

# **INFORME RESULTADOS**

**Alfonso Rincón Cuerva**  
**2º DAM**  
**Desarrollo de Interfaces**

## ÍNDICE

ITEMS DE EVALUACIÓN .....	1
CALIFICACIONES.....	2
PROPUESTAS DE MEJORA .....	2
CONCLUSIONES.....	2
BIBLIOGRAFÍA .....	3

## ITEMS DE EVALUACIÓN

Según ISO 9241

EFICIENCIA	CUMPLE	NO CUMPLE
La interfaz debe permitir que los usuarios completen tareas de manera rápida.	X	
Debe minimizar el número de errores cometidos durante la interacción.	X	
Los accesos directos y las funcionalidades deben ser fácilmente identificables.	X	
EFFECTIVIDAD	CUMPLE	NO CUMPLE
Las funciones de la interfaz deben ser claras y accesibles.	X	
Los usuarios deben poder realizar todas las tareas propuestas sin dificultad.	X	
La interfaz debe proporcionar retroalimentación inmediata sobre las acciones realizadas.	X	
SATISFACIÓN	CUMPLE	NO CUMPLE
La interacción con la interfaz debe ser agradable e intuitiva.	X	
Se deben evitar elementos visuales confusos o desordenados.	X	
Debe existir una estética coherente y agradable en el diseño.	X	

## SEGÚN ISO 9126

FACILIDAD DE APRENDIZAJE	CUMPLE	NO CUMPLE
La interfaz debe ser fácil de entender para nuevos usuarios.	X	
Incluir tutoriales, ayudas contextuales o ejemplos de uso.	X	
Los elementos interactivos deben estar claramente etiquetados	X	
OPERABILIDAD	CUMPLE	NO CUMPLE
La interfaz debe ser intuitiva y fácil de navegar.	X	
Los componentes deben estar organizados de manera lógica.	X	

Debe permitir la personalización de ciertos aspectos según las preferencias del usuario.	X	
--	---	--

## CALIFICACIONES

NOTA	
Eficiencia: (0-10)	10
Efectividad: (0-10)	9
Satisfacción: (0-10)	10

Revisado por el estudiante: Alfonso Rincón Cuerva.

## PROPUESTAS DE MEJORA

Algunas de las propuestas de mejora que se pueden proponer para mejorar este proyecto son las siguientes:

- Añadir más Pokémon, con sus respectivas evoluciones.
- Música de fondo para el menú.
- Música de fondo diferente para el juego.
- Guardar las puntuaciones de los distintos usuarios.

## CONCLUSIONES

La interfaz cumple con los requisitos de forma satisfactoria. Destaca por su usabilidad, ya que permite completar su función de manera sencilla, perfectamente entendible para cualquier usuario que la utilice. Es eficiente, efectiva y bastante satisfactoria. Recibe una retroalimentación bastante clara tras realizar diferentes acciones.

Es bastante completa, aunque se podría escalar más en el caso de cumplir las propuestas vistas en el apartado anterior.

## **BIBLIOGRAFÍA**

*Candil Rodríguez, R. G. (2024). Unidad 4: Desarrollo de interfaces. IES Ribera del Tajo.*