

# ROAD TO THE MATCH

## Grupo 6

### Guion

Como es un sistema pequeño, queremos que todos los expertos analicen el sistema al completo.

Esta es la lista de actividades básicas que queremos que se evalúen.

Principalmente queremos que el usuario experimente libremente en la aplicación sin realizar ninguna función concreta para que nos puedan dar el mayor feedback posible.

- Búsqueda de un bar a partir de un evento seleccionado (con opción a poner una hora en concreto).
- Búsqueda de un bar en función de tu localización.
- Darse de alta y añadir un evento deportivo.
- Añadir y borrar intereses.
- Compartir con las redes sociales.
- Eliminar o editar un evento.
- Comentar y valorar un evento.

### Lista Heurística

Hemos elaborado una combinación entre los 10 principios de diseño de Nielsen y las 8 reglas de oro de Shneiderman.

- **N02.** Relación entre el sistema y el mundo real (Metáforas y lenguaje familiares)
  - **N03.** Control y libertad del usuario
  - **N05.** Prevención de errores
  - **N08.** Estética y diseño minimalista
  - **N09.** Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
- 
- **S01.** Buscar la consistencia
  - **S03.** Ofrecer feedback informativo
  - **S04.** Diseñar el diálogo para aportar cierre
  - **S07.** Permitir el Locus de Control
  - **S08.** Reducir la carga de la memoria de trabajo

