

Jan Pieter Lelie Lozada.

-BOTONES SIN FUNCIONAMIENTO

#prevención de errores

severidad 4

No es recomendable mostrar las opciones de continuar con Google o Apple si los botones aún no son funcionales, ya que esto puede generar confusión en el usuario.

-MAPA SIN CONTEXTO O RAZÓN DE ESTAR AHÍ

#Coincidencia entre el sistema y el mundo real

severidad 4

El usuario espera que un mapa muestra **información útil y relevante para su tarea actual** (ej. la ubicación de un abuelo, de un cuidador, de una cita, etc.).

Si el mapa aparece sin esa relación clara, **no corresponde al “mundo real” del usuario**. Es como abrir Google Maps y que solo aparezca un mapa vacío sin ningún marcador: el usuario piensa “¿y esto para qué me sirve?”.

Eso genera una desconexión entre la interfaz (que muestra un mapa) y el modelo mental del usuario (que necesita saber “¿qué me aporta este mapa?”).

#Diseño estético y minimalista

severidad 3

El mapa no tiene sentido en este punto, ya que no existe la opción de diferenciar entre cuidador y abuelo. Por lo tanto, no habría quién necesite la ubicación del abuelo. Si la app no estuviera enfocada en cuidadores y abuelos, la presencia del mapa resultaría aún menos coherente.

-Cuidador y abuelos

severidad 4

Coincidencia entre el sistema y el mundo real

–En la app no esta la opcion de elegir si ser abuelo o cuidador ya que la interzas de cada uno debe ser diferente.

Reconocimiento antes que recuerdo

– El sistema debería hacer evidente y fácil la elección del rol (ej. con botones: “*Ingresar como cuidador*” / “*Ingresar como abuelo*”). Si no está, el usuario debe adivinar o recordar cómo funciona la app.

-BOTÓN DE REGRESAR DEVUELVE TRES PASOS HACIA ATRÁS

severidad 4

Reconocimiento antes que recuerdo,

Visibilidad del estado del sistema,

La heurística de **Visibilidad del estado del sistema (#1)** dice que la app siempre debe **informar al usuario lo que está pasando después de una acción**.

En el caso del **botón de regresar** en la pagina de recordatorios cuando te devuelves te devuelve directamente hasta el calendario:

Cuando un usuario toca ese botón, **espera ver un cambio inmediato** (volver a la pantalla anterior, cerrar un modal, retroceder un paso en un formulario, etc.).

Si el botón **no hace nada** (ni cambia de pantalla, ni da animación, ni feedback visual), el usuario queda en la duda:

- El usuario debería poder volver un paso atrás (ejemplo: solo regresar a la selección de tipo de recordatorio) sin perder todo el flujo y ser devuelto al calendario completo.

- El usuario debería reconocer fácilmente qué elementos son interactivos, sin tener que adivinarlo.

sugerencia:

- Tengo dos observaciones: la primera es que no hay ninguna pista que indique que enero es interactivo. Podría ser útil añadir un ícono de '+' o algún elemento visual que sugiera que se puede interactuar. La segunda es que, al seleccionar el tipo de recordatorio (medicamento o ejercicio) y querer regresar, la app me lleva hasta el calendario completo en lugar de solo volver un paso atrás. Esto puede resultar confuso para el usuario.

-BOTÓN NO FUNCIONAL

#Visibilidad del estado del sistema
severidad 4

Al presionar el botón de 'No, volver atrás'(en el boton de emergencia) no ocurre nada. El botón debería cerrar el diálogo o regresar a la pantalla anterior.

VERSION ORGANIZADA

SIN FUNCIONAMIENTO

Heurísticas comprometidas: Prevención de errores

Severidad 4

No es recomendable mostrar las opciones de continuar con Google o Apple si los botones aún no son funcionales, ya que esto puede generar confusión en el usuario.

MAPA SIN CONTEXTO O RAZÓN DE ESTAR AHÍ

Heurísticas comprometidas: Coincidencia entre el sistema y el mundo real, Diseño estético y minimalista

Severidad 4

El usuario espera que un mapa muestre información útil y relevante para su tarea actual (ej. la ubicación de un abuelo, de un cuidador, de una cita, etc.). Si el mapa aparece sin esa relación clara, no corresponde al “mundo real” del usuario. Es como abrir Google Maps y que solo aparezca un mapa vacío sin ningún marcador: el usuario piensa “¿y esto para qué me sirve?”. Eso genera una desconexión entre la interfaz (que muestra un mapa) y el modelo mental del usuario (que necesita saber “¿qué me aporta este mapa?”). Además, el mapa no tiene sentido en este punto, ya que no existe la opción de diferenciar entre cuidador y abuelo.

CUIDADOR Y ABUELOS

Heurísticas comprometidas: Coincidencia entre el sistema y el mundo real, Reconocimiento antes que recuerdo

Severidad 4

En la app no está la opción de elegir si ser abuelo o cuidador, aunque la interfaz de cada uno debería ser diferente. El sistema debería hacer evidente y fácil la elección del rol (ej. con botones: “Ingresar como cuidador” / “Ingresar como abuelo”). Si no está, el usuario debe adivinar o recordar cómo funciona la app.

BOTÓN DE REGRESAR DEVUELVE TRES PASOS HACIA ATRÁS

Heurísticas comprometidas: Reconocimiento antes que recuerdo, Visibilidad del estado del sistema

Severidad 4

La heurística de Visibilidad del estado del sistema dice que la app siempre debe informar al

usuario lo que está pasando después de una acción. En el caso del botón de regresar en la página de recordatorios, al presionarlo se devuelve directamente hasta el calendario en lugar de solo retroceder un paso. Cuando un usuario toca ese botón, espera ver un cambio inmediato y progresivo (volver a la pantalla anterior, cerrar un modal, retroceder un paso en un formulario, etc.). Esto genera confusión y pérdida de flujo.

Además, no hay ninguna pista que indique que enero es interactivo. Podría ser útil añadir un ícono de ‘+’ o algún elemento visual que sugiera que se puede interactuar.

BOTÓN NO FUNCIONAL

Heurísticas comprometidas: Visibilidad del estado del sistema

Severidad 4

Al presionar el botón de ‘No, volver atrás’ (en el botón de emergencia) no ocurre nada. El botón debería cerrar el diálogo o regresar a la pantalla anterior.