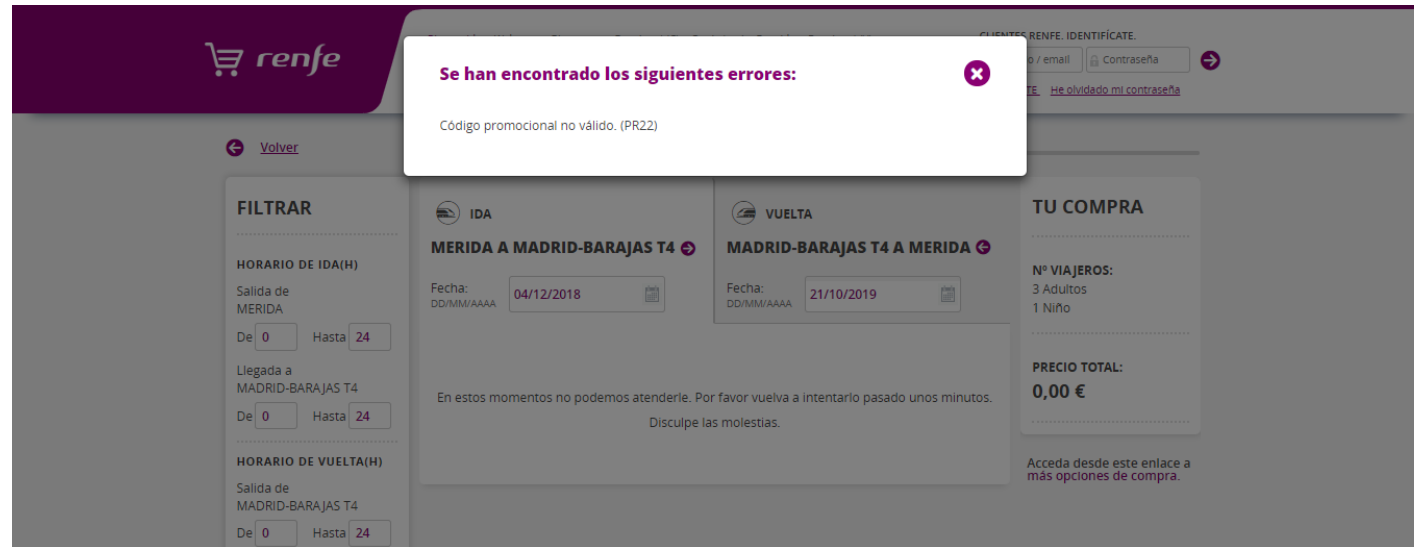
8. Diálogos estéticos y diseño minimalista



El portal de [Yahoo](https://www.yahoo.com).

Para mí No cumple esta regla.

Contiene información innecesaria. Presenta demasiados elementos que a veces se me olvida para qué la uso.



9. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

La página de la Renfe:

Para mí No cumple esta regla, ya que en los mensajes de error muestran códigos y no sugiere una solución.



10. Ayuda y documentación

El portal alternativo [VPL](#) de la asignatura de EDI o MDP:

Para mí no la cumple, ya que no proporciona suficiente ayuda a los usuarios sobre los errores de código o funcionamiento de un programa.