|  |  |
| --- | --- |
| UNIDAD 1:  Usabilidad y Accesibilidad | |
| **Desarrollo de Interfaces** | |
|  | |
| Autor: Sergio Ramos Torres  Titulación: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma  Módulo profesional: Desarrollo de Interfaces | |
| Fecha: dd/mm/yyyy | Versión: 0 ~0 |

Contenido

**No se encontraron elementos de tabla de contenido.**

# Análisis Heurístico de GitKraken

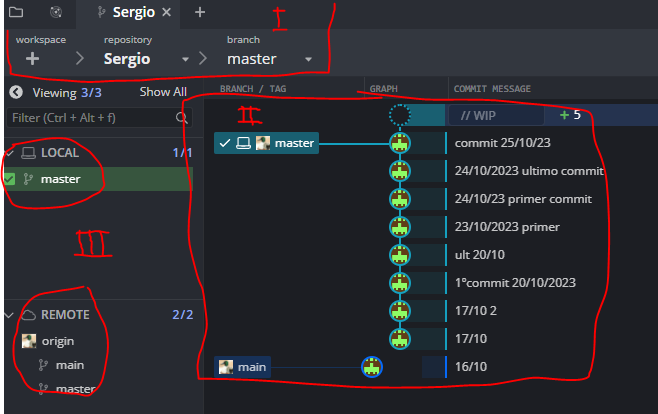
# 

Este programa nace de la necesidad de una interfaz más comprensible y útil del uso de Git. Por lo tanto se creó con la idea de amplificar la usabilidad y accesibilidad de este sistema de repositorios, que, aunque útil, es complicado para una multitud de usuarios que no están familiarizados ni quieren hacerlo con los terminales.

Partiendo de este punto voy a ir analizando paso a paso las directrices de Jakob Nielsen. En este caso, la aplicación está dirigida a un público mayoritariamente adulto dado que suple unas necesidades a un software que principalmente se utiliza en el panorama laboral. Aunque muchas personas lo utilizan en su día a día para repositorios privados, su uso es extendido en el mundo de la programación. Centraré así pues el análisis del programa a la población activa.

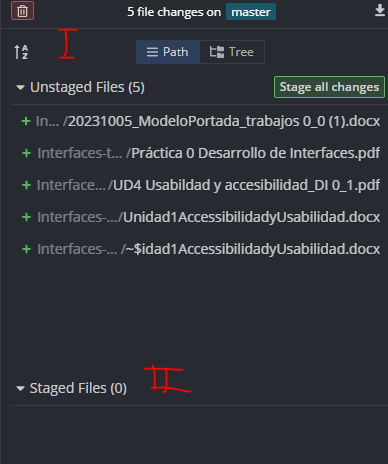
## Visibilidad del estado de sistema

En este apartado voy a destacar dos partes del programa que encapsulan este punto.



En esta primera parte que comprende la sección izquierda de la aplicación podemos comprobar rápidamente tres cosas:

1. El usuario que está conectado al programa y la rama en la que se está trabajando principalmente.
2. El árbol de ramas y los diferentes commits que se han ido haciendo, con sus correspondientes mensajes. En este caso vemos dos ramas y que master es la que se ha ido actualizando.
3. En esta zona podemos vemos que en el local tenemos una sola rama descargada y en el remoto (origin) las dos ramas que hemos visualizado antes.

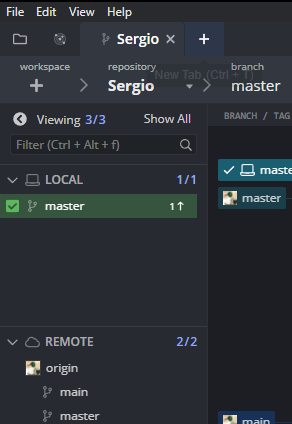


En esta segunda parte situada a la derecha de la aplicación observamos que:

1. Aquí tenemos la zona de no preparados pudiendo stagear los cambios.
2. Y aquí la zona donde ya están los preparados con un botón para hacer los commits.

Atendiendo a las razones del primer principio, un usuario que viene de usar git, lo va a encontrar todo a primera vista sin problema.

## 1.2 Consistencia entre sistema y mundo real: orden lógico, lenguaje familiar



El orden lógico sigue las convenciones de la mayoría de los programas, es decir tiene el sistema de directorios arriba a la izquierda, la barra de exploración a la izquierda también. El lenguaje será familiar sólo si conoces git, dado que es una aplicación dirigida a personas que busquen simplificar su trabajo con este software, deberían conocer el lenguaje, no es para el público general.

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
| Sergio Ramos Torres  Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma  Desarrollo de Interfaces  2023-2024 |