

La heurística de usabilidad que se está evaluando.

La explicación sobre por qué se está violando la heurística o por qué es una buena práctica de la heurística.

La evidencia de la heurística (captura de pantalla o diseño de la interfaz).

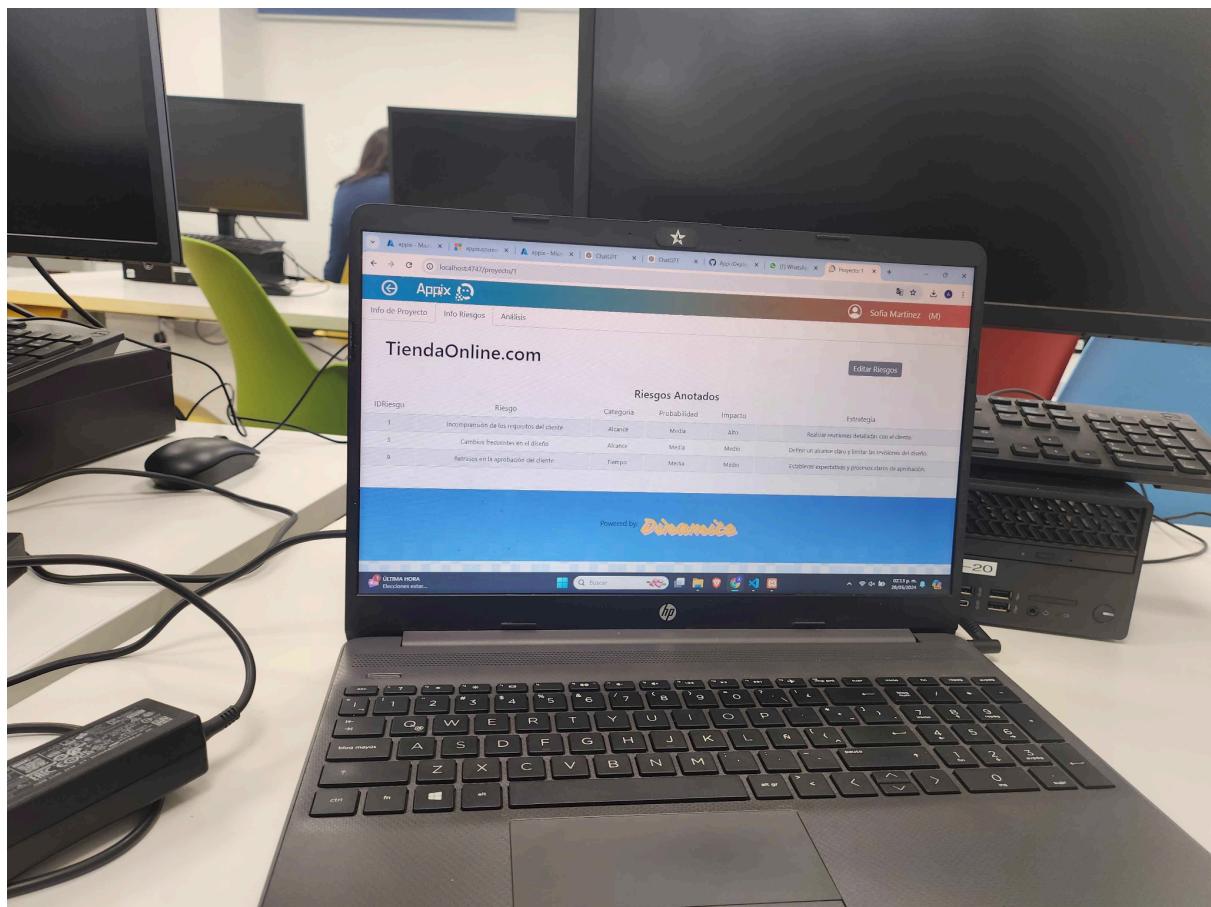
La severidad del problema o impacto del beneficio.

Si es un problema, su posible solución o desventajas potenciales.

1.

Visibility of System Status

No se puede visualizar el valor que tienen los riesgos/o el impacto que tiene en el proyecto cada riesgo.



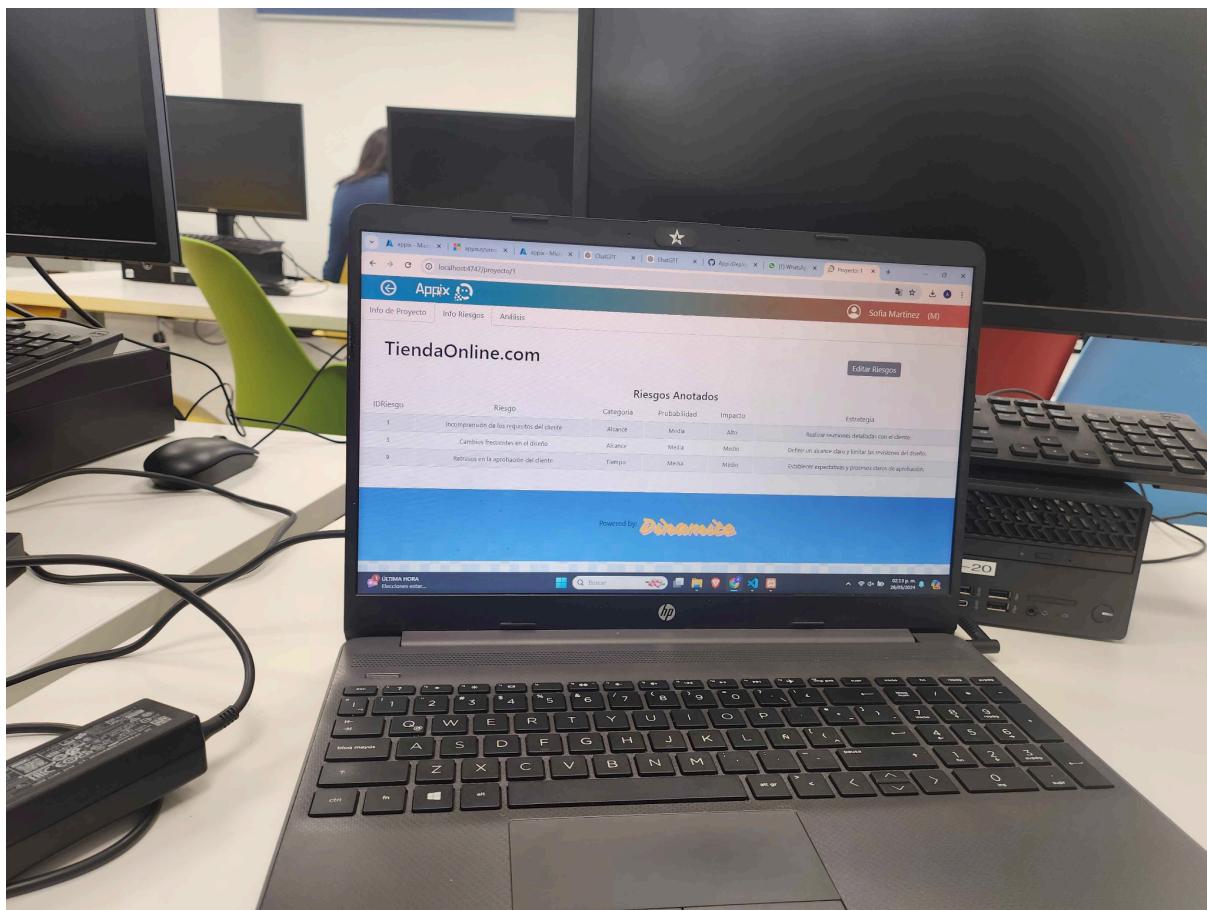
El impacto es medio como un problema, ya que no se puede saber cuánto está afectando un riesgo en específico para saber a cual darle más prioridad.

Agregar una columna adicional que incluya su valor entero resolvería este problema.

2.

Flexibility and Efficiency of Use

No se puede clickear en el logo para retroceder al menu anterior.



El impacto es bajo, y sería un plus.

Solamente hacer que el logo tenga la misma funcionalidad que el botón de retroceder haría que fuera más amigable de usar.