

Sistema de calificación

Para llevar a cabo la tarea de realizar la calificación de una manera sencilla vamos asignar los siguientes valores:

- 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.

Principios

Una vez establecido el sistema de calificación que se va a utilizar, vamos a proceder a realizar el análisis siguiendo los distintos principios:

Principio 1: Visibilidad del estado del sistema

“El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.”

En este caso el sistema nos informa en todo momento de lo que está ocurriendo, ya sea registrarse, buscar/ofrecer piso, valorar usuario..etc.

Calificación: Bueno

Principio 2: Relación entre el sistema y el mundo real

“El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.”

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

Principio 3: Control y libertad del usuario

“Hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una “salida de emergencia” claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.”

Para cancelar acciones esta aplicación se apoya fuertemente en el botón atrás que proporciona android por defecto, aunque considero que se puede mejorar en este aspecto.

Calificación: Media

Principio 4: Consistencia y estándares

“Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa; siga las convenciones establecidas.”

Esta aplicación en este aspecto es “transparente” el usuario sabe sin necesidad de conocimientos previos de la aplicación que hacen las acciones realmente.

Calificación: Buena

Principio 5: Prevención de errores:

“Mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.”

Se ha mejorado este principio, de manera que cualquier incidencia que el usuario tenga usando nuestra aplicación, puede reportar este problema al correo electrónico de soporte que hemos habilitado.

La aplicación mantiene al usuario informado en todo momento de la información que se le solicita, así como en el nivel de navegación en el que se encuentra. La navegación a través de esta, y la obtención de la información requerida es la correcta.

Calificación: Buena.

Principio 6: Reconocimiento antes que recuerdo

“Se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.”

El usuario en la pantalla principal de la aplicación puede registrarse, si no lo está, y en caso de que ya esté registrado aparecerá una opción para buscar eventos o crear uno.

Independientemente de esto, en la parte izquierda de la pantalla aparece un menú que se activa pulsando ahí. En dicho menú se encuentran las acciones disponibles junto a las descritas anteriormente.

Calificación: Buena

Principio 7: Flexibilidad y eficiencia de uso:

“La presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los usuarios de todo tipo. Se debe permitir que los usuarios adapte el sistema para usos frecuentes.”

Se ha mejorado este aspecto de forma que el usuario puede personalizar distintas acciones frecuentes. De esta forma puede navegar a través de la aplicación y obtener la información deseada de manera más eficiente.

Calificación: Buena.

Principio 8: Estética y diseño minimalista:

“Los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.”

Todos los mensajes, avisos y diálogos con los que cuenta la aplicación aportan únicamente la información necesaria, lo que evita que algunos usuarios puedan sentirse abrumados o confusos ante una gran cantidad de información

Calificación: Buena

Principio 9: Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

“Los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.”

Se sigue la corriente del principio anterior por lo que la información que aparece en los mensajes de error es la adecuada para que el usuario sepa que hacer y cómo evitar el error cometido en el futuro.

También como se ha comentado anteriormente, en esta iteración no se han tenido muy en cuenta los errores, por lo que se ha comentado en el párrafo de arriba aun no se encuentra disponible.

Calificación: Media

Principio 10: Ayuda y documentación

“Incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.”

La aplicación cuenta con una sección de preguntas frecuentes en la que se explica detalladamente toda la información e instrucciones para comprender y realizar correctamente las distintas acciones de las que dispone la aplicación. Aunque cuando un nuevo usuario se registra no existe ningún tipo de “tour” para empezar.

Calificación: Buena

