INFORME DE EVALUACIÓN HEURISTICA

1. EVALUACIÓN SIN USUARIOS

Para este apartado vamos a utilizar los 10 principios heurísticos de usabilidad propuestos por Jakob Nielsen.

Principio 1: Visibilidad del estado del sistema

El sistema se caracteriza por su intuitividad y una forma directa en el tipo de acceso al servicio con el que queremos interactuar.

Al ser una aplicación sencilla opinamos que no sería necesario enviar al usuario mensajes de información donde se informe de cada acción. Por tanto, creemos mas en la intuitividad que en el paso de mensajes hacia el usuario, ya que esto sobrecargaría en cierta manera la interfaz de nuestra aplicación.

Aún así, cuando tiene que actualizar o cargar un nuevo mapa se le avisará al usuario de la espera hasta cargar el propio servicio.

Principio 2: Relación entre el sistema y el mundo real

En este apartado quizás sea donde se podrán mejorar ciertos aspectos, ya que en ocasiones nos encontraremos con botones y accesos a menú a trav;es de iconos, lo cual podría dar cierta confusión al usuario final. Aún así, se ha intentado ser lo más directo posible y que estos iconos sean familiares para el usuario, generando la menos duda posible.

Principio 3: Control y libertad del usuario

El sistema dispone de funcionalidad en los botones traseros del smartphone, por tanto, la navegación “hacia atrás” se encontrará activa en cada momento. Lo cierto es que no hemos añadido ningún botón que realiza esta finción en la interfaz de la aplicación, lo cuál podría ser un punto a tener en cuenta.

Principio 4: Consistencia y estándares

En este apartado consideramos que las acciones a realizar, al ser tan directas, no generarán dudas al usuario en cuanto a la usuabilidad de la aplicación. Las palabras y estándares, por tanto, siguen un estándar establecido.

Principio 5: Prevención de errores:

El diseño cuidadoso e intuitivo al usuario hace que éste, por normal general, no realice errores en la navegación. Por tanto, el diseño previene la ocurrencia de errores.

Principio 6: Reconocimiento antes que recuerdo:

Las instrucciones en la navegación en el sistema están establecidas de forma que, en principio, no generará dudas la utilización del sistema. Los botones de navegación siguen los estándares de otras aplicaciones y la información proporcionada será la que el usuario desea solicitar.

Principio 7: Flexibilidad y eficiencia de uso:

Esta opción no está contemplada en la aplicación, ya que no será necesario permitir al usuario crear opciones de inicio rápido. La sencillez en la interfaz inicial hace que este apartado sea innecesario.

Principio 8: Estética y diseño minimalista:

El diálogo entre aplicacación y usuario es mínima, por tanto hace que la interacción con el usuario sea fluida y perfectamente entendible por el mismo.

Pensamos, por tanto, que no nos excedemos en dicho diálogo y que la aplicación es minimalista y sencilla de entender para el usuario.

Principio 9: Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Este apartado puede ser otro de los que podríamos contemplar, ya que no hay mensajes en caso de error por parte del usuario. Al realizar una interfaz tan sencilla no hemos contemplado este caso, dando por hecho que el usuario no va a cometer errores en la navegación.

Principio 10: Ayuda y documentación:

Añadir un manuel sencillo de uso podría ser otro apartado a tener en cuenta. Concretamente un tutorial incial de como usar la aplicación y los resultados que obtendría en cada apartado que considere necesario.