INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

MEMORIA

**PRÁCTICA 3**

Integrantes:

Mattia Rosselli

Erasmus Ingeniería del Software

Jorge Justo Vergés

Doble grado Ingeniería del Software y Matemáticas

Héctor Fernández Matellanes

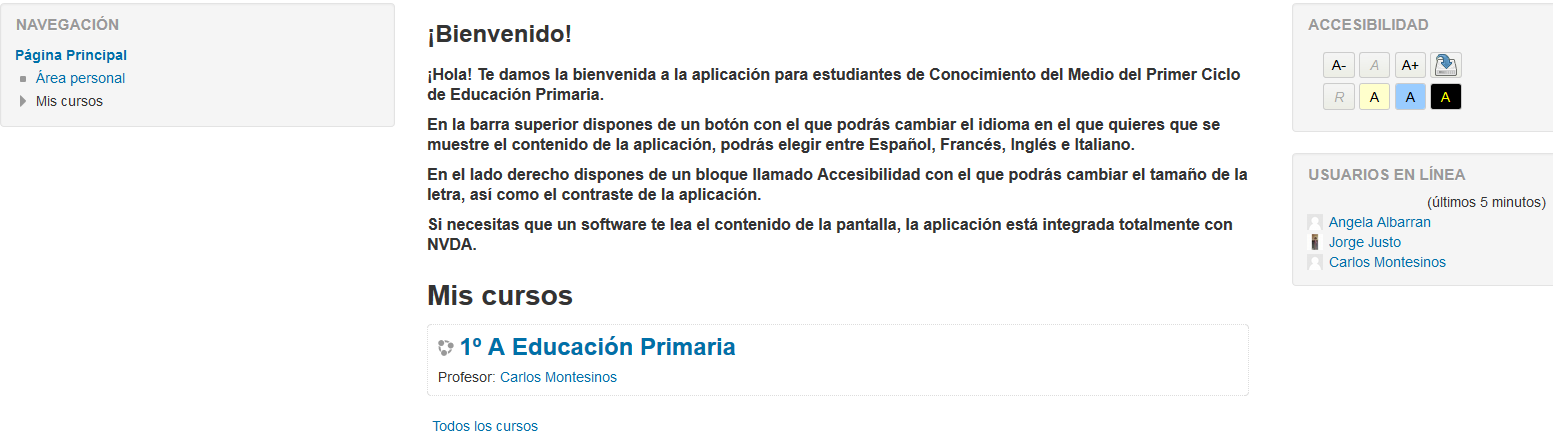
Doble grado Ingeniería del Software y Matemáticas

## Introducción.

### Evaluación heurística.

### Reglas Doradas de Schneidermann

**Sé consistente.** (Principio representado). La aplicación preserva la misma estructura en cuanto a paneles de navegación, de accesibilidad y contenido. Los dos primeros se distribuyen a los lados para indicar que son elementos secundarios, mientras que el contenido, en el centro, es el importante. En la *Figura 1 y 2* mostramos lo que queremos explicar.



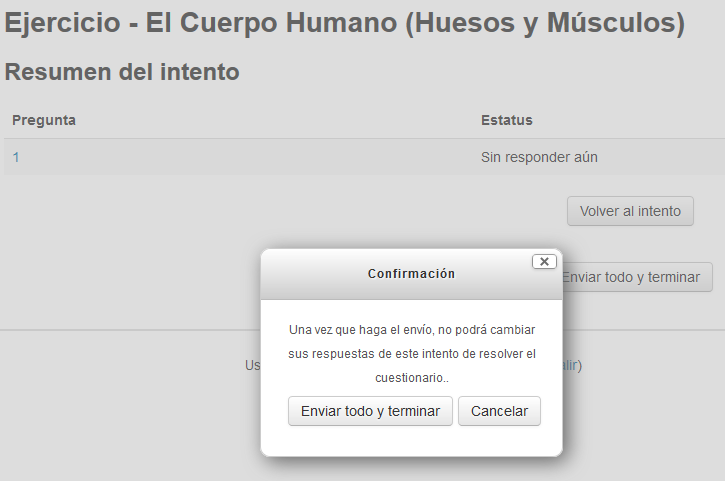
*Figura 1. Pantalla de inicio.*



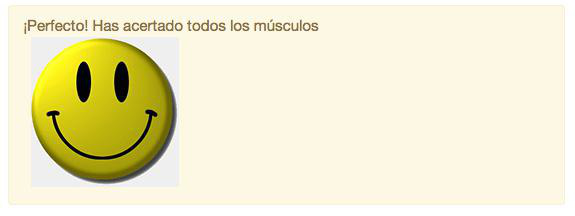
*Figura 2. Resumen de intentos ejercicios.*

**Permite el uso de atajos a las operaciones más frecuentes.** (Principo parcialmente representado). En la aplicación los atajos presentes son aquellos disponibles en el navegador web. Faltaría incluir en la aplicación comandos de acceso rápido como rehacer y deshacer para agilizar el relleno de las actividades.

**Ofrece retroalimentación informativa.** (Principio representado). Al usuario se le ofrece feedback ante acciones críticas donde no hay vuelta atrás, por ejemplo: confirmar el envío de un cuestionario para calificarlo o confirmar el borrado de un recurso didáctico en la zona del profesor *Figura 3*. Otro tipo de retroalimentación ofrecido es tras realizar una actividad emociones y ánimos para seguir intentándolo *Figura 4*.

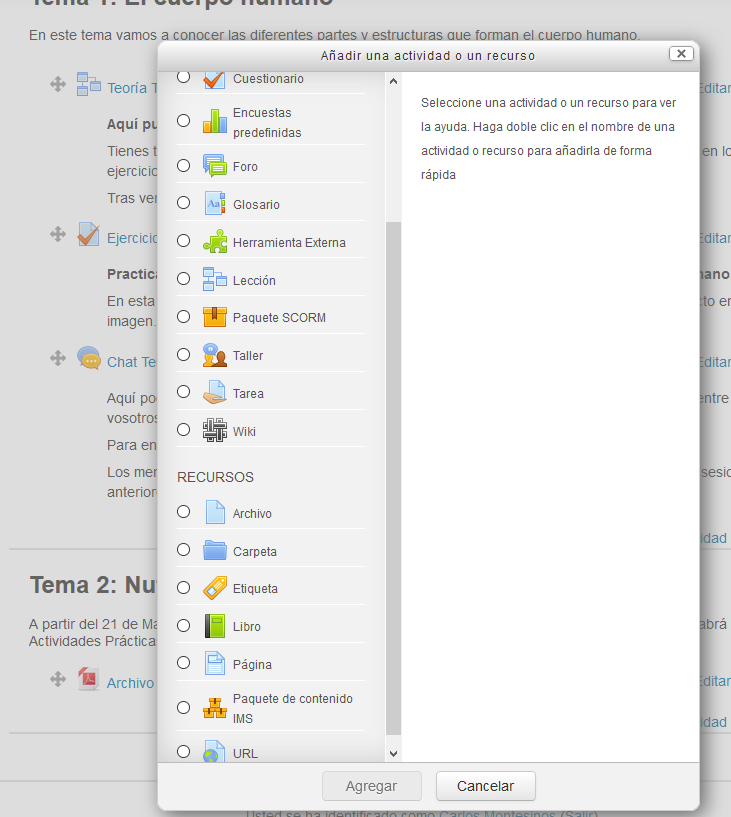


*Figura 3. Retroalimentación al enviar un cuestionario.*



*Figura 4. Retroalimentación que anima al alumno.*

**Diseña asistentes para operaciones complejas.** (Principio parcialmente representado). Hay instrucciones y asistencia en las acciones complejas, no obstante, podría mejorarse proporcionando una barra de progreso. Nuestra aplicación, por lo general, una vez realizada la operación, por ejemplo, de subir un archivo notifica al usuario de que se ha colgado en el curso correctamente.

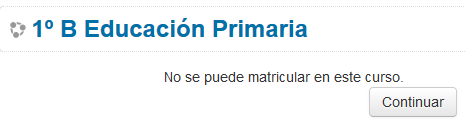


*Figura 5. Asistencia en operaciones.*

**Proporciona gestión de errores simples.** (Principio representado). La aplicación permite recuperar credenciales olvidados (Figura 6) y notifica ante errores comunes como datos de acceso de incorrectos, acceso a secciones donde no hay permisos por no estar dado de alta, etc (Figura 7).

****

*Figura 6. Robustez ante errores.*

**

*Figura 7. Notificación ante acceso a curso al que no se pertenece.*

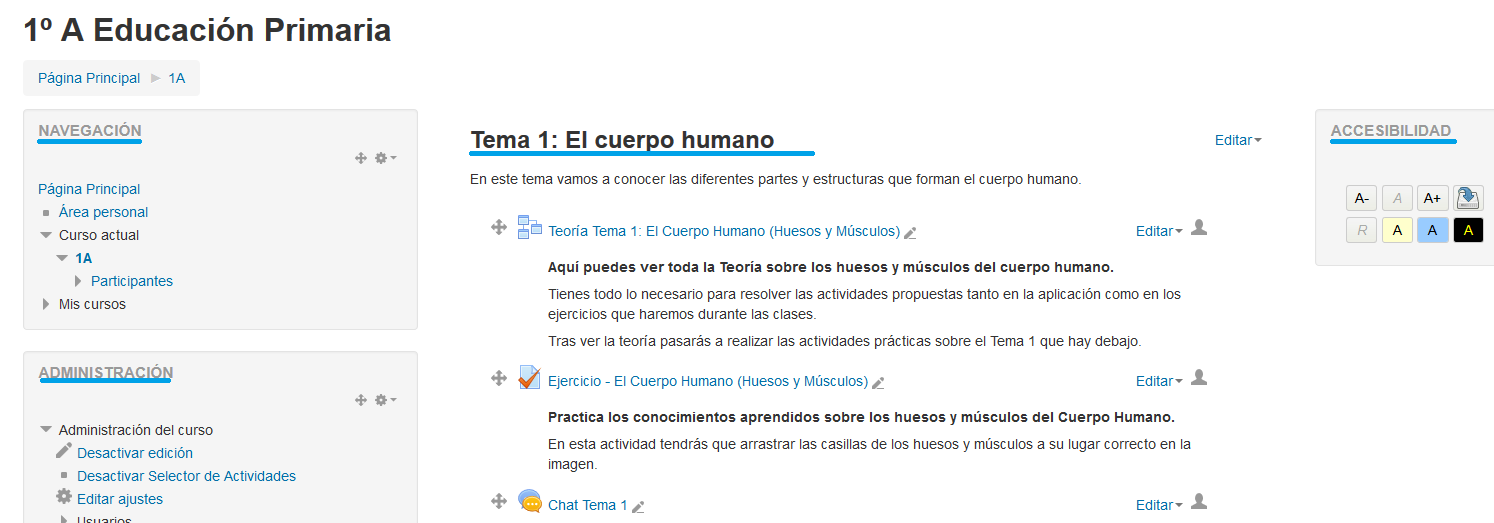
**Permite deshacer acciones.** (Parcialmente representado). Las acciones críticas como desmatriculación de un alumno o envío de cuestionario no se pueden lógicamente rehacer porque son definitivas. No obstante, ante acciones no deseadas como subir un archivo incorrecto se pueden solventar eliminando el mismo, ya que son acciones no permanentes. Sin embargo, sería recomendable, como se ha mencionado en la heurística dos, incluir en la aplicación comandos de acceso rápido como rehacer y deshacer para agilizar el proceso de deshacer acciones.

**Proporciona control completo al usuario sobre la aplicación.** (Principio representado). El usuario puede controlar la aplicación hasta el nivel de privilegios correspondiente. Lógicamente un alumno no podrá editar contenidos, pero el profesor sí (no se ofrece posibilidad de edición al alumno en la interfaz). Por otra parte, la navegación en el progrma posibilita volver atrás en cualquier actividad, acción o sección de la aplicación (Figura 8).



*Figura 8. Panel de navegación.*

**Reduce la carga cognitiva de memoria a corto plazo del usuario.** (Principio representado). La aplicación, gracias al panel de navegación (Figura 8), reduce la carga en la memoria del usuario al darle información de dónde se encuentra en cada momento durante el uso de la aplicación. Por otra parte, las secciones están organizadas por temática y mantienen el orden y su estado al pasar a otra sección, la Figura 9 muestra lo que se quiere decir.



*Figura 9. Estructura de los paneles.*

### Recorrido cognitivo

## Evaluación empírica.