


TAREA 01 Diseño interfaces

Ejercicio 1



Re: Tarea de Evaluación 1 - Análisis de usabilidad
de Mikel Quintana Artamendi - viernes, 27 de septiembre de 2024, 22:48


Buenas Pablo,

En general estoy de acuerdo con tus ejemplos pero no estoy de acuerdo con el ejemplo numero 5 ya que creo que , aunque sí que lleve mas tiempo al usuario realizar la acción, y por lo tanto, le de tiempo a reflexionar sobre la acción, creo que se debe más a un paso de seguridad que de prevención de errores.

En cambio estoy muy de acuerdo con el punto 9, ya que nos ayuda a darnos cuenta del error cometido y nos da una solución, muy buenos ejemplos!

Un saludo.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)



Re: Tarea de Evaluación 1 - Análisis de usabilidad
de Mikel Quintana Artamendi - viernes, 27 de septiembre de 2024, 22:39

Buenas a todos!

Expongo mis ejemplos:

1- Visibilidad del estado del sistema
Cuando una app de mensajería muestra el mensaje de 'enviando' cuando se esta enviando un mensaje. informando al usuario de lo que pasa en ese mismo instante.

2- Relación entre el sistema y el mundo real
Una app de cocina donde en vez de nombrar los utensilios a usar, muestra iconos de los mismos.

3- Control y libertad del usuario
El botón de deshacer en Word o muchas aplicaciones de oficina, dando opción al usuario de deshacer un error.

4- Consistencia y estándares
Una aplicación móvil que tenga una apariencia parecida a las demás aplicaciones móviles ya que así evitaremos fallos del usuario al utilizar la aplicación.

5- Prevención de errores
Cualquier aplicación, antes de realizar una acción irreversible y que te pregunte si realmente deseas continuar.

6- Reconocimiento antes que recuerdo
Una aplicación de lectura de libros, la cual te recuerda tus últimas lecturas de modo que le permita al usuario acceder antes y de forma más cómoda

7- Flexibilidad y eficiencia de uso
Las plantillas personalizables de un cliente de correo.

8- Estética y diseño minimalista
Un juego móvil de lucha que en el menú principal ponga simplemente "luchar".

9- Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
Un IDE de un lenguaje compilado, que cuando lo vayas a compilar muestre un mensaje de error y marque en el linea de código esta el problema.

10- Ayuda y documentación
Una web de finanzas la cual incluya pequeñas guías enseñándole al usuario a hacer ciertas acciones.

Un saludo.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)

Ejercicios 2 y 3

https://youtu.be/VO_36tnBmCY?feature=shared