

# Evaluación heurística

## BGB

BoardGames Brotherhood



**Autores:**

Fernando Izquierdo Romera

José Antonio Córdoba Gómez

Ángel Píñar Rivas

# Historial de Cambios

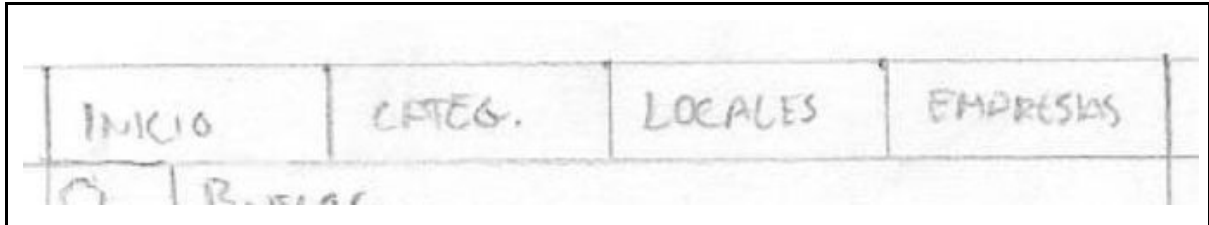
---

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28-12-2020	1.0.0	Primera versión del documento	José Antonio Córdoba Gómez  Fernando Izquierdo Romera  Ángel Píñar Rivas

# 1. Evaluación de Granollers

## 1. Visibilidad y estado del sistema

1. **¿La aplicación incluye de forma visible el título de la página, de la sección o del sitio?**
  - a. La aplicación incluye en cada página de navegación el título de la página y de la sección (Home/Empresas/Locales).



2. **¿El usuario sabe en todo momento dónde está?**
  - a. Aunque la navegación en este sentido es clara, se podría incluir algún *breadcrumb* para aclarar la situación del usuario (dentro de las secciones mayores).
3. **¿El usuario sabe en todo momento qué está haciendo el sistema o aplicación?**
  - a. El contexto de las diferentes secciones es fácil de entender y el mecanismo es similar al de otras aplicaciones del estilo.
4. **¿Los enlaces están claramente definidos?**
  - a. En lugar de enlaces, predominan los botones. Creemos que es beneficioso para el usuario.
5. **¿Todas las acciones pueden verse directamente?**
  - a. No, porque las acciones depende del contexto.

## 2. Conexión entre el sistema y el mundo real, uso de metáforas y objetos humanos.

1. **¿La información aparece en un orden lógico para el usuario?**
  - a. Sí. La mayoría de acciones en la página requieren una secuencia de pasos, lo que hace que el usuario sepa ubicarse.
2. **¿El diseño de los iconos se corresponde con objetos cotidianos?**
  - a. No disponemos de muchos iconos (también debido a que los bocetos no son de muy alta fidelidad). Lo tendremos en cuenta.
3. **¿Cada icono realiza la acción que el usuario espera?**
  - a. Idem anterior respuesta.
4. **¿Se utilizan frases y conceptos familiares para el usuario?**
  - a. Sí (usuario, perfil, valoración).

### 3. Control y libertad del usuario

1. **¿Existe un vínculo para volver al estado inicial o a las páginas de inicio?**
  - a. Siempre contamos con el botón de Home en la barra de navegación (se puede ver en la imagen superior).
2. **¿Existen funcionalidades para 'deshacer' y 'rehacer'?**
  - a. Los bocetos no llegan a ese nivel de detalle, pero para la introducción de texto lo tendremos en cuenta.
3. **¿Es fácil volver a un estado anterior de la aplicación?**
  - a. El mecanismo seleccionado es el botón de volver a atrás de los navegadores (creemos que es lo más intuitivo para el usuario).

### 4. Consistencia y estándares

1. **¿Las etiquetas de los vínculos tienen los mismos nombres que sus destinos?**
  - a. Sí, normalmente coinciden con el título de la sección.
2. **¿Las mismas acciones siempre conducen a los mismos resultados?**
  - a. Sí, ya que todas las operaciones definidas son idempotentes.
3. **¿Un mismo icono tiene el mismo significado en todo el sistema?**
  - a. Sí, es uno de nuestros principios propuestos en el documento de iconografía de arquitectura de la información.
4. **¿La información se muestra de forma consistente en todo el sistema?**
  - a. El único apartado que no se muestra de forma similar al resto es el de categorías (lo distribuimos como una cuadrícula). Creemos que es mejor así para que las pueda visualizar todas de un solo vistazo.
5. **¿Los elementos de navegación siguen los estándares?**
  - a. Sí, los elementos de navegación siguen la misma iconografía del sistema y las barras de navegación son idénticas transversalmente.

### 5. Reconocimiento en lugar de memoria, aprendizaje y anticipación

1. **¿Es sencillo de utilizar por primera vez?**
  - a. Sí, ya que utilizamos muchos elementos típicos de los sistemas web (barra de navegación, búsquedas, perfil, listados, tablas, valoraciones..).
2. **¿Es fácil localizar información que ya ha sido buscada con anterioridad?**
  - a. No, ya que nuestro sistema depende del contexto actual de los jugadores y el contexto es cambiante continuamente, por lo que la información buscada anteriormente no es útil en futuros usos. El único concepto localizable con anterioridad es la búsqueda de juegos y salas, que sí, es fácil de localizar con la historia.
3. **¿En todo momento puedes utilizar el sistema sin necesidad de recordar pantallas anteriores?**
  - a. Gracias a las secuencias de pasos es sencillo orientarse en el sistema. Cabe destacar que normalmente no se requieren más de tres pasos para alcanzar un objetivo.

4. **¿Todo el contenido necesario para la navegación o para las diferentes tareas están en la pantalla actual?**
  - a. Sí, todo el contenido necesario para la navegación se encuentra disponible en la barra de navegación, que es consistente durante el transcurso de su uso.
5. **¿La información está organizada según la lógica familiar de los usuarios tipo?**
  - a. No aplica ya que nuestra aplicación es sobre juegos y la lógica familiar no entra en este concepto.

## 6. Flexibilidad y eficiencia de uso

1. **¿Existen atajos del teclado para las acciones frecuentes?**
  - a. No pero lo tendremos en cuenta para el desarrollo del producto final.
2. **Si existen, ¿queda claro cómo usarlas?**
  - a. Idem.
3. **¿Es posible realizar de manera sencilla una acción realizada anteriormente?**
  - a. Teniendo en cuenta que todas las acciones posibles se encuentran ubicadas en la barra de navegación y en los menús contextuales correspondientes, sí es sencillo realizar una acción anterior.
4. **¿Es visible el uso de aceleradores para el usuario habitual?**
  - a. Es una página web.
5. **¿El diseño se adapta al cambiar la resolución de la pantalla?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.
6. **¿Se mantiene siempre ocupado al usuario? (sin tiempos de espera innecesarios)**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.

## 7. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y rehacerse de los errores.

1. **¿Se muestra un mensaje antes de tomar acciones irreversibles?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.
2. **¿Los errores cometidos se muestran en tiempo real?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.
3. **¿El mensaje de error que aparece es fácilmente interpretable?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.
4. **¿Se usa, además, algún código para referenciar el error?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.

## 8. Prevención de errores

1. **¿Aparece un mensaje de confirmación antes de realizar las acciones?**
  - a. No, pero lo tendremos en cuenta para el desarrollo del producto final
2. **¿Queda claro que hay que introducir en cada campo de un formulario?**
  - a. Sí, ya que usamos elementos de tipo placeholder y bottom-text para indicar qué entrada se espera.
3. **¿El motor de búsqueda tolera errores tipográficos y ortográficos?**
  - a. No se puede evaluar esto actualmente con el prototipo desarrollado, pero lo tendremos en cuenta.

## 9. Diseño estético y minimalista

1. **¿Se ha usado un diseño sin redundancia de información?**
  - a. Sí, y se ha conseguido ya que los conceptos tienen poco acoplamiento entre sí.
2. **¿La información es corta, concisa y precisa?**
  - a. En general pretendemos ceñirnos a los temas sin mostrar textos excesivamente largos.
3. **¿Cada elemento de información se diferencia del resto y no se confunde?**
  - a. Intentamos separar los elementos lo suficiente para que se distingan.
4. **¿El texto está bien organizado, con frases cortas y de interpretación rápida?**
  - a. Sí, los mensajes son concisos y usan un lenguaje simple y sencillo.

## 10. Diseño estético y minimalista

1. **¿Existe la opción ayuda?**
  - a. No, pero lo tendremos en cuenta para el producto final pues puede ser interesante para asistir al usuario.
2. **¿En el caso de existir, es visible y de fácil acceso?**
  - a. -
3. **¿La ayuda está orientada a la solución de problemas?**
  - a. -
4. **¿Dispone de un apartado de preguntas frecuentes?**
  - a. De igual forma al apartado de ayuda, no disponemos de un apartado de preguntas frecuentes pero lo tendremos en cuenta para el producto final.
5. **¿La documentación de ayuda es clara, utiliza ejemplos?**
  - a. No ha lugar, ya que nuestro prototipo aún no tiene documentación.

## 11. Guardar el estado y proteger el trabajo

1. **¿Los usuarios pueden continuar desde un estado anterior al que quedaron en otro momento o desde otro dispositivo?**
  - a. Sí, ya que toda la información dependiente del contexto es guardada y recuperable.
2. **¿Se implementa la utilidad de 'auto-guardado'?**
  - a. Sí, ya que la creación de salas, modificaciones y borrados de recursos son dependientes de una única fuente de verdad que es en nuestro caso, nuestra infraestructura IT.
3. **¿Tiene buena respuesta a fallos ajenas? (cortes de corriente, de internet, ...)**
  - a. No podemos evaluar esto aún, pues estamos en fases de diseño.

## 12. Color y legibilidad

1. **¿Las fuentes del texto tienen un tamaño adecuado?**
  - a. Sí.
2. **¿Las fuentes del texto utilizan colores con suficiente contraste con el fondo?**
  - a. El nivel de detalle de los bocetos no especifica aún este apartado, pero tendremos en cuenta un contraste adecuado.
3. **¿Las imágenes o patrones del fondo no impiden la lectura del contenido?**
  - a. No disponemos de imagen sobre texto y los fondos intentaremos que sean blancos.
4. **¿Se tiene en cuenta a los usuarios con visión reducida?**
  - a. En el nivel de detalle de estos bocetos no podemos sacar conclusiones sobre usuarios de visión reducida.

## 13. Autonomía

1. **¿Se mantiene en todo momento información al usuario del estado del sistema?**
  - a. Sí, en todo momento se puede saber la información actual del usuario en el sistema
2. **¿Además, el estado del sistema es visible y actualizado?**
  - a. Sí, en todo momento esta información está actualizada.
3. **¿El usuario puede tomar sus propias decisiones?**
  - a. Sí, el sistema está pensado para que el usuario pueda realizar las acciones que él crea conveniente.

## 14. Valores por defecto

1. **¿El sistema o apartado proporciona la opción de volver a los valores de fábrica?**

- a. No aplica.
- 2. **Si es así, ¿se indica claramente las consecuencias de dicha acción?**
  - a. No aplica.
- 3. **¿Se utiliza el término por defecto?**
  - a. En nuestros prototipos no ha lugar a términos por defecto.

## 15. Reducción de la latencia

- 1. **¿La ejecución de tareas pesadas es transparente al usuario?**
  - a. Con los prototipos realizados no podemos comprobar esta rúbrica.
- 2. **¿Se muestra el tiempo restante o alguna animación de las tareas pesadas que se están ejecutando?**
  - a. Con los prototipos realizados no podemos comprobar esta rúbrica.

## 2. Recopilación de la evaluación de expertos

En líneas generales, la evaluación de los compañeros expertos es bastante positiva. Destacan que tenemos una funcionalidad muy completa y la información se muestra de forma consistente. Como puntos a mejorar que nos sugieren, destacamos:

- Ofrecer información sin tener que obligar al usuario a iniciar sesión o registrarse.
- Echan en falta un botón de ir hacia atrás (aunque consideramos que se puede utilizar el del navegador y que es intuitivo).
- Que el apartado de empresas puede que no se utilice mucho y que podría pasar a segundo plano.
- Disponemos de pocos iconos.
- El apartado de secciones se muestra de forma diferente al resto.
- Podría ser beneficioso un breadcrumb para navegar entre navegaciones previas.
- Especificar cómo se harán las búsquedas avanzadas.
- Alguna sección de juegos recientes.