1. El taller debe ser desarrollado por los grupos del proyecto del curso.
2. Elegir una aplicación WEB para la aplicación de una Evaluación Heurística (EH).

R// Se escogió el proyecto final que se está desarrollando para el curso de Diseño de Interfaces de Usuario y Desarrollo 2

1. Cada grupo debe realizar la planificación de EH, para ello tenga en cuenta:
   1. Deben definirse los evaluadores1 defina en términos prácticos qué tipo de evaluadores son, sus ventajas y desventajas, además tenga en cuenta esto para establecer un rol específico de evaluación.

R//

* **Andres Camilo Pulgarin Nopia** - *Usuario Potencial*.
* ***Ventajas***
  + Conoce la aplicación y parte de su funcionamiento.
  + Ha probado la aplicación para entender su funcionamiento.
* ***Desventajas***
  + No conoce bien como fue el desarrollo e implementación del proyecto
* Danna Brigitt Lopez Saavedra - *Usuario Potencial*
* ***Ventajas***
  + Conoce algunas etapas del desarrollo de la aplicación.
  + Ha estado en contacto más tiempo con la aplicación.
  + Ha documentado los avances en la aplicación.
* ***Desventajas***
  + No tiene total conocimiento en el desarrollo de la aplicación.
* **Christian David Ospina Primero** - *Desarrollador*
* ***Ventajas***
  + Implemento la aplicación
  + Posee total conocimiento de cómo funciona la aplicación
* ***Desventajas***
  + No posee un conocimiento muy amplio al momento de hacer la evaluación heurística.
  1. Descripción de las características de la página WEB seleccionada.

R//

Se ha decidido escoger la aplicación web, que se desarrolló para el proyecto final de Diseño de Interfaces de Usuario.

La aplicación es un sistema de gestion de incidencias o mejor conocido como un HelpDesk, este tipo de aplicaciones, permite el manejo y control de incidencias de una empresa o cliente (para nuestro caso).

* 1. Seleccionar el conjunto Heurístico con el que se realizará la EH. Argumentar dicha selección.

R// Se escogieron los 10 principios heurísticos de Jakob Nielsen, se escogieron debido a que se posee un conocimiento basico acerca de este conjunto heuristico, ademas de que previamente se habia trabajado con el, ademas siguiendo estas reglas aseguramos que el usuario que visite nuestra aplicacion web se quede en ella, para ello necesitamos que su experiencia con la misma sea positiva, aquí es donde entra en accion los 10 principios heurísticos de Jakob Nielsen.

* 1. Seleccionar preguntas o sub-principios con los que se realizará la evaluación.

R//

* + 1. ¿Muestra barras de procesos de información?
    2. ¿Muestran mensajes de confirmación que indiquen que la tarea se ha realizado con éxito?
    3. ¿Usa términos, palabras y frases que sean familiares para los usuarios?
    4. ¿Presenta una interfaz lógica para el usuario?
    5. ¿Posee opciones para hacer y deshacer?
    6. ¿Se puede desplazar con facilidad dentro de la interfaz?
    7. ¿Los objetos están organizados de forma coherente?
    8. ¿Utiliza iconos convencionales?
    9. ¿Presenta señales para prevenir errores?
    10. ¿Muestra una interfaz amigable e intuitiva?
    11. ¿Existe una relación entre los objetos y las funciones?
    12. ¿Posee diferentes interfaces (según sea el rol del usuario)?
    13. ¿Muestra atajos para acciones frecuentes?
    14. ¿Muestra información necesaria?
    15. ¿La presentación de la interfaz presenta armonía?
    16. ¿Indica errores a través de mensajes o sonidos?
    17. ¿El botón de ayuda siempre está presente?
    18. ¿Presenta FAQ o videos tutoriales?
  1. Definir la escala de valoración.

R//Se ha decidido usar una escala de valoración de 1 a 5, donde 5 es la máxima calificación y 1 es la mínima, en la tabla a continuación se explica el valor de cada puntaje de manera más detallada.

|  |  |
| --- | --- |
| Valor | Explicación según la puntuación |
| 1 | Mínimo valor heurístico en la evaluación. |
| 2 | Bajo valor heurístico en la evaluación. |
| 3 | Medio valor heurístico en la evaluación. |
| 4 | Alto valor heurístico en la evaluación. |
| 5 | Máximo valor heurístico en la evaluación. |

* 1. Presentar una plantilla para la evaluación.

R// A continuación se presenta una plantilla la cual se usara para realizar la evaluación heurística.

Evaluación Heurística

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha |  |
| Nombre del evaluador |  |
| Rol del evaluador |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Evaluación Heurística | |
| Visibilidad del estado del sistema | Puntos |
| ¿Muestra barras de procesos de información? |  |
| ¿Muestran mensajes de confirmación que indiquen que la tarea se ha realizado con éxito? |  |
| **TOTAL** |  |
| Consistencia entre el sistema y el mundo real | Puntos |
| ¿Usa términos, palabras y frases que sean familiares para los usuarios? |  |
| ¿Presenta una interfaz lógica para el usuario? |  |
| **TOTAL** |  |
| El usuario es libre y tiene el control | Puntos |
| ¿Posee opciones para hacer y deshacer? |  |
| ¿Se puede desplazar con facilidad dentro de la interfaz? |  |
| **TOTAL** |  |
| Consistencia y estándares | Puntos |
| ¿Los objetos están organizados de forma coherente? |  |
| ¿Utiliza iconos convencionales? |  |
| **TOTAL** |  |
| Prevención de errores | Puntos |
| ¿Presenta señales para prevenir errores? |  |
| **TOTAL** |  |
| Mejor reconocer que memorizar | Puntos |
| ¿Muestra una interfaz amigable e intuitiva? |  |
| ¿Existe una relación entre los objetos y las funciones? |  |
| **TOTAL** |  |
| Flexibilidad y eficiencia de uso | Puntos |
| ¿Posee diferentes interfaces (según sea el rol del usuario)? |  |
| ¿Muestra atajos para acciones frecuentes? |  |
| **TOTAL** |  |
| Diseño estético minimalista | Puntos |
| ¿Muestra información necesaria? |  |
| ¿La presentación de la interfaz presenta armonía? |  |
| **TOTAL** |  |
| Ayuda a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores | Puntos |
| ¿Indica errores a través de mensajes o sonidos? |  |
| **TOTAL** |  |
| Ayuda y documentación | Puntos |
| ¿El botón de ayuda siempre está presente? |  |
| ¿Presenta FAQ o videos tutoriales? |  |
| **TOTAL** |  |

| Conclusiones | | |
| --- | --- | --- |
| Heurísticos | Resultado | Observaciones |
| Visibilidad del estado del sistema |  |  |
| Consistencia entre el sistema y el mundo real |  |  |
| El usuario es libre y tiene el control |  |  |
| Consistencia y estándares |  |  |
| Prevención de errores |  |  |
| Mejor reconocer que memorizar |  |  |
| Flexibilidad y eficiencia de uso |  |  |
| Diseño estético minimalista |  |  |
| Ayuda a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores |  |  |
| Ayuda y documentación |  |  |

| Heurísticos | Posible solución |
| --- | --- |
|  |  |

1. Poner en marcha la evaluación Heurística
   1. Realizar inspecciones de reconocimiento a la página WEB.

R//

* 1. Aplicar el instrumento resultante en la etapa de planificación.

1. Analizar los resultados de la evaluación y exponer los hallazgos.
2. Utilizar Heuristictool para realizar una HE teniendo en cuenta cada uno de los puntos anteriormente descritos.
3. Realizar una comparación de la evaluación manual y la evaluación con la herramienta mencionada en el punto anterior.