

A thick black L-shaped frame surrounds the text. It starts at the top left, goes right, then down, then right again at the bottom right.

PRINCIPIOS DE USABILIDAD DE NIELSEN

Aplicados a “Lista de la Compra”

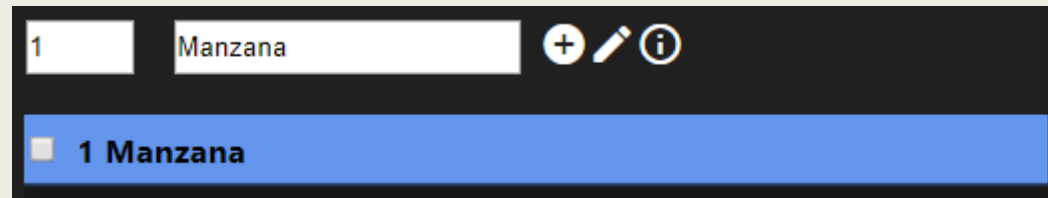
Aymediacoán Mauleón Quintana
2º DAW B

Lista de la compra



1. Visibilidad del estado del sistema

- Cuando el usuario añade un elemento a la lista inmediatamente se muestra.

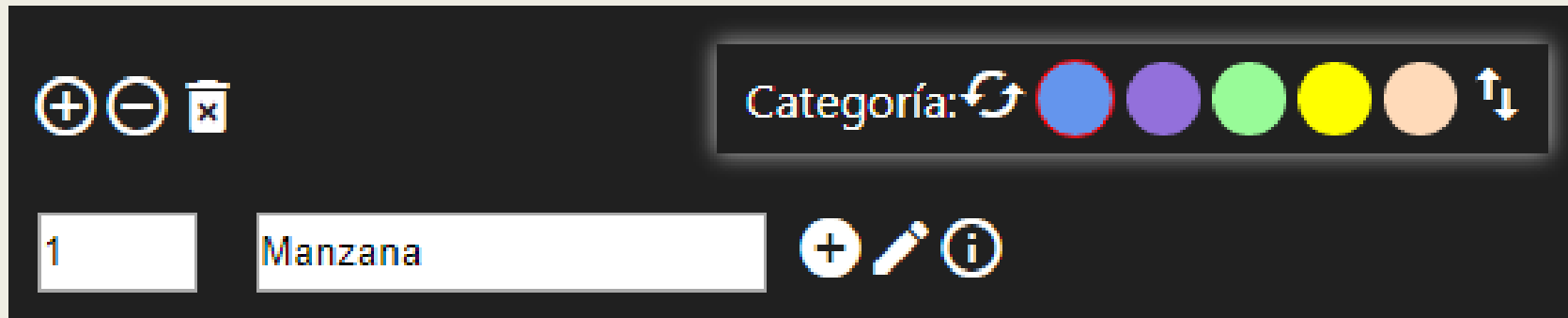


- Se utilizan indicadores para ubicar al usuario.



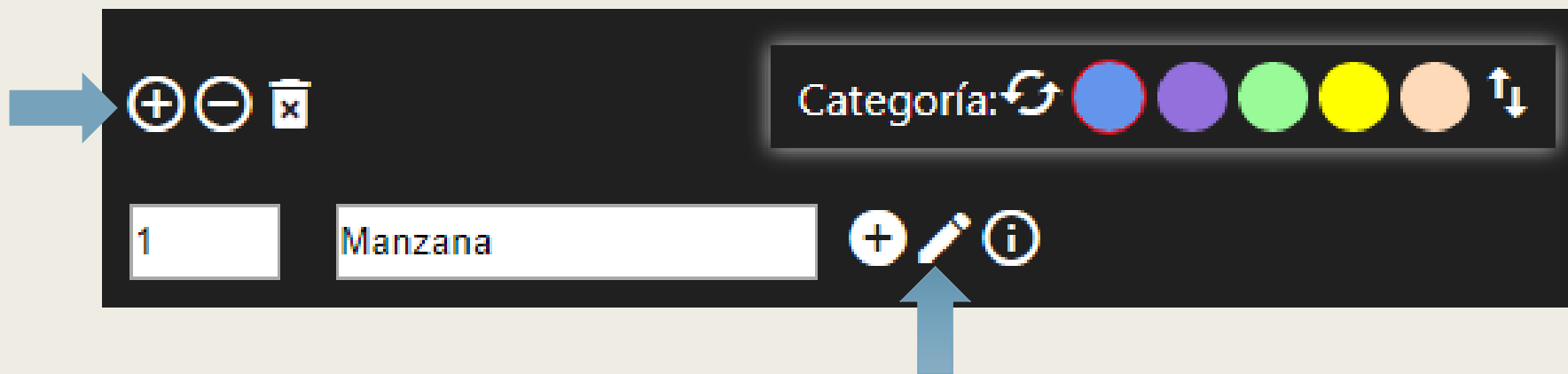
2. Relación entre el sistema y el mundo real

- Se han utilizado botones fácilmente reconocibles para que el usuario pueda reconocer la función a simple vista.
- Se han intentado agrupar por función.



3. Control y libertad del usuario

- La aplicación incorpora un cuadro de selección por cada artículo añadido, botones para seleccionar todo y deseleccionar todo, así como, un botón de eliminar, para que el usuario pueda elegir lo que desea borrar.
- Se ha incorporado la opción de editar un artículo ya añadido.



4. Consistencia y estándares

- Se han utilizado botones estándar, tales como, la papelera para eliminar, el más para añadir, el lápiz para editar, las flechas para ordenar, ...
- No dispone de versión **responsive**.

5. Prevención de errores

- Se dan mensajes al usuario avisándole cuando deja en blanco datos requeridos.
- Se controla que la cantidad de productos no sea negativa, por ejemplo no se podría añadir -20 manzanas o 0 panes.

6. Reconocer antes que recordar

- El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante.
- Este **principio no aplica** ya que se trata de un proceso sencillo en el cual el usuario no necesita recordar pasos o acciones anteriores.
- Podríamos entender que se aplica este principio en la selección del color.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

- Sitio web preparado para todo tipo de usuario, desde los más novatos hasta los más experimentados.
- Este **principio no aplica**.

8. Diseño estético y minimalista

- Se ha intentado hacer un diseño simple en el que solo se da la información necesaria.
- Como ya mencionamos, se agrupan botones por función y se utilizan botones estándar fácilmente reconocibles por el usuario, para evitar dar información superflua.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

- Los errores que puedan ocurrir en la web deberán estar expresados en un lenguaje entendible por todos, no por códigos.
- Este **principio no aplica**.

10. Ayuda y documentación

- Se ofrece una pequeña información al usuario para indicarle como cambiar de categoría un producto.

