

Valoración heurística de editor TFM

El formulario incluye una serie de cuestiones relativas a los principios heurísticos de usabilidad. La maqueta con la aplicación a probar se encuentra en <http://20.111.16.225:8080/>

Se emplearán como punto de partida los 10 criterios definidos por Jakob Nielsen en <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.

#1 Visibilidad del estado del sistema

El diseño deberá siempre informar a los usuarios sobre qué está ocurriendo mediante el feedback apropiado, y en un tiempo razonable. EJEMPLOS en la aplicación: barras de progreso en la subida de archivos y en la generación de vídeo final.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☒ Parcialmente

Comentarios sobre #1 (Opcionales)

Al subir el archivo hay un tiempo en el que la barra se completa y sigue abierta la ventana de carga

#2 El sistema y el mundo real están relacionados

El diseño debería "hablar" el lenguaje de los usuarios, empleando frases, palabras y conceptos que le sean familiares, en lugar de jerga interna. Deberán utilizarse convenciones del mundo real, y hacer aparece la información con un orden lógico y natural. EJEMPLOS en la aplicación: los clips de imagen y vídeo tienen una anchura proporcional a su duración, colores distintos según el tipo de archivo; además el usuario sabe siempre qué archivos tiene en la aplicación (no quedan ocultos en submenús, por ejemplo).

- ☒ Sí
- ☐ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #2 (Opcionales)

#3 Control y libertad del usuario

El usuario a veces hace acciones por error; necesitan una "salida de emergencia" clara que les permita abandonar la acción no deseada si tener que pasar por un proceso largo. EJEMPLOS en la aplicación: botón de "cancelar render" o botones y menús de salida de los recuadros de edición.

- ☐ Sí
- ☒ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #3 (Opcionales)

Ej. No hay botón cancelar, ni la posibilidad de eliminar un recurso subido por error

#4 Consistencia y estándares

Los usuarios no debería plantearse distintas palabras, situaciones o acciones para la misma operación: deberían seguirse los estándares de la plataforma y de la industria. EJEMPLO en la aplicación: los formatos de archivo de vídeo o imagen son, en la medida de lo posible, transparentes al usuario; se muestra en la sección de edición de notas las miniaturas en la barra de tiempo; se intenta además mantener consistencia visual y de terminología.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☒ Parcialmente

Comentarios sobre #4 (Opcionales)

Ej.No se ve en la miniatura el tipo del archivo subido

#5 Prevención de errores

Los buenos mensajes de error son importantes, pero las mejores prácticas de diseño evitan problemas en primer lugar. Se deben eliminar situaciones propensas a error, o revisarlas y presentar a los usuarios la opción de confirmación antes de ejecutar la acción. EJEMPLO en la aplicación: botón de confirmar la cancelación en la generación de un vídeo, o en la eliminación de un proyecto; también se han considerado mensajes de error en caso de subir archivos no permitidos.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Parcialmente

#5 Prevención de errores

Los buenos mensajes de error son importantes, pero las mejores prácticas de diseño evitan problemas en primer lugar. Se deben eliminar situaciones propensas a error, o revisarlas y presentar a los usuarios la opción de confirmación antes de ejecutar la acción. EJEMPLO en la aplicación: botón de confirmar la cancelación en la generación de un vídeo, o en la eliminación de un proyecto; también se han considerado mensajes de error en caso de subir archivos no permitidos.

- ☐ Sí
- ☒ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #5 (Opcionales)

Hay mensajes de error y de confirmación de una operación pero desaparecen, no da tiempo a leerlos, mejor un mensaje y un aceptar que confirme que el usuario lo ha leído

#6 Reconocimiento frente a memoria

Debe minimizarse la carga de memoria del usuario, haciendo elementos, acciones y opciones visibles. El usuario no debería recordar información entre partes de la aplicación, y las herramientas necesarias para usar el diseño deberían estar siempre visibles (o ser de fácil acceso). EJEMPLOS en la aplicación: todas las áreas de la pantalla principal poseen los nombres siempre visibles, las opciones para editar notas aparecen al hacer clic sobre ellas, todos los botones poseen un mensaje "hover".

- ☒ Sí
- ☐ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #6 (Opcionales)

#7 Flexibilidad y eficiencia de uso

Algunos atajos pueden acelerar el rendimiento en usuarios expertos, pero no llegar a los recién llegados y afectar a su experiencia de usuario. Debe darse a los usuarios flexibilidad para configurar acciones frecuentes. EJEMPLOS en la aplicación: se han configurado varias teclas para realizar acciones mecánicas, como Escape para salir de la edición de notas o recortes, y los cursores para recorrer las líneas de tiempo.

- ☐ Sí
- ☒ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #7 (Opcionales)

Si lo hay no lo he visto

#8 Estética y diseño minimalista

Los interfaces no deberían contener información irrelevante o de poco uso. Cada fragmento adicional de información en un interfaz compite con datos más relevantes y disminuyen su visibilidad relativa. EJEMPLOS en la aplicación: se ha primado la visibilidad de las acciones principales (todas aparecen en la pantalla de presentación), y se ha favorecido el uso de menús emergentes para los botones, ocultándolos si no son requeridos para no distraer al usuario; también se ha evitado el uso de una barra de menús convencional o el uso de varias páginas.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☒ Parcialmente

Comentarios sobre #8 (Opcionales)

Ej, las miniaturas podrian tener la posibilidad de borrarse

#9 Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.

Los mensajes de error deberían explicarse en lenguaje llano (sin códigos de error), indicando el problema con precisión y sugiriendo una solución. EJEMPLOS en la aplicación: todos los mensajes al usuario aparecen en la parte superior derecha, usando rojo para errores, verde para éxitos, azul para información estática (aviso de cookies) y naranja para advertencias (por ejemplo, cuando se intenta subir dos veces el mismo archivo).

- ☒ Sí
- ☐ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #9 (Opcionales)

10 Ayuda y documentación

Lo ideal es que el sistema no requiera explicaciones adicionales. Sin embargo, podría ser necesario ofrecer documentación que ayude a los usuarios a entender cómo completar sus tareas. EJEMPLOS en la aplicación: existe ayudas conceptuales en los botones, ayudas emergentes en cada sección, y un tutorial completo en la barra superior, sección "Guía de uso".

- ☒ Sí
- ☐ No
- ☐ Parcialmente

Comentarios sobre #10 (Opcionales)

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios