

RESULTATS DE L'AVAUACIÓ HEURÍSTICA

Índex

1. OBJECTIUS	2
2. HEURÍSTIQUES UTILITZADES	3
3. PRIORITZACIÓ DE PROBLEMES	4
4. RESULTATS	5
4.1. Visibilitat de l'estat del sistema.	5
4.2. Semblança entre el sistema i el món real.	6
4.3. Control d'usuari i llibertat.	6
4.4. Consistència i estàndards.	6
4.5. Ajudar als usuaris a reconèixer, diagnostica i recuperar-se dels errors.	7
4.6. Prevenició d'errors.	7
4.7. Reconeixement abans que record.	7
4.8. Flexibilitat i disseny minimalista.	7
4.9. Estètica i disseny minimalista.	8
4.10. Ajuda i documentació.	8
4.11. Habilitats.	8
4.12. Interacció agradable i respectuosa amb l'usuari.	8
4.13. Privacitat.	8
5. ORDRE DE SOLUCIÓ	9

1. OBJECTIUS

La finalitat de l'anàlisi és descobrir els possibles problemes que l'aplicació té referents a la interfície d'usuari i que dificulten el seu ús, malmetent l'experiència i satisfacció global de l'usuari.

Com a objectiu final, compartit amb les altres proves d'usabilitat realitzades, és aconseguir una aplicació òptima i usable, que sigui fàcil d'usar i que satisfaci les necessitats i expectatives dels usuaris.

2. HEURÍSTIQUES UTILITZADES

Per la realització de l'avaluació heurística s'han utilitzat els principis heurístics definits per Nielsen.

Les 13 heurístiques emprades han estat:

1. Visibilitat de l'estat del sistema.
2. Semblança entre el sistema i el món real.
3. Control d'usuari i llibertat.
4. Consistència i estàndards.
5. Ajudar als usuaris a reconèixer, diagnosticar i recuperar-se dels errors.
6. Prevenció d'errors.
7. Reconeixement abans que record.
8. Flexibilitat i disseny minimalista.
9. Estètica i disseny minimalista.
10. Ajuda i documentació.
11. Habilitats.
12. Interacció agradable i respectuosa amb l'usuari.
13. Privacitat.

Per obtenir més informació sobre les heurístiques utilitzades es pot consultar els següents documents:

- **Annex 4** : conté els principis heurístics seleccionats i les preguntes per avaluar la interfície amb més detall. També s'inclouen els comentaris de l'avaluador.
- **metodologia_informacio (estarà a la memòria)**: s'explica el procés de l'avaluació heurística i es detallen els principis heurístics.

3. PRIORITZACIÓ DE PROBLEMES

Tal com s'ha explicat a l'apartat de l'avaluació heurística de la memòria, els problemes trobats s'han de classificar segons el nivell de gravetat..

- 0 = no és un problema d'usabilitat.
- 1 = problema sense importància: no és necessari solucionar-lo llevat que es disposi de temps en el projecte.
- 2 = problema d'usabilitat menor: problema de baixa prioritat.
- 3 = problema d'usabilitat greu: problema d'alta prioritat.
- 4 = catàstrofe: imprescindible solucionar-lo.

4. RESULTATS

Una vegada completada l'avaluació heurística, es detallen, de manera ordenada segons la gravetat, els problemes detectats utilitzant els principis heurístics.

4.1. Visibilitat de l'estat del sistema.

#	Problema	Gravetat	Heurística	Solució
1	Les pantalles no tenen un títol que descriu els continguts que es visualitzen.	3	1.1	Afegir a cada pantalla un títol informatiu.
2	Si alguna tasca triga més del normal a portar-se a terme, el sistema no avisa de cap manera a l'usuari.	2	1.26	Afegir algun indicador visual si alguna tasca porta més temps del necessari per a completar-se.
3	Els pop-ups de missatge d'error, informen de l'error, però no deixen veure on està.	1	1.7	Redissenyar tot el sistema de finestres, modificar l'estil actual on la finestra en primer pla té el focus, i el background queda enfosquit, desactivat.

Els problemes detectats, no afecten la usabilitat, però perjudiquen l'experiència de l'usuari fent que no sigui plenament satisfactòria.

El primer problema d'aquesta heurística, seria el més greu de la secció, però és de fàcil solució, només s'ha d'afegir un títol a cada pantalla.

El segon problema no és gaire greu, però la seva solució comporta una mica de temps al tenir que dissenyar la icona que avisi del problema, també s'ha d'adaptar el codi del programa, perquè sigui capaç de detectar si es produeix algun retard i mostrar la icona.

L'últim problema no és molt important, degut al tipus de dispositius en els quals s'utilitzarà l'aplicació, ja que en aquests no és sol utilitzar el sistema de finestres al que estem acostumats.

4.2. Semblança entre el sistema i el món real.

#	Problema	Gravetat	Heurística	Solució
1	Algunes de les opcions dels menús, no estan ordenades amb la seqüència natural.	4	2.3	Corregir les opcions de menú que no estan ordenades correctament.
2	Les opcions del menú no estan ordenades segons el nom dels ítems.	3	2.2	Ordenar les opcions dels menús per ordre alfabètic i per ordre lògic.

En aquesta secció els problemes detectats afecten a l'ordenació del sistema de navegació, dificultat la usabilitat de l'aplicació.

El primer problema s'ha de corregir amb urgència, ja que dificulta el poder realitzar les tasques, fent que l'usuari quedi insatisfet al no poder-les portar a terme.

El segon problema no és molt greu, ja que les opcions s'acaben trobant, però no estan on els usuaris les esperarien trobar i això redueix la satisfacció.

4.3. Control d'usuari i llibertat.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.4. Consistència i estàndards.

#	Problema	Gravetat	Heurística	Solució
1	Les pantalles no tenen títol	3	4.8	Afegir a cada pantalla un títol informatiu.

En aquesta secció torna a aparèixer un problema que ja s'havia observat anteriorment, les pantalles no disposen de cap títol descriptiu que informin a l'usuari del que pot trobar a la finestra. Igual que s'ha dit abans, s'ha d'afegir un títol a cada pantalla.

4.5. Ajudar als usuaris a reconèixer, diagnostica i recuperar-se dels errors.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.6. Prevenció d'errors.

#	Problema	Gravetat	Heurística	Solució
1	En els camps d'entrada de text no s'indica la longitud màxima amb algun indicador visual.	2	6.2	Afegir algun indicador visual de la longitud del camp.
2	Els formularis d'entrada de dades no mostren de forma numèrica la longitud dels camps.	2	6.14	Indicar de forma numèrica la longitud de caràcters que es poden escriure.

Ambos problemes no són gaire greus, però la seva correcció milloraria la usabilitat, ja que els usuaris sabrien la longitud màxima del text que poden introduir.

4.7. Reconeixement abans que record.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.8. Flexibilitat i disseny minimalista.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.9. Estètica i disseny minimalista.

#	Problema	Gravetat	Heurística	Solució
1	Les pantalles d'entrada de dades no tenen cap títol.	3	9.7	Afegir un títol descriptiu a les pantalles d'entrada de dades.

De nou s'ha tornat a trobar l'error de falta de títols a les pantalles d'entrada de dades, igual que s'ha dit a les 2 ocasions anteriors s'ha d'afegir un títol a cada pantalla d'entrada de dades.

4.10. Ajuda i documentació.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.11. Habilitats.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.12. Interacció agradable i respectuosa amb l'usuari.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

4.13. Privacitat.

En aquesta secció no s'han detectat problemes, que afectin la usabilitat o l'experiència d'ús.

5. ORDRE DE SOLUCIÓ

Després d'analitzar els errors, es conclou que no hi ha cap error crític que dificulti en gran mesura la usabilitat de l'aplicació, però sí que s'han trobat errors que s'han d'arreglar abans de les següents fases de disseny i proves amb usuaris, per tal de fer l'aplicació més usable.

A continuació es detalla l'ordre en que s'han de solucionar els problemes.

Problema	Gravetat	Heurística	Solució
Algunes de les opcions dels menús, no estan ordenades amb la seqüència natural.	4	2.3	Corregir les opcions de menú que no estan ordenades correctament.
Les pantalles no tenen un títol que descriu els continguts que es visualitzen.	3	1.1	Afegir a cada pantalla un títol informatiu.
Les opcions del menú no estan ordenades segons el nom dels ítems.	3	2.2	Ordenar les opcions dels menús per ordre alfabètic i per ordre lògic.
Les pantalles no tenen títol	3	4.8	Afegir a cada pantalla un títol informatiu.
Les pantalles d'entrada de dades no tenen cap títol.	3	9.7	Afegir un títol descriptiu a les pantalles d'entrada de dades.
Si alguna tasca triga més del normal a portar-se a terme, el sistema no avisa de cap manera a l'usuari.	2	1.26	Afegir algun indicador visual si alguna tasca porta més temps del necessari per a completar-se.
En els camps d'entrada de text no s'indica la longitud màxima amb algun indicador visual.	2	6.2	Afegir algun indicador visual de la longitud del camp.
Els formularis d'entrada de dades no mostren de forma numèrica la longitud dels camps.	2	6.14	Indicar de forma numèrica la longitud de caràcters que es poden escriure.
Els pop-ups de missatge d'error, informen de l'error, però no deixen veure on està.	1	1.7	Redissenyar tot el sistema de finestres, modificar l'estil actual on la finestra en primer pla té el focus, i el background queda enfosquit, desactivat.