ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

HEURÍSTICAS DE USABILIDAD + EVALUAR UNA APP EN FIGMA

Nombre: _____ Fecha: _____

Las 10 heurísticas de Nielsen (1994): **1** Visibilidad del estado del sistema · **2** Relación con el mundo real · **3** Control y libertad del usuario · **4** Consistencia y estándares · **5** Prevención de errores · **6** Reconocer mejor que recordar · **7** Flexibilidad y eficiencia · **8** Diseño estético y minimalista · **9** Reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores · **10** Ayuda y documentación.

Gravedad (escala de Nielsen): **0** no es un problema · **1** estético · **2** menor · **3** grave · **4** catástrofe (arreglar antes de publicar).

CAZA DE HEURÍSTICAS · POR PAREJAS (10 MIN)

El profesor lee cada situación. A la de «3, 2, 1», levantad los dedos con el número de la heurística. Anota aquí vuestra respuesta (a veces son dos).

SITUACIÓN	Nº
Borras una foto y no hay carpeta de «Eliminados recientemente».	
Una app del banco dice «Transaction ID 5A-331 rejected by ACQ».	
Cada pantalla de una app pone «Guardar» en un sitio distinto.	
Un formulario de vuelos te deja elegir una fecha de vuelta **anterior** a la de ida.	
Para volver a pedir, tienes que recordar el nombre exacto de un producto que compraste en junio.	
Instagram deja a los expertos dar doble toque para «me gusta», pero los novatos aún tienen el corazón.	
Una web de noticias se abre con un banner de cookies, un pop-up de newsletter y un vídeo que se reproduce solo.	
Un campo de código 2FA sin ninguna pista de dónde sale el código.	

EVALÚA BURGERGO (15 MIN)

Abre el enlace de Figma de Classroom. Tarea: **pedir una hamburguesa Classic**. Recorre el prototipo pantalla a pantalla (Shift + Space) y deja un comentario por cada problema (C, clic, escribe, Enter) con este formato:

`H# · gravedad 0–4 · qué está mal` p. ej. `H1 · 4 · after Pay the screen goes blank`

- Los primeros **10 minutos**, **solo/a**, en tu pantalla. Los últimos 5, compara con tu pareja y añade lo que te faltaba.
- Objetivo: **8 de 10** problemas.

Si algo falla:

- **Comentas el aspecto** («el morado es feo»). Pregúntate: ¿qué heurística? ¿Qué no puede hacer el usuario? Si no hay ninguna, no es un problema de usabilidad (o es H8).
- **Encuentras el mismo problema tres veces.** Vale: un problema, un comentario, varias etiquetas de heurística.
- **No ves lo que falta** (H7, H10). Piensa: ¿qué querría alguien que pide la misma hamburguesa cada viernes?

TRES TRUCOS NUEVOS (8 MIN)

Sigue al profesor en **tu copia** (menú de archivo → **Duplicate to your drafts**). Pestaña Prototype: Shift + E.

OK	HAZ · Y COMPRUEBA
☐	**After delay · H1**: frames **Processing** («Processing payment…» y un círculo) y **Confirmed**. Pay → Processing. En el **frame** Processing: **After delay**, 1500 ms → Confirmed. Al pulsar Pay, espera 1,5 s y pasa sola a Confirmed.

OK	HAZ · Y COMPRUEBA
☐	**Back · H3**: texto «‹ Menu» en el Cart, **On click** → **Back**. «‹ Menu» te devuelve a la pantalla de antes.
☐	**Open overlay · H10**: frame pequeño «What is the CVV?». Un «?» junto al CVV → **On click** → **Open overlay**, posición **Center**, marca **Close when clicking outside**. La ayuda sale en medio y se cierra al hacer clic fuera.

ARREGLA BURGERGO (17 MIN)

Trabaja en tu copia. Los tres primeros son **obligatorios**; después elige **dos más**.

OK	ARREGLO	EL PROTOTIPO ARREGLADO TIENE...
☐	**H1**	Pantalla Processing + **After delay** → pantalla Confirmed con la hora de llegada. (Obligatorio)
☐	**H9**	El error dice **qué** está mal y **cómo** arreglarlo, junto al campo. (Obligatorio)
☐	**H3**	**Back** en Cart y Checkout; una forma de quitar un producto. (Obligatorio)
☐	**H2 / H6**	Nombres reales de producto en vez de códigos; el código promocional se muestra, no hay que recordarlo.
☐	**H4**	Una sola palabra (**basket** o **cart**) y un solo estilo de botón principal en todas partes.
☐	**H5**	«Empty cart» pequeño, lejos de Checkout, con confirmación.
☐	**H8**	Sin banners ni newsletter; el menú es lo primero que ves.
☐	**H10**	Una pista para el CVV, o el overlay «?» de los trucos.

Si algo falla:

- **El After delay no funciona.** Lo pusiste en el botón: va en el **frame Processing**. Selecciona el frame en el panel de capas.
- **El prototipo empieza en otra pantalla.** No hay punto de inicio. Selecciona el frame Menu → pestaña Prototype → **Flow starting point**.
- **El overlay tapa toda la pantalla.** El frame de ayuda es del tamaño del móvil. Hazlo pequeño y elige **Center**.
- **Reescribes el error con la misma voz de máquina.** «Invalid card format» sigue siendo H9. Pregúntate: ¿qué debo **hacer** ahora?

Si acabas pronto: añade H7, una tarjeta «Order again» en el Menu que salte directo a Checkout.

ENTREGA

Share → copia un enlace que cualquiera pueda ver → pégalo en la tarea de Classroom.

TICKET DE SALIDA (5 MIN)

Elige un arreglo que hiciste: ¿qué heurística, qué gravedad tenía y qué puede hacer ahora el usuario que antes no podía? (Respóndelo en Classroom.)

PARA CASA

- Evalúa una pantalla de una app que uses cada día: 3 problemas, cada uno como `H# · gravedad · qué está mal`, con una captura.
- Termina el arreglo de BurgerGo si te falta; el enlace de Classroom sigue abierto.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): una app del instituto muestra «Sync error −3» cuando subes los deberes, y no hay forma de ver si el profesor los ha recibido. Nombra dos heurísticas que rompe y cómo arreglarías cada una.