

A dark blue vertical bar runs along the left edge of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the text '2º DAW'. Below the banner, several thin, curved lines in dark blue and light grey sweep upwards from the bottom left corner.

2º DAW

Estudio de la usabilidad

Diseño de interfaces web

Iván Ruiz de la Hermosa Santos

Tabla de contenido

Introducción	2
Heurísticas de Jakob Nielsen	2
1. Visibilidad del estado del sistema	2
Aspectos a mejorar en esta heurística	3
2. Relación entre el sistema y el mundo real	3
Aspectos a mejorar en esta heurística	5
3. Prevención de errores	5
Aspectos a mejorar en esta heurística	6
4. Consistencia y estandarización	6
Aspectos a mejorar en esta heurística	7
5. Estética y diseño minimalista	7
Aspectos a mejorar en esta heurística	9
6. Control del usuario y libertad.....	9
Aspectos a mejorar en esta heurística	10

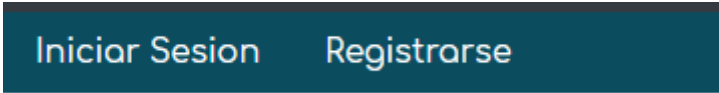
Introducción

Voy a estudiar la usabilidad de mi proyecto de interfaces web llamado **Don Penalti** con el fin de mejorar la experiencia del usuario usando 6 heurísticas de las 10 que formulo **Jakob Nielsen**. Las paginas a estudiar son: la página principal y el formulario de registro y login. Dichas paginas paginas son las que están implementadas en el proyecto en estos momentos.

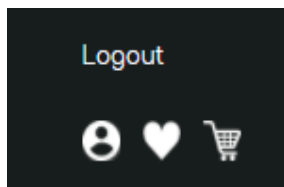
Heurísticas de Jakob Nielsen

1. Visibilidad del estado del sistema

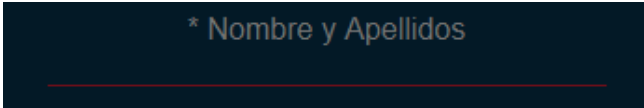
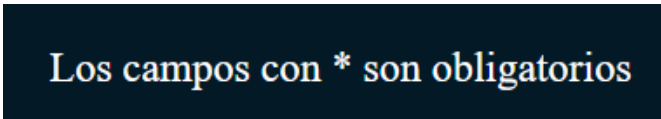
Cuando el usuario accede a nuestro sitio web aparecerá una barra con los enlaces **de Iniciar Sesión y Registro**, para que el usuario pueda acceder a uno de los 2 según lo que precise.



Si el usuario accede con su nombre y contraseña dicha barra cambiara indicando que el usuario está registrado y puede acceder a su perfil, lista de compra, lista de deseos y cerrar sesión en el momento que precise.



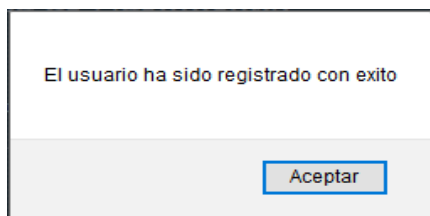
Otro de los apartados se produce en el formulario de registro, mostrando en rojo y un * los campos obligatorios para poder registrarse y con un mensaje al final de dicho formulario indicándole las instrucciones.



Aspectos a mejorar en esta heurística

Mostrar un mensaje al usuario una vez registrado diciendo que su registro se ha realizado correctamente, sin embargo, la aplicación solo le manda el formulario de Login para que el usuario mete sus credenciales registradas anteriormente.

Para arreglar dicho aspecto, si el usuario al pulsar enviar y todos los datos correctos, aparecerá una alerta indicándole que el registro se ha realizado con éxito y al pulsar aceptar le mandara al formulario de Login para que pueda acceder a la aplicación.



2. Relación entre el sistema y el mundo real

Para esta heurística vamos a estudiar las imágenes y los iconos que uso para mi aplicación, para conseguir que la interacción con los usuarios sea natural y no le cueste moverse por la web.

En cuanto a los iconos, he utilizado iconos con los que la gente está familiarizada en estos momentos:



Lista de la compra.

Este icono lo utilizo en mi página de 2 maneras, la primera en parte superior de la pantalla para que el usuario al pulsarlo acceda a su lista de compra, compruebe los productos que se encuentran en dicha lista y puedan realizar su compra. La segunda, debajo de la descripción del producto para que al pulsarlo el producto que está viendo el usuario se guarde en la lista de compra. Estas 2 maneras de utilizar el icono es la manera en la que lo utilizan todos los escaparates virtuales donde se pueden hacer compras de productos.



Perfil de usuario.

Este icono lo utilizo para que el usuario acceda a su perfil, este icono solo será visible si el usuario esta logueado. De esta manera no confundimos a los usuarios, de modo que si entra por primera vez en nuestra página solo le aparecerá la barra para que inicie sesión o se registre.

**Lista de favoritos.**

Este icono lo utilizo para que el usuario pueda guardar sus productos favoritos en una lista y pueda acceder a ella en el momento que lo desea. Al igual que el icono del carrito está situado en la parte superior de la página para que el usuario pueda acceder a dicha lista y debajo de la descripción de los productos para que puedan guardar los productos que deseen.

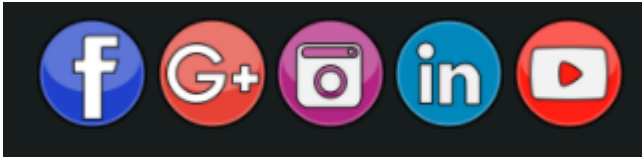
**Comentarios.**

Este icono estará situado junto a los iconos del carrito y favoritos antes mencionados debajo de la descripción de cada producto para que el usuario al pulsarlo pueda ver los comentarios que tiene dicho producto.

**Menú bocadillo.**

Este icono aparece en pantallas más pequeñas como las de los teléfonos móviles o Tablet para no cargar la página con muchos enlaces y que sea difícil de utilizar. Al pulsar dicho icono se desplegará un menú con las categorías de las que dispone la página y el buscador de productos. Dicho icono se iluminará para saber que ha sido pulsado.





Iconos de redes sociales.

Dichos iconos muestran los logotipos de dichas redes sociales y los colores que los identifican, además de mostrar un título, informando al usuario de los que puede hacer al pulsarlos.

SUSCRIBETE

Aspectos a mejorar en esta heurística

Los iconos elegidos para esta aplicación son los adecuados para su función y el usuario está familiarizado con dichos iconos.

3. Prevención de errores

Dicha heurística se encuentra muy bien implementada en nuestra aplicación, informando al usuario si comete errores.

En el formulario encontramos varias maneras para que el usuario no se pueda equivocar al meter algún dato mal en el registro, indicando en rojo el campo si está mal y poniendo un mensaje debajo indicándole que debe contener el campo para que sea correcto.

Al hacer Login si las credenciales de acceso no son correctas aparecerá un mensaje indicando al usuario que las credenciales escritas no son correctas.

Los datos no son correctos

Si el usuario no está logueado y pulsa en el icono del corazón o intenta enviar un comentario, la aplicación le mandara al formulario del login para que el usuario se registre en la aplicación.

Si esta logueado y pulsa enviar cuando el campo de los comentarios esta vacío, le aparecerá una alerta indicándole que dicho campo está vacío.

Campo vacío

Aceptar

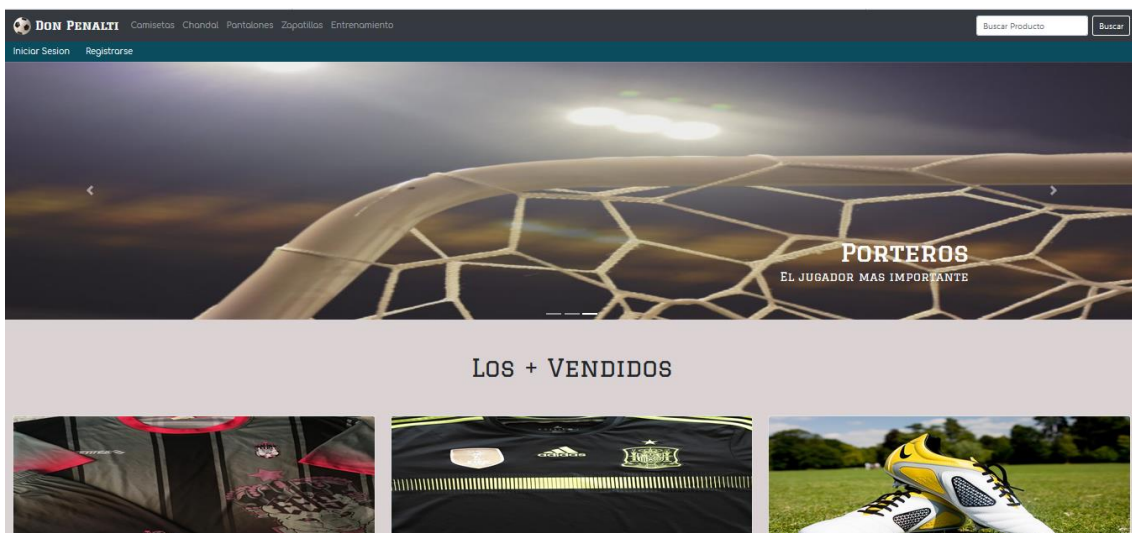
Aspectos a mejorar en esta heurística

Esta heurística es de las mejores implementadas y cubre todos los errores que puede realizar el usuario.

4. Consistencia y estandarización

En nuestra aplicación se pueden diferenciar las secciones como el navegador, la sección de donde se encuentran los productos etc.

Se puede ver claramente las secciones de la página ya que cada una tiene un color diferente y no están pegadas unas de las otras.



En la foto se pueden apreciar varias secciones como un navegador principal, un carrusel con información de la página y una sección donde se encuentran los productos más populares.

Todos los productos, se muestran de la misma manera, en forma de carta con una imagen principal y debajo con la descripción del producto, sus iconos para poder guardarlos en favoritos, agregarlos al carrito y escribir un mensaje sobre ellos.



Solo he utilizado 2 tipos de fuentes en toda la página, una para resaltar títulos e información importante y la otra para la descripción del producto etc. Esto hace que el usuario preste más atención a los títulos y la información destacada.

En cuanto a los iconos son estándares que están marcados ahora mismo en las aplicaciones web, como el menú de bocadillo, el carro de la compra, el corazón para agregar el producto a favoritos y el bocadillo de comentarios para acceder a ellos.

Aspectos a mejorar en esta heurística

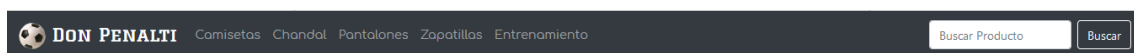
Cambiar la página donde se encuentra el formulario de registro y login, poner las mismas fuentes y colores que tiene la página principal ya que al entrar a dicho formulario no parece que sigas en la misma página. Cambiar de color los botones que hacen acceder a un formulario u a otro, ya que son verdes y podrían confundir al usuario creyendo que son botones que mandan información.

5. Estética y diseño minimalista

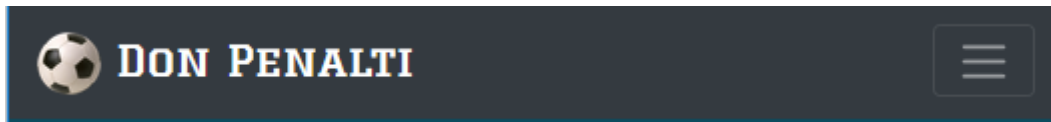
Para que una página sea vistosa para el usuario es imprescindible que la página no tenga muchos apartados y sea fácil de recorrer.

Esta heurística es la que más he tenido en cuenta poniendo solo los elementos necesarios, siendo una página que solo se compone de **4 apartados**:

un navegador donde se encuentra el nombre de la aplicación las categorías y un buscador.



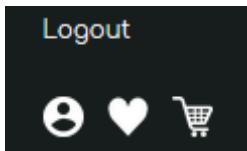
En pantallas más pequeñas solo aparecerán el nombre de la aplicación y menú se esconderá para no recargar la página.



Otra barra donde el usuario puede Iniciar Sesión o Registrarse.



Si está registrado un botón de logout y los iconos de perfil, favoritos y carrito.



Un carrusel de imágenes con información sobre los productos de la aplicación



Una sección de productos, con los productos más vendidos que se irán poniendo unos debajo de otros si la pantalla es más pequeña.

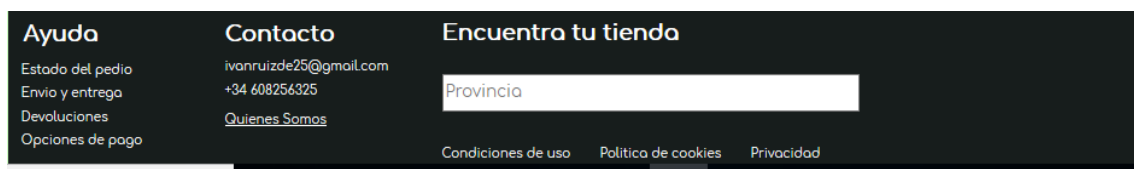




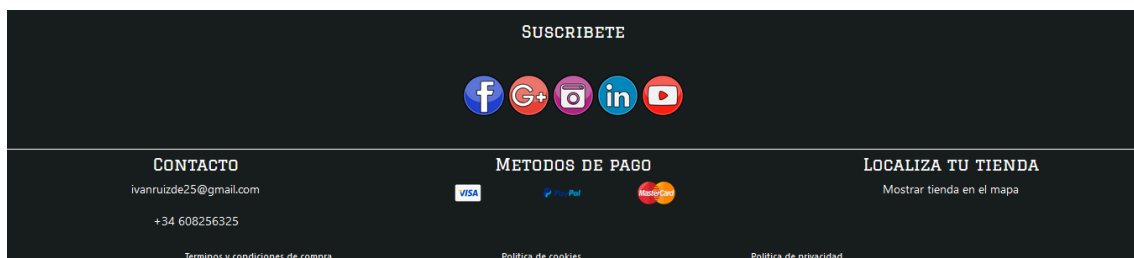
Aspectos a mejorar en esta heurística

El aspecto que he mejorado en esta heurística es el footer ya que antes tenía un footer pequeño, demasiado recargado y con mucha información.

Antes



Ahora



Hay más espacio entre las secciones, las secciones se pondrán unas debajo de otras si las pantallas son más pequeñas y se he quitado información que no era necesaria.

6. Control del usuario y libertad

Esta heurística es importante ya que la libertad del usuario para que pueda navegar libremente por la aplicación sin perderse es esencial para que dicho usuario vuelva. Dicha heurística es la que más hay que mejorar en nuestra aplicación.

Aspectos a mejorar en esta heurística

Un aspecto a mejorar en esta heurística sería que la cabecera de la página estuviese en todas las páginas de la aplicación como puede ser el formulario de login y registro, para que el usuario pueda moverse por la página en todo momento, además de un botón de *Home* para que el usuario pueda volver a la aplicación en el momento que lo desee. Otro de los aspectos sería la posibilidad de que el usuario pueda borrar los comentarios que ha escrito en los productos.

En su lugar he colocado el título “Don penalti” como un enlace para que se pueda volver a la página principal ya que poner la cabecera de la página era muy complicado porque tendría que hacer el formulario entero con bootstrap. Con una micro iteración el usuario sabrá que es un enlace para dirigirse a la página principal.