# GRana Drink



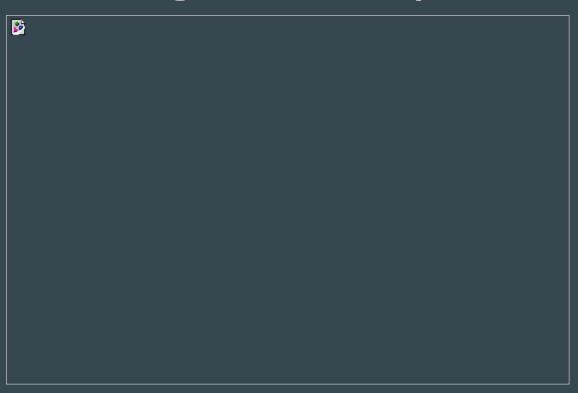
Presentación práctica 3

Iteración 2

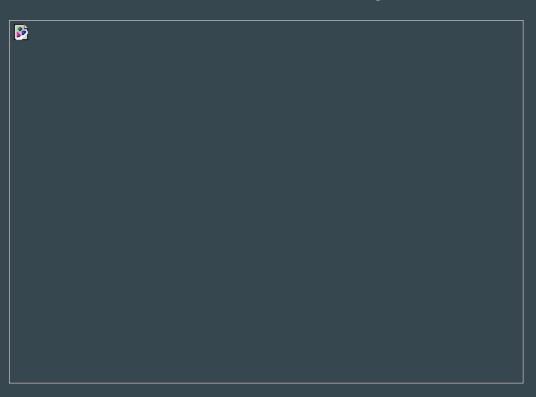
#### Índice

- 1. Diagrama de conceptos
- 2. Diagramas HTA
- 3. Diagrama Wireflow
- 4. Evaluación heurística
- 5. Bocetos Justinmind

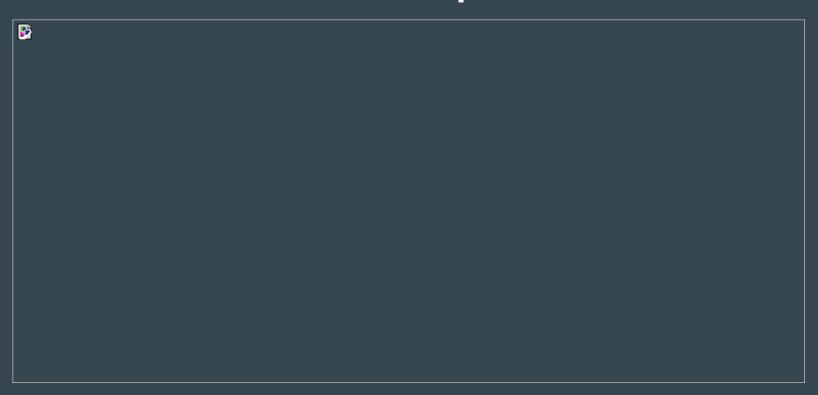
## Diagrama de conceptos



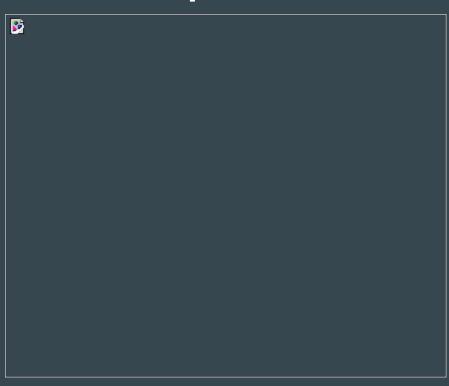
## HTA - Consultar ayuda



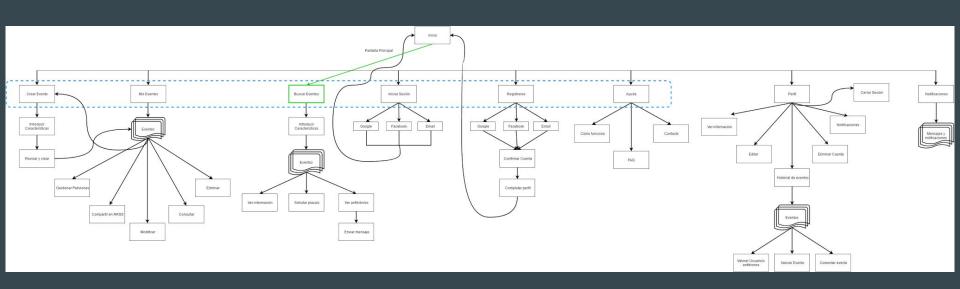
# HTA - Editar perfil



# HTA - Reportar error



### Diagrama Wireflow



#### **Evaluación Heurística**

- Bueno: El resultado es el correcto y esperado
- Regular: El resultado no es el esperado pero aún así es válido.
- Malo: El resultado no es el esperado ni puede ser considerado válido.

#### E.H. Principio 2 - Relación entre el sistema y el mundo real

 La información mostrada en la aplicación sigue un lenguaje sencillo y simple, lo que hace que el usuario puede entender sin molestias dicha información. Por otro lado también se muestran imágenes de los usuarios a modo de "avatar".

Calificación: Bueno

#### E.H. Principio 7 - Flexibilidad y eficiencia de uso

- El usuario puede editar su perfil para editar sus acciones frecuentes o criterios de búsqueda
- Calificación: Bueno

#### E.H. Principio 3 - Prevención de errores

- Cualquier incidencia que experimente el usuario puede ser notificada a los desarrolladores utilizando correo electrónico
- Calificación: Bueno

#### **Bocetos en Justinmind**