

Informe de evaluación heurística

Abel José Sánchez Alba

Arturo Cortés Sánchez

Tras realizar la evaluación heurística de T.Granollers se compone el siguiente informe que tratará los puntos de Granollers de forma descriptiva y explicativa.

1. Visibilidad y estado del sistema

La aplicación incluye de forma visible el título del sistema y el título de la sección dentro del sistema en la que se encuentra el usuario en cada momento. Las acciones del sistema son simples y claras, por lo que el usuario puede saber en cada momento qué está haciendo el sistema. Todos los enlaces a otra sección están remarcados en otra fuente y color por lo que son sencillos de encontrar y las acciones de estos enlaces son inmediatas, por lo que se pueden ver directamente.

2. Conexión con el mundo.

La información aparece en un orden lógico para el usuario y el diseño de iconos es amigable y familiar para él. Por ejemplo se tiene un símbolo “+” para añadir elementos al sistema, o una flecha para volver a la pantalla anterior. El lenguaje es familiar y comprensible y todas los enlaces e iconos se corresponden con acciones que espera el usuario.

3. Control del usuario

Pese a que no existe un botón con un enlace al inicio de la aplicación, siempre se tiene un botón diseñado para volver a la página anterior. No es posible realizar las acciones de rehacer y deshacer, aunque no es objetivo de esta aplicación tenerlas.

4. Consistencia y estándares

El sistema presenta consistencia en cuanto a símbolos e iconos, pues todos ellos realizan la misma acción aplicada a diferentes secciones de la aplicación. Por otro lado, el contraste y las fuentes de tipografía se mantienen iguales a lo largo de la aplicación y las mismas acciones llevan siempre a las mismas consecuencias.

5. Reconocimiento

La información que muestra la aplicación es sencilla de comprender y de buscar, toda se concentra en una página principal y un menú desplegable. Posee ayuda en la búsqueda mediante búsquedas recientes, por lo que es fácil localizar información buscada con anterioridad. Se pueden localizar todas las secciones desde el menú desplegable en cada pantalla y la información se organiza de forma familiar al usuario tipo.

6. Flexibilidad

Pese a que la cantidad de información no se presta a atajos, es sencillo realizar acciones que se han ejecutado con anterioridad. Al emplear material design, el diseño se adapta a las diferentes resoluciones y pantallas de móvil y el usuario se mantiene siempre ocupado y actualizado.

7. Diagnóstico de errores

El sistema muestra un mensaje antes de realizar acciones que cambien el estado del mismo, siendo esto cierto, es una realidad que el feedback aportado al usuario en materia de Errorhandling o gestión de errores no está implementado.

8. Prevención de errores

El sistema muestra al usuario un mensaje en el momento que se va a emprender una acción que cambie el estado del mismo y los formularios son sencillos y claros, por lo que el usuario sabe en cada momento que consecuencias tendrán sus acciones. Al no estar desarrollado un motor de búsqueda real, éste no presencia tolerancia a errores tipográficos.

9. Diseño estético

El diseño empleado es estético y minimalista siguiendo las indicaciones del material design, la información mostrada al usuario es concreta y concisa, además de fácil de entender. El texto que se muestra es corto y sencillo y los elementos dentro de él están diferenciados.

10. Ayuda y documentación

Al ser un prototipo funcional pero no finalizado, no se cuenta con una sección de ayuda ni de preguntas frecuentes. Por otro lado, no es una necesidad extrema disponer de esta sección pues la información de la aplicación y su empleo no muestran redundancia ni complicaciones.

11. Guardar estado

En todo momento el usuario es capaz de volver a una pantalla o estado anterior de la aplicación. Por otro lado, al ser un prototipo, no se han realizado pruebas de resistencia frente a fallos ajenos como pérdida de conexión o cortes de corriente.

12. Color y legibilidad

La aplicación muestra un contraste de colores alto y unas fuentes adecuadas a cada sección. El patrón de fondo es liso y sencillo, por lo que se facilita la legibilidad. Por último, pese a no tener opciones para usuario con visibilidad reducida, el alto contraste ayuda a los usuario que no tengan una discapacidad excesivamente alta.

13. Autonomía

No se tiene personalización de aspecto de cuenta de usuario. Sin embargo, el usuario está constantemente informado de su posición dentro del sistema y su situación. Y el estado se actualiza conforme a las acciones del usuario.

14. Valores por defecto

El sistema no posee opción de vuelta a los valores de fábrica pues es un prototipo, por tanto no es posible mostrar un mensaje con las consecuencias de esta acción. Por otro lado, al ser un prototipo, se tiene una serie de valores predeterminados para comprender el uso del sistema.

15. Reducción de la latencia

Al ser un prototipo, no se tienen tareas pesadas, las acciones son inmediatas y el usuario no sufre espera. Por este motivo, tampoco se dispone de ninguna animación o forma de aliviar las esperas del usuario.