

Facultad de Ingeniería

Área de Programación Introducción a la Programación

Catedrático(a): Ing. Maria Castillo



Práctica de Usabilidad: Purina.com.gt

Nombre: Angel Samuel Pérez Cruz

Carné: 1135323

Juan Luis Daniel Ruano Lam

Carné: 1247723

Sección: 02

Reglas heurísticas de usabilidad de Nielsen

Reglas	¿Si o No cumple?	Porcentaje
1. Visibilidad del estado del sistema	Si cumple, se muestra el progreso con una pequeña animación cuando se carga una parte de la página	75%
2. Relación entre el sistema y el mundo real	Si cumple, actualmente no funciona la pagina, Indica un aviso que no funciona los servidores	100%
3. Control y libertad del usuario	Si cumple, porque luego de encontrar una parte con los servidores caídos se puede regresar con el menú superior a otras parte funcionales.	75%
4. Consistencia y estándares	Si cumple, al dar click en el logo de la marca nos manda al apartado principal de la página.	100%
5. Prevención de errores	Si cumple, la página utiliza autocompletado en el buscador de productos y los divide en secciones para optimizar el tiempo del usuario.	85%
6. Reconocimiento antes que recuerdo	Si cumple, utiliza imágenes llamativas y una breve descripción del tema.	85%

7. Flexibilidad y eficiencia de uso	Si cumple, Contiene atajos para crear una cuenta y navegar.	70%
8. Estética y diseño minimalista	No cumple, a veces se da información innecesaria que no busca el usuario.	45%
9. Ayudar a los usuarios	Si cumple, Tiene distintas ayudas para facilitar la navegación de los clientes	100%
10. Ayuda y documentación	No cumple, carece de botón de ayuda o de algún apartado para ayudar al usuario a navegar la página.	0%