DESARROLLO DE INTERFACES



José Carlos Mora

30/09/2025

2°DAM

Unidad 1

Heurística	Captura	Descripción	Consecuencia
Control y libertad	I do not accept the Terms & Conditions	Los usuarios deben aceptar los términos, pero aquí es lo contrario	Puede ser confuso
Prevención de errores	Your emadds @ Domain other >	No indica si el email es válido	Puede avanzar sin saber si el correo es correcto
Reconocimiento	1/4 Choose Password Voor ansat @ Domain Other > I do not accept the Terms & Conditions Next Cancel Reset	El usuario debe saber dónde llenar cada campo	Es lento para completar
Consistencia	Choose Password Your emadds @ Domain Other >	Al intentar poner la contraseña u otro campo, no se quita lo que indica qué poner	Puede llevar a equivocación al colocar el campo
Consistencia	other .nl .com .be .jpg	En otros hay "." que no tienen sentido	Puede llegar a confusión
Libertad y control	Hurry up, time is ticking! 00:01:24 Lock	Sale un mensaje de que el tiempo corre pero no deja quitarlo	No deja avanzar al usuario
Libertad y control	How can we help? Help Send to bottom	El mensaje de ayudar no se puede quitar y quita visión	No deja al usuario ver las obligaciones para la contraseña

Documentación y ayudas	Please read our terms and conditions compare where were visually read to discuss of the hard war or continue sould on the large. The feature secretary has hard to the condition for the hard to the condition of the condition o	No sale absolutamente nada de la empresa	El usuario no sabe lo que está aceptando
Libertad y control	Please read our terms and conditions classors in which were visible from a few and of the term and collision society to specify and the condition of the condi	No deja bajar la barra rápidamente	El usuario tarda mucho en poder leer todos los términos para poder aceptar
Correspondencia	Are you sure you want to cancel?	Los colores de yes y cancel están en rojo y verde respectivamente, pero debería de ser al revés	Va en contra de lo que el usuario está acostumbrado y puede confundir
Control y libertad	Next Cancel Reset	Por mucho que escribas o borres, no te deja resetear y avanzar	El usuario se queda atascado sin saber qué hacer
Libertad y control	Hi and verticene to User Imperface, a challenging exploration of user interactions and design patterns. To play the game, simply fill in the form as first and accurate as possible. NO Please did HERE to 00 to the vertipope	No deja avanzar por mucho que le des a next page	El usuario se puede quedar atascado
Correspondencia	Hi and evolutions to User Imperface, a challenging exploration of user interactions and design patterns. To play the game, simply fit in the form as first and accurate as possible. NO: Please did HERE to 00 to the well year.	El no está en grande y en verde, lo que puede llevar a confusión	El usuario se puede confundir

Conclusión final

Gracias a esta página, podemos aprender que si se sigue las heurísticas de Nielsen, se puede hacer una interfaz sencilla, clara y fácil de usar para los usuarios, ya que sirven como guía para diseñar interfaces que sean satisfactorias para los usuarios. Respecto a la experiencia con la página, la cantidad de errores demuestra cómo puede afectar al usuario una interfaz mal hecha, ya que hace que confunda y estresa, lo que afecta a una tarea tan

sencilla como puede ser avanzar a la siguiente página, rellenar unos campos como contraseña o correo e incluso tener que hacer con presión porque sale el mensaje de que nos demos prisa.

En mi opinión, la heurística más crítica es la "Visibilidad del estado del sistema", ya que indica si el usuario está en que paso está y si lo está haciendo correctamente, para no generar frustración o errores graves. Un ejemplo de esta heurística puede ser las aplicaciones del banco, si no está bien indicado al hacer una transferencia o no indica si hay un error, puede llevar a errores graves que pueden tener consecuencias económicas para el usuario.