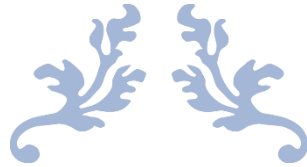


2 DE OCTUBRE DE 2025



TAREA 1.1 - Análisis heurístico de la web User Inyerface



Nombre y apellidos: Cristina Sandoval
Laborde

Curso: 2º CFGS DAM

Asignatura: Desarrollo de interfaces

Índice

1. Accede a la web User Interface y navega por sus pantallas.....	1
2. Realiza capturas de pantalla de los ejemplos que muestren un incumplimiento claro de alguna de las 10 heurísticas de Nielsen.	1
3. Clasifica cada captura según la heurística correspondiente e incluye una breve explicación.	1
#1 Visibilidad del estado del sistema	1
#2 Relación con el mundo real	1
#3 Dar libertad y control al usuario	2
#4 Consistencia y estándares.....	2
#5 Prevención de errores	3
#6 Reconocer en lugar de recordar	3
#7 Flexibilidad y eficiencia de uso	4
#8 Estética y diseño minimalista	4
#9 Ayudar con los errores	5
#10 Documentación y ayudas.....	6
4. Conclusión	7

1. Accede a la web User Interface y navega por sus pantallas.

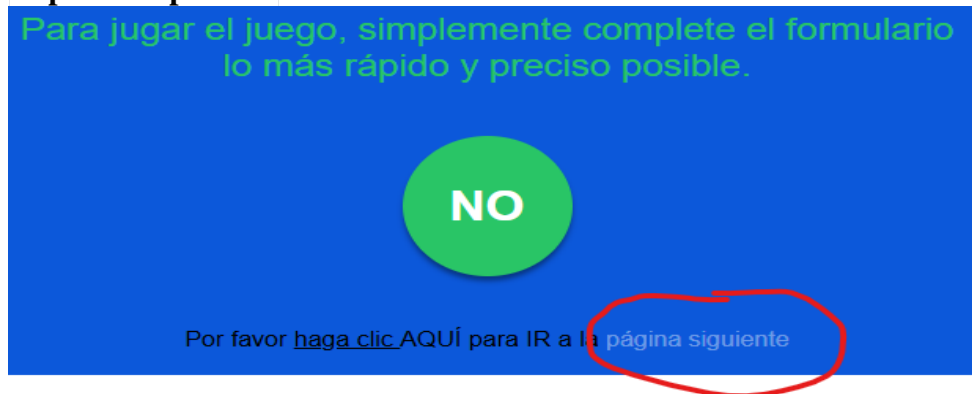
2. Realiza capturas de pantalla de los ejemplos que muestren un incumplimiento claro de alguna de las 10 heurísticas de Nielsen.

3. Clasifica cada captura según la heurística correspondiente e incluye una breve explicación.

➤ Heurística

#1 Visibilidad del estado del sistema

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

El sistema no muestra el estado de carga, no hay retroalimentación visual

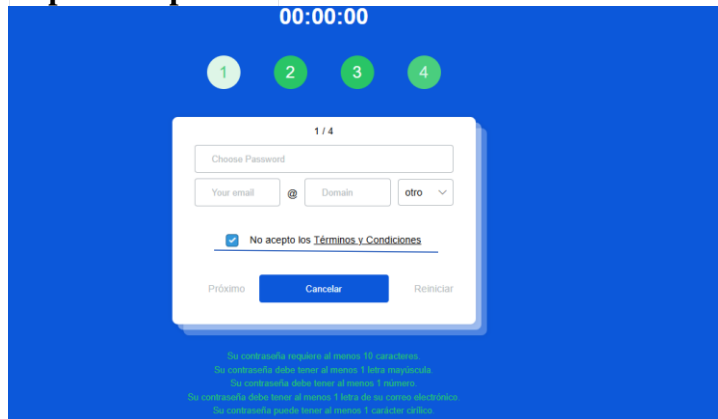
Consecuencia para el usuario

El usuario cree que la web está bloqueada, lo que causa confusión y pérdida de tiempo.

➤ Heurística

#2 Relación con el mundo real

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

El uso de iconos confusos sin texto

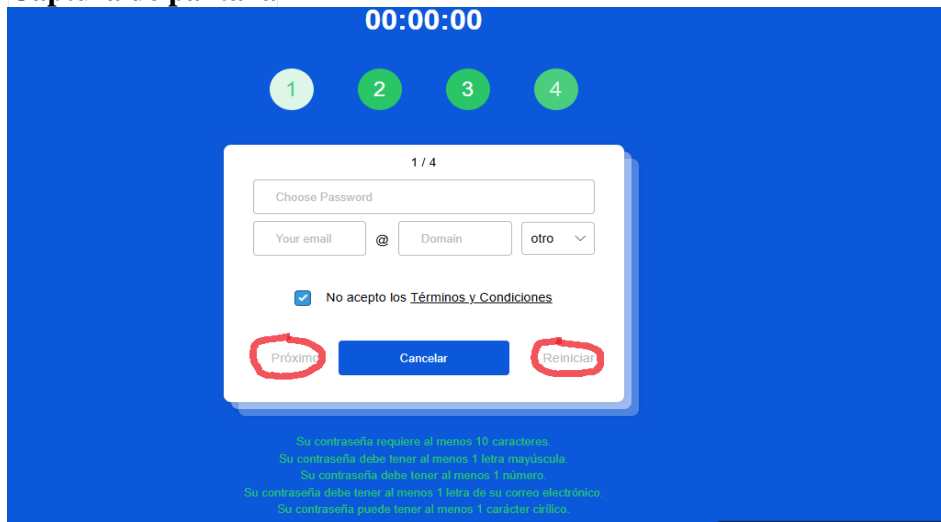
Consecuencia para el usuario

Genera dudas sobre la función de cada botón

➤ **Heurística**

#3 Dar libertad y control al usuario

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

No ofrecer opciones claras para cancelar o deshacer acciones realizadas por el usuario.

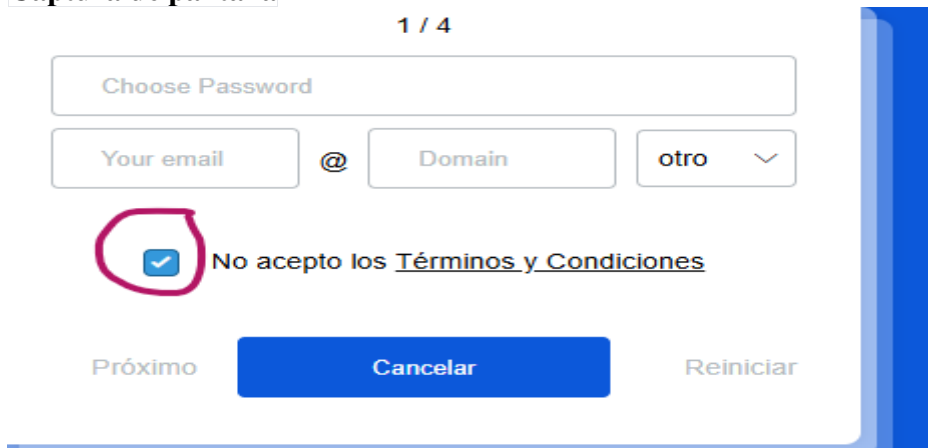
Consecuencia para el usuario

Frustración para el usuario por no saber que hacer, si tiene que borrarlo todo para empezar o cómo actuar.

➤ **Heurística**

#4 Consistencia y estándares

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

El diseño rompe con los estándares de las interfaces: normalmente, un check significa aceptar o activar, pero en este caso se usa para marcar no aceptar.

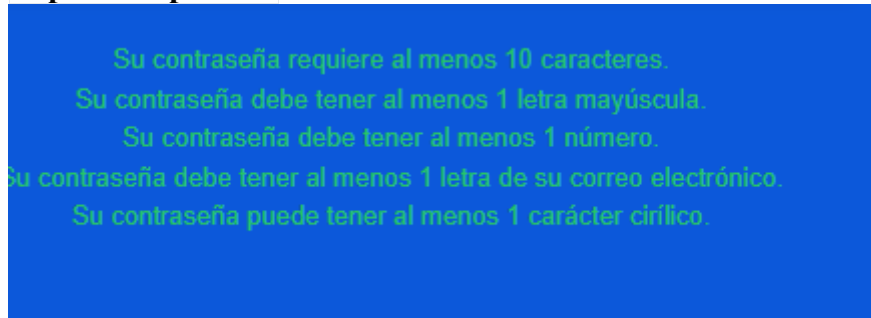
Consecuencia para el usuario

El usuario se confunde porque normalmente es para aceptar los términos y condiciones no todo lo contrario, en este caso, es para no aceptarlos.

➤ Heurística

#5 Prevención de errores

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

Los requisitos para crear la contraseña son muy confusos y poco comunes, por lo que es muy normal que el usuario se equivoque al crearla.

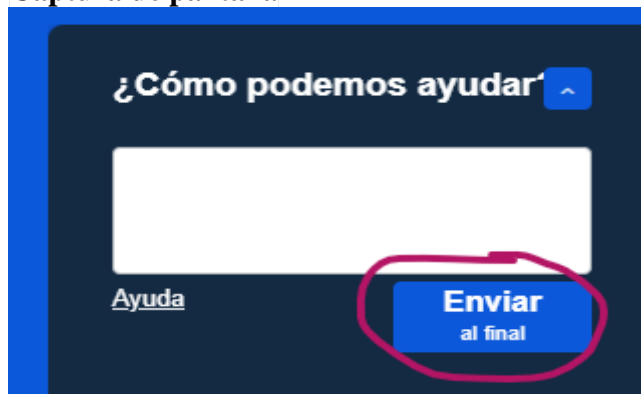
Consecuencia para el usuario

El usuario crea la contraseña pensando que reúne los requisitos, pero al intentar seguir le salta el error y no sabe porque, ni que ha escrito mal, esto genera frustración y la sensación de que nunca se podrá registrar porque no sabe que requisito está incumpliendo.

➤ Heurística

#6 Reconocer en lugar de recordar

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

El botón que debería ser “Enviar” en realidad actúa como “Salir”. Esto rompe con la expectativa del usuario y no permite reconocer de inmediato la función del botón.

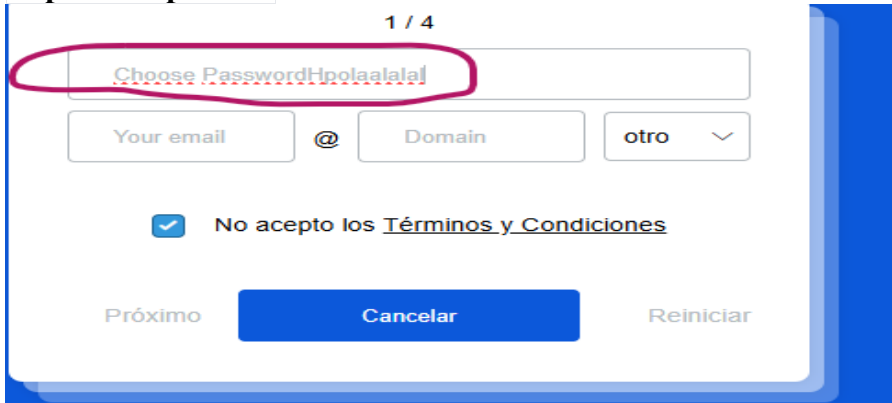
Consecuencia para el usuario

El usuario debe memorizar qué acción hace realmente cada botón en lugar de identificarlo de un vistazo.

➤ Heurística

#7 Flexibilidad y eficiencia de uso

Captura de pantalla



The screenshot shows a registration form with the following elements:

- Progress indicator: 1 / 4
- Password field: Labeled "Choose Password", containing the text "Hpolaalala!". It is highlighted with a red circle.
- Email field: Split into "Your email", "@", "Domain", and a dropdown menu currently showing "otro".
- Terms and conditions: A checked checkbox followed by the text "No acepto los [Términos y Condiciones](#)".
- Buttons: "Próximo" (disabled), "Cancelar" (active), and "Reiniciar" (disabled).

Descripción del incumplimiento

En el campo de contraseña, el texto “Contraseña” no desaparece automáticamente al escribir, por lo que el usuario debe eliminarlo antes de escribir su contraseña.

Consecuencia para el usuario

El proceso es poco eficiente, ya que el usuario debe borrar lo que este escrito para poner su información.

➤ Heurística

#8 Estética y diseño minimalista

Captura de pantalla

Personal details

First name

Placeholder...

Zip

Placeholder...

Title

Choose a title

City

Placeholder...

Summary

Descripción del incumplimiento

El formulario incluye texto de *Placeholder...* en cada campo, que no cumple ninguna función real solo molesta al usuario.

Consecuencia para el usuario

El exceso de elementos innecesarios hace que la pantalla sea menos clara y aumenta la posibilidad de malinterpretar qué datos debe introducir el usuario.

➤ Heurística

#9 Ayudar con los errores

Captura de pantalla

The screenshot shows a password creation interface on a blue background. At the top, it says "1 / 4". Below this is a text input field containing "holaX20yhe". To the right of the input field is a button with a magnifying glass icon. Below the input field are three input fields: the first contains "gmail", the second contains "otro" with a dropdown arrow, and the third is empty. Below these fields is a checkbox labeled "No acepto los Términos y Condiciones". At the bottom of the form are three buttons: "Próximo", "Cancelar", and "Reiniciar". Below the form, there are five lines of red text: "Su contraseña no es insegura", "Su contraseña requiere al menos 10 caracteres.", "Su contraseña debe tener al menos 1 letra mayúscula.", "Su contraseña debe tener al menos 1 número.", and "Su contraseña debe tener al menos 1 letra de su correo electrónico.".

Descripción del incumplimiento

El sistema muestra mensajes de error poco claros y contradictorios, como “Su contraseña no es insegura” o requisitos innecesarios.

No se explica de manera sencilla qué debe hacer el usuario para corregir el error.

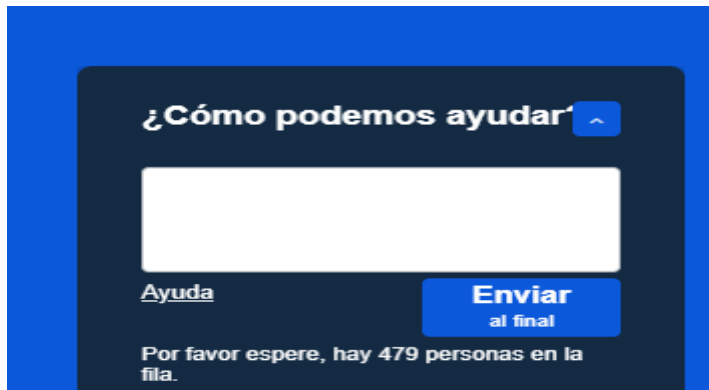
Consecuencia para el usuario

El usuario se frustra al no entender cómo ajustar su contraseña, lo que aumenta el tiempo para completarlo y puede llevar al abandono del formulario.

➤ **Heurística**

#10 Documentación y ayudas

Captura de pantalla



Descripción del incumplimiento

Aunque aparece un enlace llamado “Ayuda”, no ofrece información real ni documentación clara que guíe al usuario, simplemente pone siempre que hay muchísimas personas en la Fila. Además, el botón “Enviar al final” lo que hace es cerrar la pestaña.

Consecuencia para el usuario

El usuario no cuenta con soporte ni instrucciones útiles, lo que aumenta las posibilidades de cometer errores

4.Conclusión

A través de esta actividad he comprendido cuáles son los principios fundamentales (las heurísticas de Nielsen) que ayudan a crear interfaces claras, intuitivas y centradas en el usuario. Su correcto uso evita confusiones, reduce errores y pone el foco en la usabilidad del sistema. Probar <https://userinyerface.com/game.html> me ha permitido ver qué ocurre cuando no se siguen estas reglas: todo se vuelve un caos, el usuario no sabe dónde está nada y ni siquiera puede realizar tareas simples como rellenar un formulario porque falta información y no está claro cómo se completa ni cómo se continúa.

Los errores que he visto, como tener que desmarcar un check para aceptar términos o una contraseña imposible de generar, provocan pérdida de tiempo, frustración y desinterés por parte del usuario. Esto demuestra cómo los fallos en el diseño afectan directamente a la claridad, la confianza y la experiencia de uso.

En mi valoración personal, considero que la heurística más crítica es la Relación con el mundo real (#2), porque si la interfaz no utiliza un lenguaje o símbolos que el usuario entienda de manera natural, toda la interacción se rompe. Un ejemplo claro es que un botón que debería ser “Enviar” aparece con otro significado (en este caso salir), lo que genera confusión y desconfianza desde el inicio.

“En definitiva, aplicar correctamente las heurísticas de Nielsen es esencial para que cualquier aplicación sea usable, confiable y satisfactoria para el usuario.