

**Anexos - Diseño de un lenguaje de patrones de interacción desde una perspectiva multicultural para la obtención de sistemas interactivos con buenos niveles de experiencia de usuario**



*Trabajo de Grado*

**José Hubert López Ortiz**

**Luis Miguel Mellizo Fernández**

*Director: Msc. Yuliana Vanessa Puerta Cruz*

*Codirector: PhD. César Alberto Collazos Ordoñez*

**Universidad del Cauca  
Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones  
Departamento de Sistemas  
Grupo de I + D en Ingeniería de Software – IDIS  
Línea de Investigación en Ingeniería del Software  
Popayán Julio de 2017**

## ANEXOS DEL TRABAJO DE GRADO TITULADO

### “DISEÑO DE UN LENGUAJE DE PATRONES DE INTERACCIÓN DESDE UNA PERSPECTIVA MULTICULTURAL PARA LA OBTENCIÓN DE SISTEMAS INTERACTIVOS CON BUENOS NIVELES DE EXPERIENCIA DE USUARIO”

## Contenido

Anexo 1: Revisión patrones de interacción.....	4
Anexo 2: Revisión en detalle patrones de interacción.....	29
Anexo 3: Patrones de vista y navegación.....	41
Anexo 4: Lenguaje de patrones de búsqueda.....	72
Adaptación Patrón Search Area .....	82
Adaptación Patrón Search Result.....	85
Adaptación Patrón Advance Search.....	87
Adaptación Patrón Autocomplete .....	91
Adaptación Patrón Topic Page .....	94
Adaptación Patrón Site Index.....	96
Adaptación Patrón Site Map .....	98
Adaptación Patrón FooterSiteMap .....	100
Adaptación Patrón Search Tips .....	102
Adaptación Patrón Help Wizard.....	108
Adaptación Patrón Tag Cloud .....	110
Anexo 5: Rubricas Evaluación Heurística de usabilidad, multiculturalidad y usabilidad .....	114
Información básica .....	114
Criterios de evaluación.....	114
Heurística de Faceta de usabilidad .....	114
Heurística de Multiculturalidad. ....	123
Heurística de Comunicabilidad .....	125
Anexo 6: Caso de estudio 1 .....	128
Anexo 7: Caso de estudio 2 .....	140
Anexo 8: Evaluación heurística .....	146

# **ANEXO 1: Revisión patrones de interacción**

## Anexo 1: Revisión patrones de interacción

### LISTADO DE PATRONES DE INTERACCIÓN (por diferentes autores)

Número	Descripción del Patrón	Autor	Publicación	Links
1	Language of Web Usability.	Graham. A Pattern	Addison-Wesley, 2003.	
2	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience.	D. K. van Duyne, J. A. Landay, and J. I. Hong.	Addison-Wesley, 2003. Website	<a href="http://www.worldcat.org/title/design-of-sites-patterns-for-creating-winning-web-sites/oclc/213482825/viewport">http://www.worldcat.org/title/design-of-sites-patterns-for-creating-winning-web-sites/oclc/213482825/viewport</a>
3	A Pattern Approach to Interactive Design. Software Design Patterns.	J. Borchers.	Wiley, 2001	<a href="http://pascal.joyeux.free.fr/PROBATOIRE/SystemesPatterns/BHCI-Borchers.pdf">http://pascal.joyeux.free.fr/PROBATOIRE/SystemesPatterns/BHCI-Borchers.pdf</a> <a href="http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=1B9BE2F79EDAD7637C03C94BC43B02C2?doi=10.1.1.36.5170&amp;rep=rep1&amp;type=pdf">http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=1B9BE2F79EDAD7637C03C94BC43B02C2?doi=10.1.1.36.5170&amp;rep=rep1&amp;type=pdf</a>
4	Designing Interfaces.	J. Tidwell.	OReilly, 2005.	
5	Interaction Patterns in User Interfaces.	M. van Welie and H. Traettenberg.	In 7th. Pattern Languages of Programs Conference, 2000.	<a href="http://www.welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=view">http://www.welie.com/patterns/showPattern.php?patternID=view</a>
6	Usability Patterns for Applications on the World Wide Web.	K. Perzel and D. Kane.	In Pattern Languages of Program Design 1999 Proceedings, 1999	<a href="http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/Kane/perzel_kane.pdf">http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/Kane/perzel_kane.pdf</a>
7	Experiences - A Pattern Language for User Interface Design. 1996.	T. Coram and J. Lee	<a href="http://www.maplefish.com/todd/papers/Experiences.html">http://www.maplefish.com/todd/papers/Experiences.html</a>	<a href="http://www.maplefish.com/todd/papers/Experiences.html#Single">http://www.maplefish.com/todd/papers/Experiences.html#Single</a>
8	Patterns for Interactive Applications. In Pattern Languages of	W. C. Wake.	<a href="http://jerry.cs.uiuc.edu/~plop/plop">http://jerry.cs.uiuc.edu/~plop/plop</a>	

	Programm Design 1998 Proceedings, 1998		98/final_submissions/P44.pdf.	
9	Pattern Systems for Hypermedia.	A. Garrido, G. Rossi, and D. Schwabe	In Pattern Languages of Programming 1997, 1997	<a href="http://hillside.net/plop/plop/plop97/Proceedings/garrido.pdf">http://hillside.net/plop/plop/plop97/Proceedings/garrido.pdf</a>
10	Patterns for Developing Effective Concept Prototypes.	C. L. Stimmel. Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me:	In Pattern Languages of Program Design 1999. Proceedings, Monticello, IL, 1999.	<a href="http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/stimmel/HoldMeThrillMeKissMeKillMe1.PDF">http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/stimmel/HoldMeThrillMeKissMeKillMe1.PDF</a>
11	The Planet Pattern Language for Software Internationalisation.	M. J. Mahemoff and L. J. Johnston.	In Pattern Languages of Programs 1999 Proceedings, Monticello, IL, 1999.	<a href="http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/Mahemoff/planet.pdf">http://hillside.net/plop/plop99/proceedings/Mahemoff/planet.pdf</a>
12	Development and Evaluation of Emerging Design Patterns for Ubiquitous Computing.	E. S. Chung, J. I. Hong, J. Lin, M. K. Prabaker, J. A. Landay, and A. L. Liu.	In DIS '04: Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems, pages 233–242, New York, NY, USA, 2004. ACM.	<a href="http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1069&amp;context=hcii">http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1069&amp;context=hcii</a>
13	Patterns in Interaction Design.	Welie.com -	<a href="http://www.welie.com">http://www.welie.com</a> ,	<a href="http://www.welie.com/patterns/index.php">http://www.welie.com/patterns/index.php</a>
14	Yahoo! Design Pattern Library.		<a href="http://developer.yahoo.com/ypatterns/">http://developer.yahoo.com/ypatterns/</a> ,	<a href="http://developer.yahoo.com/ypatterns/">http://developer.yahoo.com/ypatterns/</a>
15	Hypermedia Design Patterns Repository		<a href="http://www.designpattern.lu.unisi.ch/index.htm">http://www.designpattern.lu.unisi.ch/index.htm</a> ,	
16	PatternCube - Design Pattern Portal. Online.		<a href="http://www.patterncube.com">www.patterncube.com</a> ,	
17	User Interface Design Patterns.		<a href="http://www.cs.helsinki.fi/u/salaaakso/patterns/">http://www.cs.helsinki.fi/u/salaaakso/patterns/</a> ,	
18	Patterns for Personal Web Sites		<a href="http://www.rdrop.com/~half/C">http://www.rdrop.com/~half/C</a>	

			<a href="#">reations/Writings/web.patterns/index.html</a>	
19	Little Spring Design - Mobile UI Design Resources.		<a href="http://patterns.littlespringsdesign.com/index.php/Main_Page">http://patterns.littlespringsdesign.com/index.php/Main_Page</a> ,	
20	UI Patterns - User Interface Design Pattern Library. Online.		<a href="http://ui-patterns.com/">http://ui-patterns.com/</a>	<a href="http://ui-patterns.com/patterns">http://ui-patterns.com/patterns</a>
21	Web Patterns - A UC Berkeley Resource for Building User Interfaces		<a href="http://groups.ischool.berkeley.edu/ui_designpatterns/webpatterns2/webpatterns/home.php">http://groups.ischool.berkeley.edu/ui_designpatterns/webpatterns2/webpatterns/home.php</a>	

## ANALISIS DE PATRONES

		PATRONES					
		A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Encabezado	ID de Patron	SI	pattern category + consecutive number	SI	NO	NO	NO
	Nombre del Patron	SI	Name	Name	Name	SI	SI
	Alias	SI	-	-	-	SI	NO
	Imagen Sensibilizante	SI	Figure	included in Solution	Figure		
	Tipo de Patron	NO	SI	NO	SI	NO	SI

<b>Cuerpo</b>	<b>Contexto</b>	SI	partly in Background and Partly in Problem	included in "Use When"	"Use when"	NO	NO
	<b>Problema</b>	Problem	Problem	Problem	included in "Use When"	NO	NO
	<b>Fuerzas</b>	SI	-	-	-	NO	NO
	<b>Solución</b>	SI	Solution	What and How	Solution and How	SI	SI
	<b>Ejemplos</b>	NO	to some extent, included in problem	examples, why	More exmples, why	NO	SI
	<b>Usos conocidos</b>	Known Uses	NO	NO	SI	SI	SI
<b>Otra Información Importante</b>	<b>Tipo de Aplicaciones</b>	Aplicaciones Web	Aplicaciones Web	Aplicaciones Web y móviles	Aplicaciones Web	Aplicaciones Web y móviles	Aplicaciones Web y móviles
	<b>Cantidad de Patrones</b>		107	Aplicaciones Web y móviles	131	39	
	<b>Lenguajes</b>	SI	SI	Aplicaciones Web y móviles	NO	NO	NO
	<b>Implementación (SI/NO)</b>	NO	Ocasionalmente incluido en el problema	Aplicaciones Web y móviles	NO	NO	NO
	<b>Aspectos de Accesibilidad</b>	NO describe	NO describe	Aplicaciones Web y móviles	NO describe	SI	NO
	<b>Aspectos de Usabilidad</b>	Definen una serie de patrones que tienen influencia directa con la usabilidad . Definiendo un lenguaje llamado Enhancing Usability	SI	Aplicaciones Web y móviles	Si, incluyen principios de usabilidad en su descripción	Estos patrones se han diseñado para atender problemas de usabilidad	Estos patrones se han diseñado para atender problemas de usabilidad
	<b>Aspectos de Multiculturalidad</b>	NO describe	NO describe	Aplicaciones Web y móviles	NO describe	NO describe	NO describe
	<b>Aspectos de Experiencia de Usuario</b>	NO describe	NO	Aplicaciones Web y móviles	NO	NO	NO

Tipos de Relaciones	Patrones Relacionados	NO	Other patterns to consider, y contenido en Problem y parcialmente en Background	Aplicaciones Web y móviles	Ocasionalmente incluido en Use when, How and Why	SI	SI
	Tipo de Relación						
	Especialización	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	Agregación	SI	SI	SI	NO	NO	NO
	Asociación	SI	SI	SI	NO	SI	NO
Citaciones	Google Scholar	146	504	1167	183	-	-
	ACM	23	101	52	-	-	-

### PATRONES DE GRAHAM

Se identificaron 79 patrones para hacer sitios web mas usables

**A pattern Language For Web Usability (I. Graham. A Pattern Language of Web Usability. Addison-Wesley, 2003.)**

Nombre de los Patrones	Categorización		
	Patrones Abstractos	Patrones Concretos	Patrones Concretos y Terminales
1. Establish the business objectives			
2. Business process model			
3. Establish the use cases			
4. Timeboxes			
5. Gradual stiffening			
6. Automated testing			
7. Usability Testing			
8. Get-it?			
9. Retest when content updated			
10. Two-year old browser			
11. Classify your site			
12. Site map			
13. User-centred site structure			
14. Search box			
15. Sense of location			
16. Aesthetics			
17. Context- sensitive help			



18. Priming & interference			
19. Structured menus			
20. Rhetoric of location arrival and departure			
21. Canonical location			
22. Symmetry & idempotency			
23. Bread- crumbs			
24. Site logo at top left			
25. Navigation bar			
26. Three region layout			
27. No frames on public sites			
28. Home page			
29. Trite founts			
30. The human touch			
31. Links to many sites			
32. Avatars			
33. Context-sensitive contact link			
34. Go back to a safe place			
35. Back button			
36. Follow standards			
37. Prisoner of war			
38. KISS			
39. Exploit closure			
40. No modes			
41 Feedback			
42. Download time			
43. Design pages for scanning			
44. Short texts			
45. Anchors away			
46. No unpleasant surprises			
47. Separate print pages			
48. Sense of progress			
49. Final slash on URLs			
50. Acceptable wording			
51. The halt and the lame and the stranger at the door			
52. Internationalization			
53. Use of colour			
54. Tessellate graphics			
55. Content before graphics			
56. Natural metaphors			
57. Words before icons			

58. White space separates content			
59. Broken buttons			
60. Magic margins			
61. Track multiple identical requests			
62. Unique names for pages, titles and meta-tags			
63. Context-dependent search categories			
64. Store content in a database			
65. Equal opportunity			
66. Avoid pre-emption			
67. Cache transactions			
68. Return visitors			
69. Support colour with spatial metaphor			
70. WYSIWYCU			
71. Mandatory fields			
72. Security & encryption			
73. Oblique landmarks			
74. Paranoid security			
75. Sense of location in workflow			
76. Content is linked to navigation			
77. Button location gravity			
78. Pipeline interaction			
79. Display the options			

**PATRONES DE VAN DUYNÉ**

Categoría	Código	Nombre del Patrón	
Site Genres	A1	Personal E-commerce	1
	A2	New Mosaics	1
	A3	Community Conference	1
	A4	Self Service Government	1
	A5	Nonprofits as networks of help	1
	A6	Grassroots Information Sites	1
	A7	Valuable Company Sites	1
	A8	Educational Forums	1
	A9	Stimulating Arts and Entertainment	1
	A10	Web Apps That Work	1
	A11	Enabling Intranets	1
	A12	Blogs	1
Creating and	B1	Multiple Ways to Navigate	5

<b>Navigation Frameworks</b>	B2	Browsable Content	5
	B3	Hierarchical Organization	5
	B4	Task Based Organization	5
	B5	Alphabetical Organization	5
	B6	Chronological Organization	5
	B7	Popularity Based Organization	5
	B8	Category Pages	5
	B9	Site Accesibility	5
<b>Creating a Powerful Homepage</b>	C1	Homepage Portal	1
	C2	Up-Front value Proposition	1
<b>Writing and Managing Content</b>	D1	Page Templates	6
	D2	Content Modules	6
	D3	Headlines and Blurbs	6
	D4	Personalized Content	6
	D5	Message Boards	6
	D6	Writing for Search Engines	6
	D7	Inverse -Pyramid Writing Style	6
	D8	Printable Pages	6
	D9	Distinctive HTML Titles	6
	D10	Internationalized and Localized Content	6
	D11	Style Sheets	6
<b>Building Trust and credibility</b>	E1	Site BRANDING	4
	E2	E-mail subscription	4
	E3	Fair Information Practices	4
	E4	Privacy Policy	4
	E5	About Us	4
	E6	Secure Connection	4
	E7	E-mail Notification	4
	E8	Privacy Preferences	4
	E9	Preventing Phishing Scams	4
<b>Basic E-commerce</b>	F1	Quick flow checkout	4
	F2	Clean Product Details	4
	F3	Shopping Cart	4
	F4	Quick Adress Selection	4
	F5	Quick Shipping Method Selection	4
	F6	Payment Method	4
	F7	Order Summary	4
	F8	Order Confirmation and Thank you	4

	F9	Easy Returns	4
<b>Advance E-Commerce</b>	G1	Featured Products	4
	G2	Cross-Selling And Up Selling	4
	G3	Personalized Recommendations	4
	G4	Recommendations Community	4
	G5	Multiple Destinations	4
	G6	Gift Giving	4
	G7	Order Tracking and History	4
<b>Helping Customers Complete Tasks</b>	H1	Process Funnel	7
	H2	Sign In/New Account	7
	H3	Guest Account	7
	H4	Account Mangment	7
	H5	Persistent Customer Sessions	7
	H6	Pop-Up Windows	7
	H7	Frequently Asked Question	7
	H8	Context Sensitive Help	7
	H9	Direct Manipulation	7
	H10	Clear forms	7
	H11	Predictive Inputs	7
	H12	Drill-Down Options	7
	H13	Progress Bar	7
<b>Designing Effective Page Layouts</b>	I1	Grid Layout	8
	I2	Aabove the fold	8
	I3	Clear first reads	8
	I4	Expanding Width Screen Size	8
	I5	Fixed Width Screen Size	8
	I6	Consistent Sidebars of Related Content	8
<b>Making Site Search Fast and Relevant</b>	J1	Search Action Module	5
	J2	Straightfoward search forms	5
	J3	Organized Search results	5
<b>Making Navigation Easy</b>	K1	Unified Browsing Hierarchy	5
	K2	Navigation Bar	5
	K3	Tab Rows	5
	K4	Action Buttons	5
	K5	High Visibility Action buttons	5
	K6	Locations Bread Crumbs	5
	K7	Embedded Links	5
	K8	External Links	5
	K9	Descriptive Longer Links Names	5

	K10	Obvious Links	5
	K11	Familiar Language	5
	K12	Preventing Errors	5
	K13	Meaningful Error Messages	5
	K14	Page not found	5
	K15	Permalinks	5
	K16	Jump Menus	5
	K17	Site map	5
<b>Speeding up your site</b>	L1	Low number of files	9
	L2	Fast-Loading Images	9
	L3	Separate Tables	9
	L4	HTML power	9
	L5	Reusable Images	9
	L6	Fast Loading Content	9
<b>The mobile web</b>	M1	Mobile Screen Sizing	
	M2	Mobile Input Controls	
	M3	Location-Based Services	

#### PATRONES DE JENNIFER TIDWELL

Nombre del Patrón
Picture Manager
New Stream
Wizard
Setting Editors
Alternative views
Many workspaces
Fat menus
Sitemap Footer
Animated Transition
Two panel selector
One window drilldown
List inlay
Grid of equals
Radial table
Infinite list
Password Strenfth Meter
Liquid Layout
Deep Background

## Tidwell pattern collection organization

<i>Category</i>	<i>#</i>	<i>Patterns</i>
What users do	14	Safe exploration; Instant gratification; Satisficing; Changes in midstream; Deferred choices; Incremental construction; Habituation; Microbreaks; Spatial memory; Prospective memory; Streamlined repetition; Keyboard only; Other people's advice; Personal recommendations
Organizing the content	10	Feature, search and browse; News stream; Picture manager; Dashboard; Canvas plus palette; Wizard; Settings editor; Alternative views; Many workspaces; Multi-level help
Getting around	13	Clear entry points; Menu page; Pyramid; Modal panel; Deep-linked state; Escape hatch; Fat menus; Sitemap footer; Sign-in tools; Sequence map; Breadcrumbs; Annotated scrollbar; Animated transition
Organizing the page	13	Visual framework; Center stage; Grid of equals; Titled sections; Module tabs; Accordion; Collapsible panels; Movable panels; Right/left alignment; Diagonal balance; Responsive disclosure; Responsive enabling; Liquid layout

Lists of things	12	Two-panel selector; One-window drilldown; List inlay; Thumbnail grid, Carousel; Row striping; Pagination; Jump to item; Alphabet scroller; Cascading lists; Tree table; New-item row
Doing things	11	Button groups; Hover tools; Action panel; Prominent “done” button; Smart menu items; Preview; Progress indicator; Cancelability; Multi-level undo; Command history; Macros
Showing complex data	11	Overview plus detail; Datatips; Data spotlight; Dynamic queries; Data brushing; Local zooming; Sortable table; Radial table; Multi-Y graph; Small multiples; Treemap
Getting input from users	11	Forgiving format; Structured format; Fill- in-the-blanks; Input hints; Input prompt; Password strength meter; Autocompletion; Dropdown chooser; List builder; Good defaults; Same-page error message

**PATRONES DE VAN WELLIE**

<b>Necesidades de los Usuarios</b>	<b>Navigation Around</b>	Accordion
		Headerless Menu
		Breadcrumbs
		Directory Navigation
		Doormat Navigation
		Double Tab Navigation

		Faceted navigation
		Fly out menu
		Home Link
		Icon Menu
		Main Navigation
		Map Navigator
		Meta Navigator
		Minesweeping
		Panning Navigator
		Overlay Menu
		Repeatead Menu
		Retractable Menu
		Scrolling Menu
		Shortcut Box
		Split Navigation
		Teaser Menu
	To the top link	
	Trail Menu	
	Navigation tree	
	<b>Basic Interactions</b>	Action Button
		Guided Tour
		Paging
		Pulldown Button
		Slideshow
		Stepping
		Wizard
	<b>Searching</b>	Advanced Search
		Autocomplete
Frequently Asked Questions (FAQ)		
Help Wizard		
Search Box		
Search Area		
Search Results		
Search Tips		
Site Index		
Site Map		
Footer Sitemap		
Tag Cloud		
Topic Pages		
<b>Dealing with data</b>	Carrousel	



		Table Filter	
		Collapsible Panels	
		Details On Demand	
		Collector	
		Inplace replacement	
		List Builder	
		List Entry View	
		Overview by Detail	
		Parts Selector	
		Tabs	
		Table Sorter	
		Thumbnail	
		View	
		<b>Personalizing</b>	Customizable Window
			Login
			Registration
		<b>Shopping</b>	Booking
			Product Comparison
			Product Advisor
			Product Configurator
			Purchase Process
			Shopping Cart
			Store Locator
			Testimonials
			Virtual Product Display
		<b>Making Choices</b>	Country Selector
			Date Selector
			Language Selector
			Poll
			Rating
		<b>Giving Inputs</b>	Comment Box
			Constraint Input
			Form
	<b>Miscellaneous</b>	Footer Bar	
		Hotlist	
		News Box	
		News Ticker	
		Send-a-Friend Link	

<b>Necesidades de las Aplicaciones</b>	<b>Drawing Attention</b>	Captcha
		Center Stage
		Color Coded Section
		Premium Content Lock
		Grid-based Layout
		Liquid Layout
		Outgoing Links
		Alternating Row Colors
	<b>Feedback</b>	Input Error Message
		Processing Page
	<b>Simplifying interaction</b>	Enlarged Clickarea
Font Enlarger		

<b>Contexto de Diseño</b>	<b>Site Types</b>	Web-based Application
		Artist Site
		Automotive Site
		Branded Promotion Site
		Campaign Site
		E-commerce Site
		Community Site
		Corporate Site
		Multinational Site
		Museum Site
		Personalized 'My' Site
		News Site
		Portal Site
	Travel Site	
	<b>User Experiences</b>	Community Building
		Information Management
		Fun
		Information Seeking
		Learning
		Assistence
		Shopping
	Story Telling	
	<b>Page Types</b>	Article Page
Blog Page		

	Case Study
	Contact Page
	Event Calendar
	Forum
	Guest Book
	Help Page
	Homepage
	Newsletter
	Printer-friendly Page
	Product Page
Tutorial	

**PATRONES PERZEL AND KANE**

Clasificación	Nombre del Patrón
<b>System based</b>	Carrot and a Stick
	Policy Statement
<b>User Interface Widget</b>	Required Field Markers
	What they see is all they get
	Plan B

Clasificación	Nombre del Patrón
<b>System Based</b>	Client-Side Validation
	Server-Side Validation
	Three Clicks or You're Out
	Flag Planting
	Searching the Web
<b>User Interface Widget</b>	Site Context
	Location, Location, Location
	You are Here
	Universal Navigation
	Web Application Registration Forms

	Query Forms
	Data Entry Forms
<b>User Interface Widget / System Based</b>	Links, Jumps, and Suicide Leaps

#### PATRONES CORAM AND LEE

Clasificación	Nombre del Patrón
<b>Interface Style</b>	Conversational Text (TBD)
	Entry Form (TBD)
	Selection Menu (TBD)
	Explorable Interface
<b>Explorable Interface</b>	Single Setting
	Multiple Settings
	Command Control Center
	Garden of Windows
	Zen Garden (TBD)
	Rich Garden (TBD)
	Organized Desktop (TBD)
	Cooperating Windows (TBD)
	Goal Oriented Areas
	Modeless Feedback Area
<b>Sound Patterns</b>	Rewarding Sounds (TBD)
	Warning Sounds (TBD)
<b>Visual Symbols</b>	Clickable Symbols (TBD)
	Symbol Explanations (TBD)
	Context Sensitive Help (TBD)
<b>Traditional Patterns</b>	Toolbar (TBD)
	Menubar (TBD)
	Launchpad (TBD)
	Palette (TBD)
	Dialog Box (TBD)

#### PATRONES GARRIDO ROSI

Clasificación	Nombre del Patrón
<b>Patterns for</b>	Node as a Navigational View

<b>Hypermedia Systems</b>	Link as Relationship View
	Anchor
	Navigation Strategy
	Navigation Observer
	Node Class, Link Class
	Wrapper Node
<b>Navigational design patterns</b>	Node as a single unit
	Node creation Method
	Link creation Method
	Navigational Context
	Active Reference
<b>Interface Patterns</b>	Information on Demand
	Information-Interaction decoupling
	Information Interaction coupling
	Behavioral Grouping
	Behavior anticipation
	Process Feed Back

#### PATRONES STIMMEL

Nombre del Patrón
Use It and Lose It
Engage the Client Early
Pride Cometh Before a Fall
Feature-Free Zone
Come On Baby, Light My Fire
Representative Action
Self Service
One Way Street
High Observability
Let's Make a Deal
Prototype To Delivery: (An Anti-Pattern)

#### PATRONES MAHEMOFF

Código	Nombre del Patrón
1	Export Schedule
2	Culture model
3	Online Repository

4	Flexible Function
5	Elastic User interface
6	Targeted Element
7	Universal Default

**PATRONES CHUNG ET AL**

Classification	Nombre del Patrón
<b>A – Ubiquitous Computing Genres</b>	Upfront Value Proposition (A1)
	Personal Ubiquitous Computing (A2)
	Ubiquitous Computing for Groups (A3)
	Ubiquitous Computing for Places (A4)
	Guides for Exploration and Navigation (A5)
	Enhanced Emergency Response (A6)
	<b>Personal Memory Aids (A7)</b>
	Smart Homes (A8)
	Enhanced Educational Experiences (A9)
	Augmented Reality Games (A10)
	Streamlining Business Operations (A11)
	Enabling Mobile Commerce (A12)
<b>B – Physical-Virtual Spaces</b>	Active Map (B1)
	Topical Information (B2)
	Successful Experience Capture (B3)
	User-Created Content (B4)
	<b>Find a Place (B5)</b>
	Find a Friend (B6)
	Notifier (B7)
<b>C – Developing Successful Privacy</b>	Fair Information Practices (C1)
	Respecting Social Organizations (C2)
	Building Trust and Credibility (C3)
	<b>Reasonable Level of Control (C4)</b>
	Appropriate Privacy Feedback (C5)
	Privacy-Sensitive Architectures (C6)
	Partial Identification (C7)
	Physical Privacy Zones (C8)
	Blurred Personal Data (C9)
	Limited Access to Personal Data (C10)
	Invisible Mode (C11)
	Limited Data Retention (C12)

	Notification on Access of Personal Data (C13)
	Privacy Mirrors (C14)
	Keeping Personal Data on Personal Devices (C15)
<b>D – DeD – Designing Fluid Interactions</b>	Scale of Interaction (D1)
	Sensemaking of Services and Devices (D2)
	Streamlining Repetitive Tasks (D3)
	Keeping Users in Control (D4)
	Serendipity in Exploration (D5)
	Context-Sensitive I/O (D6)
	Active Teaching (D7)
	Resolving Ambiguity (D8)
	Ambient Displays (D9)
	Follow-me Displays (D10)
	Pick and Drop (D11)

**PATRONES DE YAHOO**

<b>Layout</b>	<b>Page Grids</b>		
<b>Navigation</b>	<b>Accordion</b>		
	<b>Alphanumeric Filter Links</b>		
	<b>Breadcrumbs</b>	<b>Pagination</b>	Item pagination
			Search Pagination
		<b>Tabs</b>	Module tabs
			Navigation tabs
		<b>Navigation Bar</b>	Top Navigation Bar
			Left Navigation Bar
Progress Bar			
<b>Selection</b>	<b>Autocomplete</b>		
	<b>Calendar Picker</b>		
	<b>Carousel</b>		
<b>Rich Interaction</b>	<b>Invitation</b>	Cursor Invitation	
		Drop Invitation	
		Hover Invitation	
		Tooltip Invitation	
	<b>Transition</b>	Animate Transition	
		Brighten Transition	
		Collapse Transition	
		Cross Fade Transition	
		Dim Transition	
		Expand Transition	

		Fade in Transition	
		Fade Out Transition	
		Self Healing Transition	
		Slide Transition	
		Spotlight Transition	
	<b>Drag and Drop Modules</b>	Drag and Drop Modules	
<b>Social</b>	<b>Core Principles</b>	Talk Like a Person	
		Your vs My	
	<b>People</b>	<b>Engagement</b>	Invite
			You're Invited
			Sign-in Continuity
			Terms of Service
		<b>Identity</b>	Reflector
			User card
		<b>Presence</b>	Availability
			Updates
		<b>Reputation</b>	The competitive spectrum
			Collectible Achievements
			Identifying Labels
			Named Levels
	Numbered Levels		
	<b>Ranking</b>	Points	
		Leaderboard	
	<b>Objects</b>	<b>Collecting</b>	Top X
			Add/Subscribe
			Favorites
<b>Feedback</b>		Saving	
		Architecture of a review	
		Rating an Object	
		Vote to Promove	
		Write a Review	

**PATRONES USER INTERFACE DESIGN PATTERNS**

<b>Getting input</b>	<b>Forms</b>	Password Strength Meter
		WYSIWYG
		Input Feedback
		Captcha
		Calendar Picker
		Structured Format
		Autosave



		Inplace Editor
		Fill in the Blanks
		Settings
		Preview
		Keyboard Shortcuts
		Forgiving Format
		Expandable Input
		Undo
		Input Prompt
		Drag and drop
		Good Defaults
		Morphing Controls
	<b>Explaining the process</b>	Wizard
		Inline Help Box
		Completeness meter
Steps Left		
<b>Community driven</b>	Vote To Promote	
	Pay To Promote	
	Wiki	
	Flagging & Reporting	
	Rate Content	
<b>Navigation</b>	<b>Tabs</b>	Navigation Tabs
		Module Tabs
	<b>Jumping in hierarchy</b>	Modal
		Notifications
		Shortcut Dropdown
		Fat Footer
		Breadcrumbs
		Home Link
	<b>Menus</b>	Horizontal Dropdown Menu
		Vertical Dropdown Menu
		Accordion Menu
	<b>Content</b>	Carousel
		Adaptable View
		Progressive Disclosure
		Cards
		Article List
		Event Calendar

		Pagination
		Archive
		Continuous Scrolling
		Tag Cloud
		Tagging
		Categorization
		Favorites
		Thumbnail
Dealing with Data	Tables	Table Filter
		Sort By Column
		Alternating Row Colors
	Formating Data	Dashboard
		Copy Box
		Frequently Asked Questions (FAQ)
	Images	Slideshow
		Gallery
		Image Zoom
	Search	Autocomplete
Search Filters		
Social	Reputation	Collectible Achievements
		Leaderboard
		Testimonials
	Social Interactions	Activity Stream
		Auto-sharing Mini
		Invite friends
		Friend list Mini
		Friend
		Chat
		Reaction
Follow		
Miscellaneous	Shopping	Product page
		Pricing table
		Coupon
		Shopping Cart
	Increasing Frequency	Tip A Friend
Onboarding	Guidance	Blank Slate

		Walkthrough
		Playthrough
		Coachmarks
		Guided Tour
		Inline Hints
<b>Registration</b>		Lazy Registration
		Account Registration
		Paywall

# ANEXO 2: Revisión en detalle patrones de interacción

## Anexo 2: Revisión en detalle patrones de interacción

A continuación se muestra la revisión detallada de los diferentes patrones de interacción encontrados

Lenguajes de Patrones		
Numero	Descripcion	Autor
1	A Pattern Language for Web Usability	(Grahamm)
2	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for carfting a Customer-Centered Web Experience	(Van Duyne)
3	Designing Interfaces.	(Tidwell)
4	Interaction Patterns in User Interfaces	(van Welie )
5	Yahoo! Design Pattern Library	Yahoo
6	UI Patterns	

Catergorias para Patrones de Diseño de Interacción (Baxleys Model)	
Numero	Descripcion
1	Requirements
2	Conceptual Model
3	Task Flow
4	Organizational Model
5	Viewing and Navigation
6	Editing and Manipulation
7	User Assistance
8	Layout
9	Style
10	Text

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welle )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Requerimientos	<p>1. Establish the business objectives</p> <p>A. Sites Genres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A1. Personal E-Commerce</li> <li>• A2. News Mosaics</li> <li>• A3. Community Conference</li> <li>• A4. Self-Service Government</li> <li>• A5. Nonprofits As Networks Of Help</li> <li>• A6. Grassroots Information Sites</li> <li>• A8. Educational Forums</li> <li>• A9. Stimulating Arts And Entertainment</li> <li>• A10. Web Apps That Work</li> <li>• A11. Enabling Intranets</li> </ul> <p>Creating a Powerful Homepage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C1. Homepage Portal</li> <li>• C2 Up-Front Value Proposition</li> </ul>	<p>What Users Do</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Satisficing</li> <li>• Deferred Choices</li> </ul>	<p>Searching</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Advanced Search</li> <li>• Autocomplete</li> <li>• FAQ</li> <li>• Help wizard</li> <li>• Tag cloud</li> </ul> <p>Sites Types</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Automotive Site</li> <li>• Branded Promotion Site</li> <li>• E-commerce Site</li> <li>• Multinational Site</li> <li>• Museum Site</li> <li>• News Site</li> </ul> <p>Page Types</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blog Page</li> <li>• Case Study</li> <li>• Contact Page</li> <li>• Event Calendar</li> <li>• Forum</li> <li>• Guest Book</li> <li>• Help Page</li> <li>• Newsletter</li> </ul> <p>Dealing With Data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collector</li> <li>• Table Sorter</li> </ul> <p>Personalizing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Login</li> <li>• Registration</li> </ul> <p>Shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Comparison</li> <li>• Product Advisor</li> <li>• Purchase Process</li> <li>• Shopping Cart</li> <li>• Store Locator</li> <li>• Testimonials</li> </ul> <p>Making Choices</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poll</li> </ul> <p>Giving Input</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment Box</li> <li>• Form</li> </ul> <p>Miscellaneous</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Send-a-Friend Link</li> </ul> <p>Drawing Attention</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Captcha</li> <li>• Center Stage</li> </ul> <p>Simplifying</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlarged Clickarea</li> </ul> <p>Experiences</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Community Building</li> <li>• Fun</li> <li>• Information Seeking</li> <li>• Assistance</li> <li>• Shopping</li> </ul>	<p>Social (16)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Engagement</li> <li>Invite</li> <li>You're Invited</li> <li>Sign-in Continuity</li> <li>Terms of Service</li> <li>Identity</li> <li>Reflector</li> <li>User card</li> <li>Presence</li> <li>Availability</li> <li>Updates</li> <li>Reputation</li> <li>The competitive spectrum</li> <li>Collectible Achievements</li> <li>Identifying Labels</li> <li>Named Levels</li> <li>Numbered Levels</li> <li>Points</li> <li>Ranking</li> <li>Leaderboard</li> <li>Top X</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Input Feedback,</li> <li>• Captcha</li> <li>• Undo,</li> <li>• Autosave</li> <li>• Vote to Promote</li> <li>• Pay To Promote</li> <li>• Wiki</li> <li>• Flagging and Reporting</li> <li>• Event Calendar</li> <li>• Tag Cloud</li> <li>• Archive</li> <li>• Categorization</li> <li>• Favorites</li> <li>• Tag</li> <li>• Image Zoom</li> <li>• Live Filter</li> <li>• Activity Stream</li> <li>• Auto Sharing</li> <li>• Invite Friends</li> <li>• Friend List</li> <li>• Friend</li> <li>• Direct Messaging</li> <li>• Reaction</li> <li>• Follow</li> <li>• Pricing Table</li> <li>• Coupon</li> <li>• Shopping Cart</li> <li>• Tip a Friend</li> <li>• PayWall</li> </ul>	

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Conceptual Model	2. Business process model	NA	NA	NA	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collective Achievements</li> <li>• Product Page</li> <li>• Guided Tour</li> <li>• Walkthrough</li> </ul>
	3. Establish the use cases				NA	NA

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahmm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Task Flow	NA	NA	What Users Do * Safe Exploration *Instant Gratification	NA	NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keyboard Shortcuts</li> <li>• Wizard</li> <li>• Completeness Meter</li> <li>• Steps Left</li> </ul>
	NA				NA	



Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Organizational Model	5. Gradual stiffening 11. Classify your site 79. Display the options	Building Trust and Credibility E1. Site Branding E2. Email Subscription E3. Fair Information Practices E4. Privacy Policy E5. About US E6. Secure Connection E7. Email Notification E8. Privacy Preferences E9. Preventing Phishing Scams Basic E/commerce F1. Quick \Flow Checkout F2. Clean products details F3. Shopping cart F4. Quick Adress Selection F5. Quick Shipping Method Selection F6. Payment Method F7. Order Summary F8. Order Confirmation and Thank you F9. Easy Returnes Advance E/commerce G1. Featured Productis G2. Cross Selling And Up Selling G3. Personalized Recommendations G4. Recommendations Community G5. Multiple Destiniosn G6. Gift Giving G7. Order Tracking and History	What Users Do * Incremental Constructor * Prospective Memory		NA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DashBoard</li> <li>• Leaderboard</li> <li>• Account Registration</li> </ul>

Lenguajes de Patrones						
Característica	A Pattern Language for Web Usability (Graham)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welle )	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns

Viewing and Navigation

- 12. Site map
- 13. User-centred site structure
- 14. Search box
- 15. Sense of location
- 20. Rhetoric of location arrival and departure
- 23. Bread-crumbs
- 25. Navigation bar
- 27. No frames on public sites
- 31. Links to many sites
- 34. Go back to a safe place
- 35. Back button
- 59. Broken buttons
- 76. Content is linked to navigation

- B. Creating a Navigation Framework (9)
  - B1. Multiple Ways to Navigate
  - B2. Browsible Content
  - B. Creating a Navigation
    - B3. Hierarchical Organization
    - B4. Task-Based Organization
    - B5. Alphabetical Organization
    - B6. Chronological Organization
    - B7. Popularity-Based Organization
    - B9. Site Accessibility
- Making Site Search Fast and Relevant
  - J1. Search Action Module
  - J2. Strightfoward search forms
  - J3. Organized Search Results

- Making Navigation Easy
  - K1. Unified Browsing Hierarchy
  - K2. Navigation Bar
  - K3. Tab Rows
  - K4. Action Buttons
  - K5. High Visibility
  - K6. Location Breads Crumbs
  - K7. Embedded Links
  - K8. Externed Links
  - K9. Descriptive Longer
  - K10. Obvious Links
  - K11. Familiar Language
  - K12. Preventign Errors
  - K13. Meaningful Error Messages
  - K14. Page not found
  - K15. Permalinks
  - K16. Jump Menus
  - K17. Site Map

- Organizing the Content:
  - \*Feature, search and Browse
  - \*New Stream
  - \*Picture Manager
  - \*Dashboard
  - \*Canvas Plus Palette
  - \*Alternative Views
  - \*Many Workspace

- Getting Around(4)
  - \*Clear Entry Points
  - \*Menu Page
  - \*Pyramid
  - \*Modal Panel
  - \*Deep-Linked State
  - \*Escape Hatch
  - \*Sequence Map
  - \*Breadcrumbs
  - \*Annotated Scrollbar
  - \*Animated Transition

- List of Things
  - \*Two panel selector
  - \*One-Window Drilldown
  - \*List Inlay
  - \*Thumbnail grid
  - \*Carousel
  - \*Rowstriping
  - \*Pagination
  - \*Jump to item
  - \*Alphabet Scroller
  - \*Cascading List
  - \*Tree table
  - \*New item row

- Using Social Media
  - \*Social Links
  - \*Content Leaderboard
  - \*Recent Chatter
- Going Mobile
  - \*Filmstreap
  - \*Bottom Navigation
  - \*Thumbnail and Text\_List
  - \*Loading Indicators

- Navigation Around(25)
  - \*Accordion
  - Headerless Menu
  - Breadcrumbs
  - Directory Navigation
  - Doormat Navigation
  - Double Tab Navigation
  - Faceted Navigation
  - Fly-out Menu
  - Home Link
  - Icon Menu
  - Main Navigation
  - Map Navigator
  - Meta Navigation
  - Minesweeping
  - Panning Navigation
  - Overlay Menu
  - Repeated Menu
  - Retractable Menu
  - Scrolling Menu
  - Shortcut Box
  - Split Navigation
  - Teaser Menu
  - To-the-top Link
  - Trail Menu
  - Navigation Tree

- Basic Interactions(4)
  - Paging
  - Slideshow
  - Stepping
  - Wizard

- Searching
  - Search Box
  - Search Area
  - Search Results
  - Site Index
  - Site Map
  - Footer Sitemap
  - Topic Pages

- Dealing with Data
  - Carrousel
  - Inplace Replacement
  - Overview By Detail
  - Tabs
  - Thumbnail
  - View

- Making Choises
  - Language Selector
  - Rating

- Miscelleaneous
  - Hotlist

- Drawing Attention
  - Premium Content Lock

- Feedback
  - Input Error Messsage
  - Processing Page

- Simplifying
  - Font Enlarger

- Sites Types
  - Travel Site

- Social (7)
  - Collecting
  - Add/Subscribe
  - Favorites
  - Saving
  - Feedback
  - Arqchitecture of a Review
  - Rating an Object
  - Vote to Promove
  - Write a Review

- Navigation(10)
  - Accordion
  - Alphanumeric Filter Links
  - Breadcrumbs
  - Pagination
  - Item pagination
  - Search Pagination
  - Item pagination
  - Search Pagination
  - Module Tabs
  - Navigation Tabs
  - Navigation bar
  - Top Navigation Bar
  - Left Navigation Bar
  - Progress Bar

- Selection
  - Carousel

- Expandable Input
  - Navigation Tabs
  - Module Tabs
  - Shortcut Dropdown
  - Home Link
  - Fat Footer
  - Breadcrumbs
  - Accordion Menu
  - Carousel
  - Adaptable View
  - Progressive Disclosure
  - Cards
  - Article List
  - Continuous Scrolling
  - Thumbnail
  - Pagination
  - TableFilter
  - Sort By Column
  - Alternating RowColors
  - Gallery
- Structured Format(forms)
- Preview(forms)
- Morphing Controls(forms)
- NAVIGATION
- DEALING WITH DATA
- SOCIAL INTERACTIONS

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for carfting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie)	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Editing and Manipulation	<p>18. Priming &amp; interference</p> <p>19. Structured menus</p> <p>22. Symmetry &amp; idempotency</p> <p>33. Context-sensitive contact link</p> <p>39. Exploit closure</p> <p>40. No modes</p> <p>41 Feedback</p> <p>42. Download time</p> <p>46. No unpleasant surprises</p> <p>65. Equal opportunity</p> <p>66. Avoid pre-emption</p> <p>67. Cache transactions</p> <p>68. Return visitors</p> <p>71. Mandatory fields</p> <p>72. Security &amp; encryption</p> <p>74. Paranoid security</p> <p>78. Pipeline interaction</p>		<p>What Users Do</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Streamlind Repetition</li> <li>*Keyboard Only</li> </ul> <p>Organizing the Content</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Setting Editors</li> </ul> <p>Doing Things</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Button Groups</li> <li>*Hover Tools</li> <li>*Action Panel</li> <li>*Prominent "Done" Button</li> <li>*Smart menu items</li> <li>*Preview</li> <li>*Progress Indicator</li> <li>*Cancelability</li> <li>*Multilevel undo</li> <li>*Comand History</li> <li>*Macros</li> <li>*Repost and Comment</li> <li>*Conversation Starters</li> <li>*Inverted Nano-Pyramid</li> <li>*Timing Strategy</li> <li>*Specialized Streams</li> <li>*Sharing Widget</li> <li>*New Box</li> </ul> <p>Going Mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Touch Tools</li> <li>*Infinite List</li> <li>*Generous Border</li> <li>*Textclear Buttom</li> <li>*Richly Connected Apps</li> </ul>	<p>Basic Interactions</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pulldown Button</li> <li>• Action Button</li> <li>• Guided Tour</li> </ul> <p>Dealing with Data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Table Filter</li> <li>• Collapsible Panels</li> <li>• List Builder</li> <li>• List Entry View</li> <li>• Parts Selector</li> </ul> <p>Personalizing(1)</p> <p>Searching</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Search Tips</li> </ul> <p>Shopping</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Booking</li> <li>• Product Configuration</li> <li>• Virtual Product Display</li> </ul> <p>Giving Input</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Constraint Input</li> </ul> <p>Sites Types</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web-Based Application</li> </ul> <p>Experiences</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Information Management</li> <li>• Learning</li> </ul>	<p>Rich Interaction(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitacion (4)</li> <li>- Cursor Invitation</li> <li>- Drop Invitation</li> <li>- Hover Invitation</li> <li>- Tooltip Invitation</li> <li>• Transition (11)</li> <li>- Animate Transition</li> <li>- Brighten Transition</li> <li>- Collapse Transition</li> <li>- Cross Fade Transition</li> <li>- Dim Transition</li> <li>- Expand Transition</li> <li>- Fade In Transition</li> <li>- Fade Out Transition</li> <li>- Self Healing Transition</li> <li>- Slide Transition</li> <li>- Spotlight Transition</li> <li>• Drag And Drop (1)</li> <li>- Drag and Drop</li> </ul> <p>Modules Selection</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocomplete</li> <li>• Calendar Picker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WYSIWYG</li> <li>• Calendar Picker</li> <li>• Inplace Editor</li> <li>• Fill in The Blanks</li> </ul>

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahmm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie)	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
<b>User Assistance</b>	17. Context- sensitive help 21. Canonical location 30. The human touch 32. Avatars 48. Sense of progress 49. Final slash on URLs 56. Natural metaphors	Helping Customers Complete Tasks H1. Process Funnel H2. Sign in&New Account H3. Guest Account H4. Account Management H5. Persistent Customer Sessions H6. Pop/up Windows H7. Frequently Asked Question H8. Context Sensitive Help H9. Direct Manipulation H10. Clear Forms H11. Predictive Inputs H12. Drill Down Options H13. Progress Bar	Organizing the Content (1) *Multilevel Help Doing Things *Progress Indicator Getting Input from users * Same Page Error Messages	Basic Interactions(1) Searching(4) Making Choices(1) Giving Input(1) Feedback(2) Simplifying interaction(2) Page Types(2)	<b>Social People</b> Talk like a person Yours vs My <b>People Engagement</b> Invite You 're Invited Sign in Continuity Terms of Service. <u>Identity</u> Reflector Use Card. <u>Presence</u> Availability Updates. <u>Reputation</u> The competitive spectrum Collectible Achievements Identifying Labels Named Levels Numbered Levels Points. <u>Ranking</u> Leaderboard Top X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Password Strength Meter</li> <li>• Structured Format</li> <li>• Live Preview</li> <li>• Setting</li> <li>• Good Default</li> <li>• Input Prompt</li> <li>• Morphing Controls</li> <li>• Inline Helpbox</li> <li>• Modal</li> <li>• Notifications</li> <li>• Forgiving Format</li> <li>• FAQ</li> <li>• Autocomplete</li> <li>• Blank Slate</li> <li>• Coachmarks</li> <li>• Playthrough</li> <li>• Inline Hints</li> </ul>

Lenguajes de Patrones						
Característica	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for carfting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie)	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Layout	26. Three region layout 28. Home page 37. Prisoner of war 38. KISS 45. Anchors away 51. The halt and the lame and the stranger at the door 54. Tessellate graphics 57. Words before icons 58. White space separates content 60. Magic margins 61. Track multiple identical requests 63. Context-dependent search categories 70. WYSIWYCU	Designig Effective Page Layouts I1. Grid Layout I2. Above the fold I3. Clear First Reads I4. Expanding Width Screen Size I5. Fixed Width Screen Size I6. Consistent Sidebars of Related Content	Getting Around(4) *Fat Menus *Sistemap footer *Sign-in tools Organizing the Page *Visual Framework *Center Stage *Grid of Equals *Tittled Sections *Module tabs *Accordion *Collapsible Panels *Movable Panels *Right/Left Alignment *Diagonal Balance *Responsive Disclosure *Responsive Enabling *Liquid Layout Going Mobile * Vertical Stacik	Searching(1) Dealing with Data(1) • Thumbnail Miscellaneous • Footer Bar • News Box • News Ticker Drawing Attention • Grid-based Layout • Color Coded Section • Color Coded Section • Liquid Layout • Outgoing Links • Alternating Row Colors Personalizing • Customizable Window	Layout • Pagegrids	• Drag n' Drop • Vertical Dropdown Menu • Horizontal Dropdown Menu • Slideshow

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie)	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Style	NA	Speeding up your site L1. Low number of files L2. Fast Loading Images L3. Separate Tables L4. HTML Power L5. Reusable Images L6. Fast Loading Content	Going Mobile *Streamlined Branding Making it Look Good Visual *Deep Background *Few, Hues, Many Values *Corner Treatments *Borders That Echo fonts *Hairlines *Constraining font weights *Skin and Themes		NA	Lazy Registration

Característica	Lenguajes de Patrones					
	A Pattern Language for Web Usability (Grahamm)	The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for crafting a Customer-Centered Web Experience (Van Duyne).	Designing Interfaces. (Tidwell)	Interaction Patterns in User Interfaces (van Welie)	Yahoo! Design Pattern Library	UI Patterns
Text	29. Trite fonts 44. Short texts 47. Separate print pages 50. Acceptable wording 64. Store content in a database		NA		NA	CopyBox

# ANEXO 3: Patrones de Vista y navegación





<p><b>Solution:</b></p>	<p>Design a page-wide footer that contains the site's major sections (categories) and their most important subpages. Include utility navigation, tools such as language choice or Social Links, and other typical footer information such as copyright and privacy statements.</p> <p>This might constitute a complete site map for your site, or it might not. The idea is to cover most of what visitors need to find, without overloading the header or sidebar navigation. In practice, what often happens is that the global navigation options at the top of the page reflect a more task-oriented design—it tries to answer visitors' immediate questions regarding "What is this about?" and "Where do I find X right this second?" Meanwhile, the Sitemap Footer shows the actual hierarchical structure of the site itself. This two-part arrangement appears to work well.</p> <p>If your site deals with content that itself requires complex navigation—such as a large set of products, news articles, music, videos, books, and so on—you could use the top of the page for content navigation and the Sitemap Footer for almost everything else.</p> <p>Here are some features that can often be found in Sitemap Footers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Major content categories</li> <li>Information about the site or organization</li> <li>Partner or sister sites—for example, sites or brands owned by the same company</li> <li>Community links, such as forums</li> <li>Help and support</li> <li>Contact information</li> <li>Current promotions</li> <li>Donation or volunteer information, for nonprofits</li> </ul>		<p>Allow the users to navigation the information space by progressively selecting desired facets of the information items.</p>	<p>Show the traversed path in the menu</p>	<p>Show a map of the site.</p>	<p>Show a horizontal row of tabs with the section label in the tab. Highlight the currently selected tab and make all other tabs clickable.</p>	<p>Present a list of links. If there are numerical results, the first link should point to them as a set. If there are entries whose labels are symbols or begin with symbols, list them first as individual links. The subsequent links should each point to the first page of results for the given letter. Hyperlink the letters that refer to pages containing content; do not hyperlink letters that would give a null result. Emphasize the page that is currently being viewed in the link set (if any). If the potential number of results could be unwieldy to the user (resulting in information overload or lengthy delays) or to the system (resulting in degraded performance) simply use the links to "jump" to a position within the paginated set that begins with the chosen letter, or combine with a pagination method, bearing in mind that mixing alphabetization and pagination can easily confuse the user.</p>	<p>Present a single-line row of links immediately above the stacked panes of content they will control. Never stack multiple rows of tabs to control a single piece of content. Separate the links with the vertical bar character " " or through an equivalent graphic. Always show one tab as selected with its content visible. Indicate the selected tab by highlighting the background of the "cell" around it. Yahoo adds a "pointer" to the bottom of the selected tab. The content should be visually connected to the tab it is associated with and be visually bounded (usually by a box.) Only one content area may be visible at a time</p>	<p>Present the content of one tab inside a box (content area) Place a horizontal bar on top of the content area with links representing tabs. Refrain from having more than one line of links in the top horizontal tab bar. Use color coding or other visual support to indicate what tab is currently being viewed. Present the content of each tab in the same content area. Only one content area should be visible at a time. Maintain the same structure of the top horizontal tab bar after a new tab has been clicked. Only the content area of the tabs and the horizontal tab bar should be changed when a user clicks a new tab. If possible, the page is not refreshed when a tab is clicked. A new page is not loaded when a tab is clicked.</p>	
<p><b>Constraints:</b></p>										
<p><b>Implementation:</b></p>	<p>Structure:</p> <p>Strategy</p>									
<p><b>Consequences</b></p>										

		2. Search Box				
		<i>Graham</i>	<i>Van Welie</i>			
Pattern identification	Pattern name:	Search Filters	Search box	Search Area	Search Results	
	Alias:		NA	NA	NA	
	Author:		Van Wilie	Van Wilie	Van Wilie	
	Category:		Searching	Searching	Searching	
	Imagen Sensibilizante:		NO	NO	NO	
	Keywords:					
	Related Patterns:	Related				
		Competitors				
Superordinate						
Subordinate						
	Neighbors					
Context of Use	User:					
	Tasks:					
	Plataform Capacity:					
Problem			The users need to find an item or specific information.	The users need to find a page	Users need to process a list of search results	
Examples						
Forces						
User Experience Aspects	Usability Aspects					
	Accessibility Aspects					
	Multiculturalism Aspects					
Solution:			Offer a search	Use a dedicated area with different kinds of search functionality.	Present sorted results with a short description	
Constraints:						
Implementation:	Structure:					
	Strategy					
Consequences						

		3. Breadcrumbs					
		Graham	Van Duyne	Tidwell	Van Welie	Yahoo	UI Patterns
Pattern identification	Pattern name:	Breadcrumbs			BreadCrumbs	BreadCrumbs	BreadCrumbs
	Alias:	NA			NA	NA	NA
	Author:	Graham en poyo de Kug y Nielsen	Van Duyne	Tidwell	Van Wellie	Yahoo Patterns	UI Patterns
	Category:	23.			Navigation Around	Navigation	Navigation/Jumpig in Hierarchy
	Keywords:	NO				NO	NO
	Imagen Sensibilizante	SI				NO	NO
	Related Patterns:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Related</li> <li>Competitors</li> <li>Superordinate</li> <li>Subordinate</li> <li>Neighbors</li> </ul>					
Context of Use	User:						
	Tasks:						
	Imagen Sensibilizante						
	Plataform Capacity:						
Problem		Como los usuarios se pueden ver en relación al homepage del sitio.			The users need to know where they are in a hierarchical structure and navigate back to higher levels in the hierarchy	The user needs to be able to navigate up (towards the root page) and have an understanding of where she is in relation to the rest of the site.	The user needs to know their location in the website's hierarchical structure in order to possibly browse back to a higher level in the hierarchy.
Examples:						NO	SI
Forces							
User Experience Aspects	Usability Aspects	NA					
	Accessibility Aspects	NA				Each breadcrumb label should match the corresponding page title. Allow the breadcrumb and each link to be navigated to with the Tab key. When an individual breadcrumb label has keyboard focus, the Enter key will navigate to the linked page.	
	Multiculturalism Aspects	NA					
Solution:		Un breadcrumbs debe complementarse de un navigation Bar. Poner breadcrumbs cerca al navigation bar y siempre la parte superior, y resalta la ubicación actual. Separa con un símbolo > t clarifica la función diciendo "you are here"			Show the hierarchical path from the top level to the current page and make each step clickable	Display a horizontal list of labels starting with the topmost page and continuing down the site's hierarchy to the current page.	Reveal the user's hierarchical location and provide links to higher levels.
Constraints:							
Implementation:	Structure:						
	Strategy						
Examples							
Consequences							

		NAVIGATION BAR				
		Graham	Van Duyne	Yahoo		
Pattern identification	Pattern name:	Navigation Bar		Top Navigation Bar	Left Navigation Bar	Progress Bar
	Alias:	NO				
	Author:	Graham		Yahoo Patterns	Yahoo Patterns	Yahoo Patterns
	Category:	25		Navigation Bar	Navigation Bar	Navigation Bar
	Imagen Sensibilizante	SI		NO	NO	NO
	Keywords:	NO		NO	NO	NO
	Related Patterns:	Related				
Competitors						
Superordinate						
Subordinate						
	Neighbors					
Context of Use	User:					
	Tasks:					
	Plataform Capacity:					
Problem		How can the number of clicks the user needs to make to get from one section (or major section) of the site to another be reduced? How can we ensure that the user knows their location relative to the site and relative to the web as a whole?		The user needs to locate content and features necessary to accomplish a task.	The user needs to locate content and features necessary to accomplish a task.	The user needs to know where they are in a multi-screen process (such as purchase or set-up).
Examples		NO		NO	NO	NO
Forces						
User Experience Aspects	Usability Aspects					
	Accessibility Aspects				When implementing 'fly-out' or 'sliders' menus, a careless implementation would allow pointing-device users to access the submenu (via mouseover) as well as the active link, whereas keyboard users would only be able to access the latter. The solution is to make sure the 'trigger' is something other than the Enter or Return key (which is often used when the menus rely on semantic parents).	
	Multiculturalism Aspects					

	<p>As in Figure 3.12, use color to indicate the current location and where the user has been already. Try to FOLLOW STANDARDS (36), then anything clickable will be underlined. Avoid using pull-down menus for navigation. The user has to perform an extra action to see what the options are, and the links don't change color when visited in these lists. Therefore Provide a bar on the home page – and possibly on other pages – that allows the user to jump to any section of the site or at least the top three levels. Place it above the fold. Consider the use of the tab metaphor if there are less than about seven categories.</p>		<p>Present navigation as a series of links in a single line of text in a horizontal bar under the header(s), if any.</p> <p>This navigation bar can either represent the highest level or the second-highest level when combined with a tab set.</p> <p>If the top-nav bar is being used alone, use "Home" as the first category in the set. This should point to the site's home page.</p> <p>If, however, the top-nav bar is being used under a tab set, the first tab should be labeled home and have that functionality instead.</p> <p>Use a space and a pipe character " " (or centered dot, or similar visual) to separate each category in the nav-bar.</p> <p>All pages that are linked to by a top-nav bar must display the top-nav bar themselves.</p> <p>When the list of categories becomes too long and suggests the need for a "more..." link, consider using a left-nav bar.</p> <p>Combine with tab sets for higher levels of content.</p> <p>Combine with left-nav bars for secondary or tertiary levels of content.</p> <p>Focus on the content of the domain (the user's mental model) rather than on the layout of the page, because the most common error is cobbling together a list of items that don't make sense together: Minimize overlap between categories as much as possible. Make category boundaries as crisp as possible (i.e., easy to guess whether desired item is within or outside a category)</p> <p>Avoid over-generalized or over-specific category names.</p>	<p>Present navigation as a list of links in a single column beneath the page title and left-aligned on the page.</p> <p>Combine with Tab Sets and/or top-nav bars for higher levels of navigation.</p> <p>If used without a Tab Set or top-nav bar, the first item in the left-nav bar should point to the product's home page.</p> <p>Left-nav bars offer the ability to give visual indication of location within a body of information. The "selected state" should be identifiable through the use of color, type style, or other means.</p> <p>All pages that are contained in a left-nav bar must themselves display an identical left-nav Bar and must indicate the correct location.</p> <p>Each "cell" surrounding each item in the left-nav bar should be clickable, not just the label.</p> <p>Present a maximum of two levels of hierarchy in a left-nav bar.</p> <p>When two levels of hierarchy are present and there are a great many categories and subcategories, consider using a collapsible left-nav bar (or accordion menu).</p>	<p>Show a progress bar (or progress meter), which is a persistent navigation bar displaying a sequence of steps and highlighting the current step and optionally the degree or percentage of completion so far.</p> <p>The progress bar should begin as soon as the user has decided to start the process. The final step in the progress bar should reflect the last screen where action is required (e.g., Complete Registration, Submit Order). Don't include a passive Confirmation or Receipt Page in the progress bar.</p> <p>Break down steps in a meaningful way. There doesn't need to be a 1:1 step-to-screen correlation as long as it's clear the steps refer to actions rather than individual screens. For example: "Sign In" may involve a sign-in page and registration.</p> <p>Use short names for steps and use parallel construction. Action-oriented verbs are good, but use only if each step can be fairly described this way. Ensure the progress bar is accurate and reliable in all use cases. No user should skip steps or encounter steps that aren't reflected in the progress bar. Be sure to include sign-in as needed. Create different progress bars for different use cases as necessary. Ensure the visual design can't be mistaken for clickable navigation.</p>
<p><b>Solution:</b></p>					
<p><b>Constraints:</b></p>					
<p><b>Implementation:</b></p>	<p><b>Structure:</b></p>				
<p><b>Consequences:</b></p>	<p><b>Strategy:</b></p>				

		LINKS TO MANY SITES	
		<i>Graham</i>	<i>Van Duyne</i>
Pattern identification	Pattern name:	Links to Many Sites	
	Alias:	NO	
	Author:	Graham	
	Category:	31	
	Imagen sensibilizante:	SI	
	Keywords:	NO	
	Related Patterns:	Related	
Competitors			
Superordinate			
Subordinate			
Neighbors			
Context of Use	User:		
	Tasks:		
	Plataform Capacity:		
Problem		How do you make your site more useful and interesting? How do you get search engines to notice your site and rank it highly against common queries?	
Examples		NO	
Forces			
User Experience Aspects	Usability Aspects		
	Accessibility Aspects		
	Multiculturalism Aspects		
Solution:		Always include many links to other sites that may interest potential users. Avoid linking to sites that disable the BACK BUTTON (35). Test the site thoroughly for broken links. Repeat the tests at every update, in case linked sites have changed	
Constraints:			
Implementation:	Structure:		
	Strategy		
Consequences			

		ORGANIZED SEARCH RESULTS	
		<i>Van Duyne</i>	<i>Van Welie</i>
Pattern identification	Pattern name:		Search Results
	Alias:		NO
	Author:		Van Welie
	Category:		
	Imagen Sensibilizante:		SI
	Keywords:		
	Related Patterns:	Related	
Competitors			
Superordinate			
Subordinate			
Neighbors			
Context of Use	User:		
	Tasks:		
	Plataform Capacity:		
Problem			Users need to process a list of search results
Examples			
Forces			
User Experience Aspects	Usability Aspects		
	Accessibility Aspects		
	Multiculturalism Aspects		



		HOME LINK			
		<i>Van Welie</i>		<i>UI Patterns</i>	
Pattern identification	Pattern name:	Home Link	Home Page	Home Link	
	Alias:				
	Author:	Van Welie	Van Welie	UI Patterns	
	Category:	Navigation Around	Page Types	Navigation/Jumpig in Hierarchy	
	Keywords:				
	Related Patterns:	Related			
		Competitors			
Superordinate					
Subordinate					
Neighbors					
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem		Users need to get back to a safe/start/familiar point	Users need to understand if they are at the right place, and if so, how they can move on to accomplish their task at your site	The user needs to go back to a safe start location of the site.	
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				
Solution:		Use a fixed element, such as the site's logo, as a link to the home page	Create a home-page that introduces the site to users and that helps them to get on their way on the site	Create a link to the starting point or front page of the website on the site's logo on every single page on the website. If the site does not have a logo, then create a link to the front page of the website with the text 'Home'. The link and/or linked images should always be in the same location on all pages. If the website has more than one home, then be sure to make the distinction in linking between the root home and the local home.	
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					

		<i>Yahoo Patterns</i>	<i>Van Welie</i>	<i>UI Patterns</i>	
Pattern identification	Pattern name:	Navigation Tab	Double Tab Navigation	Navigation Tabs	Vertical dropdown Menu
	Alias:	NA			
	Author:	Yahoo Patterns	Van Wilie	UI Patterns	UI Patterns
	Category:	TABS	Navigation Around	Navigation Tabs	Menus
	Imagen Sensibilizante	SI		NO	NO
	Keywords:				
	Related Patterns:	Related			
Competitors					
Superordinate					
Subordinate					
	Neighbors				
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem		Content needs to be separated into sections and accessed using a flat navigation structure that gives a clear indication of current location.	The users need to navigate a hierarchical structure	Content needs to be separated into sections and accessed using a flat navigation structure that gives a clear indication of current location.	The user needs to navigate among sections of a website, but space to show such navigation is limited.
Examples		NO		SI	SI
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				

<p><b>Solution:</b></p>	<p>A horizontal bar contains the different sections or categories of your website. Each section or category is represented by a tab that most commonly resembles a button. This is why the whole button should be clickable, and not just the text that labels the section.</p> <p>Optionally, a bar below the top bar can contain subsections of the currently selected item in the top bar</p> <p>The navigation tab is persistent across all pages that the tabs link to.</p> <p>The same structure (order) of the navigation tabs should be maintained from page to page, so that the user can relate the navigation of the different pages to each other.</p> <p>The selected tab should be highlighted to indicate current location.</p> <p>If subsections are used (a second horizontal bar below the top bar) there should be a clear visual connection between the currently selected top tab and the bar below showing subsections.</p>	<p>Use a double tabular to show the two topmost levels.</p>	<p>A horizontal bar contains the different sections or categories of your website. Each section or category is represented by a tab that most commonly resembles a button. This is why the whole button should be clickable, and not just the text that labels the section.</p> <p>Optionally, a bar below the top bar can contain subsections of the currently selected item in the top bar</p> <p>The navigation tab is persistent across all pages that the tabs link to.</p> <p>The same structure (order) of the navigation tabs should be maintained from page to page, so that the user can relate the navigation of the different pages to each other.</p> <p>The selected tab should be highlighted to indicate current location.</p> <p>If subsections are used (a second horizontal bar below the top bar) there should be a clear visual connection between the currently selected top tab and the bar below showing subsections.</p>	<p>A list of main sections is listed on the same horizontal line. Once the user has his mouse cursor over one of the list items, a drop-down list of new options is shown below the list item the mouse cursor is pointing at. The user can then follow the now vertically extended list item down, to select the menu item he wants to click.</p>	
<p><b>Constraints:</b></p>					
<p><b>Implementation:</b></p>	<p><b>Structure:</b></p>				
	<p><b>Strategy</b></p>				
<p><b>Consequences</b></p>					

		Picture Manager	
		Tidwell	UI Patterns
Pattern identification	Pattern name:	Picture Manager	Gallery
	Alias:	NA	NA
	Author:	Jennifer Tidwell	UI Patterns
	Category:	Organizing the content	Dealing with data
	Imagen Sensibilizante	Si	Si
	Keywords:	NA	NA
	Related Patterns:	Related	
Competitors			
Superordinate			
Subordinate			
Neighbors			
Context of Use	User:		
	Tasks:		
	Plataform Capacity:		
Problem		People use your software to work with lists or collections of pictorial things: photos, drawings, video clips, and so on. The list might be in a web page, or in an application, or both. It might allow editing by the owner of the content, or it might simply show the content to the public for browsing, viewing, and comments.	The user needs to browse a collection of high quality images
Forces			
User Experience Aspects	Usability Aspects		
	Accessibility Aspects		
	Multiculturalism Aspects		

<b>Solution:</b>		Use thumbnails, item views, and a browsing interface to create a familiar structure for managing photos, videos, and other pictorial items.	A gallery consists of multiple images that can be browsed one by one by navigating between them. Only one image is viewed at a time. Often, several different options for navigating the gallery is provided in order to accommodate several different browsing behaviors of the different kinds of users browsing the gallery. It is common for a gallery to display the context the current image image being views as in "Image 2 out of 18 images", the shorter "2 out of 18", or merely "2/18".
<b>Constraints:</b>			
<b>Examples</b>		Picasa and Adobe Bridge, along with iPhoto (above), are desktop applications for managing personal collections of images. Their browsing interfaces—all Two-Panel Selectors—vary in complexity from iPhoto's very simple design to Adobe Bridge's numerous panels and filters. Picasa and iPhoto use One-Window Drilldown to reach the single-item view, while Adobe Bridge puts all three views together on one page.	SI
<b>Implementation:</b>	<b>Structure:</b>		
	<b>Strategy:</b>		
<b>Consequences</b>			

		Picture Manager		
		Van Welie	Tidwell	UI Patterns
Pattern identification	Pattern name:	• Thumbnail		• Thumbnail
	Alias:			
	Author:	Van Wilie		UI Pattern
	Category:	Dealing with data		Navigation /Content
	Imagen Sensibilizante			NA
	Keywords:			
	Related Patterns:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Related</li> <li>Competitors</li> <li>Superordinate</li> <li>Subordinate</li> <li>Neighbors</li> </ul>		
Context of Use	User:			
	Tasks:			
	Platform Capacity:			
Problem		You want to give the user an idea of how an image, movie or page looks like, but doesn't want to display the full-scale image, movie or page because of download time and screen space.		The user needs to get an overview of multiple pictures without having to download each of the full size images.
Examples		SI		SI
Forces				
User Experience Aspects	Usability Aspects			
	Accessibility Aspects			
	Multiculturalism Aspects			
Solution:		Display a smaller version of the movie, image or page.		A thumbnail is a miniature version of a larger picture. The thumbnail can illustrate anything graphical: a picture, movie or even a screenshot of a webpage.
Constraints:				
Implementation:	Structure:			
	Strategy			
Consequences				



		Pagination				
		Tidwell	Yahoo	Van Welie	UI Patterns	
Pattern identification	Pattern name:		Search pagination	Paging	Site Index	Pagination
	Alias:		NO			
	Author:	Tidwell	Yahoo Patterns	Van Wilie	Van Wilie	UI Patterns
	Category:		Navigation/Pagination	Basic Interaction	Searching	Content
	Imagen Sensibilizante:		NA	NA	NA	NA
	Keywords:					
	Related Patterns:	Related				
	Competitors					
	Superordinate					
	Subordinate					
	Neighbors					
Context of Use	User:					
	Tasks:					
	Plataform Capacity:					
Problem			The user needs to view a set of search results ranked by relevance that is too large to easily display within a single page.	Users need to browse through a large list of items looking for the item that interests them most	Users need to find a specific page	The user needs to view a subset of sorted data in a comprehensible form.
Forces						
User Experience Aspects	Usability Aspects					
	Accessibility Aspects		Allow each link to be navigated to with the Tab key. When an individual link has keyboard focus, the Enter key will navigate to the linked page.			
	Multiculturalism Aspects					
Solution:			Break the information into a sequence of pages sorted by relevance. Provide a pagination control for providing access to paged content	Present the results grouped in pages with a fixed number of items and allow the users to move easily from one page of items to another	Show all pages in an alphabetical index or by topic.	Break a complete dataset into smaller sequential parts and provide separate links to each.  Provide pagination control to browse from page to page. Let the user browse to the previous and next pages by providing links to such actions. Also, provide links to the absolute start and end of the dataset (first and last).  If the dataset has a known size then show a link to the last page. If the dataset's size is variable then do not show a link to the last page.
Constraints:						
Implementation:	Structure:					
	Strategy					
Consequences						



		Accordion			
		Yahoo	Van Welie	UI Patterns	
Pattern identification	Pattern name:	Accordion	Accordion	Retractable menu	Accordion menu
	Alias:	NO			
	Author:	Yahoo	Van Wilie	Van Wilie	
	Category:	Navigation	Navigation Around	Navigation Around	Menus
	Imagen Sensibilizante	SI	NA	NA	NA
	Keywords:				
	Related Patterns:	Related			
Competitors					
Superordinate					
Subordinate					
Neighbors					
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem		When there are too many items to fit into a limited space or when the number of items, if displayed all at once, would overwhelm the user, then the question is how to give the user access to all of the items in digestible chunks and without requiring scrolling, which can remove the user from the context or page position they may prefer.	The user needs to find an item in the main navigation	Users need to access the navigation but they may need the screen space even more	User needs to navigate among a website's main sections while still being able to quickly browse to the subsection of another.
Examples		NO			
Forces					
	Usability Aspects				

<b>User Experience Aspects</b>	<b>Accessibility Aspects</b>	<p>For keyboard users an accordion usually ends up behaving either as a tree view or as a tab view. It may be possible to add keyboard navigation to the accordion with tabbing between labels and down/up arrows switching between the panels.</p> <p>An accordion should degrade into something useful when Javascript is off, perhaps opening all panels.</p> <p>Display none shouldn't be used as this might hide the content from a screen reader. Instead consider setting a height of 0.</p>			
	<b>Multiculturalism Aspects</b>				
<b>Solution:</b>		<p>Present a two-tiered set of options. The top level is categories or groupings. The secondary level is the list of options that fall into each group. Accordions are typically styled as a stack of collapsible panels (and not with the look of hierarchical trees) with the top-level category items used as labels. The category labels may function as full-width handles or may be provided with a consistent expand/collapse icon.</p> <p>An accordion may have one panel open by default on initial display.</p>	Stack panels vertically or horizontally and open up one panel at the time while collapsing the other panels	Create a menu that can be put aside and easily retrieved again.	<p>Each headline / section has a panel, which upon clicking can be expanded either vertically or horizontally into showing its subsections. Vertical Accordion menus are the most frequently used.</p> <p>The transition from showing no options of a headline to showing a headline's list of options can be done either with a page refresh or with a javascript DHTML animation. When one panel is clicked it is expanded, while other panels are collapsed.</p>
<b>Constraints:</b>					
<b>Implementation:</b>	<b>Structure:</b>				
	<b>Strategy</b>				
<b>Consequences</b>					

		Scrolling Menu	
		UI Patterns	Van Welie
Pattern identification	Pattern name:	Gallery	Scrolling menu
	Alias:		
	Author:	UI Patterns	Van Wilie
	Category:	Images	Navigation Around
	Imagen Sensibilizante	NA	NA
	Keywords:		
	Related Patterns:	Related	
Competitors			
Superordinate			
Subordinate			
Neighbors			
Context of Use	User:		
	Tasks:		
	Plataform Capacity:		
Problem		The user needs to browse a collection of high quality images	The user needs to select an image out of a set of images.
Forces			
User Experience Aspects	Usability Aspects		
	Accessibility Aspects		
	Multiculturalism Aspects		
Solution:		A gallery consists of multiple images that can be browsed one by one by navigating between them. Only one image is viewed at a time. Often, several different options for navigating the gallery is provided in order to accommodate several different browsing behaviors of the different kinds of users browsing the gallery. It is common for a gallery to display the context the current image image being views as in "Image 2 out of 18 images", the shorter "2 out of 18", or merely "2/18".	Show the items on a linear scrolling menu
Constraints:			
Implementation:	Structure:		
	Strategy		
Consequences			

		Shortcut Box			
		UI Patterns	Van Wylie		
Pattern identification	Pattern name:	Shortcut dropdown	Shortcut Box	Navigation tree	
	Alias:	NA			
	Author:	UI Patterns	Van Wylie	Van Wylie	
	Category:	Juping in hierarchy	Navigation Around	Navigation Around	
	Keywords:	NA			
	Related Patterns:	Related			
		Competitors			
Superordinate					
Subordinate					
	Neighbors				
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Platform Capacity:				
Problem		The user needs to access a specific section or functionality of a website in a quick way regardless of hierarchy.	Users want to access specific functionality in a direct way.	The user needs to find an item in the main navigation	
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				
Solution:		Add a combobox (a <select> box in HTML to list a number of fixed locations (URLS) on one or more pages. When the form is submitted, the user is redirected to the chosen page. An alternate version is to redirect to the chosen page as soon as the user selects an item from the combobox and not when he submits the form.	Let users select important locations from a combobox.	Vertically stack sections and open up one at the time while collapsing the other sections	
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					



		Footer SiteMap	
		UI Patterns	Van Welie
Pattern identification	Pattern name:	• Fat Footer	• Footer Sitemap
	Alias:		
	Author:		Van Wilie
	Category:	Jumping in hierachy	Searching
	Keywords:		
	Related Patterns:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Related</li> <li>Competitors</li> <li>Superordinate</li> <li>Subordinate</li> <li>Neighbors</li> </ul>	
Context of Use	User:		
	Tasks:		
	Plataform Capacity:		
Problem		Users need a mechanism that will enable them to quickly access specific sections of a site or application bypassing the navigational structure.	The users need to find a specific page
Examples		SI	
Forces			
User Experience Aspects	Usability Aspects	NA	
	Accessibility Aspects	NA	
	Multiculturalism Aspects	NA	
Solution:		<p>End a page by providing relevant links to other sections of your site.</p> <p>Add the same footer on all pages of a website – with the same layout in the footer on all pages. (About us, ....)</p>	Show a set of categorized links in the footer of every page
Constraints:		NA	
Implementation:	Structure:	NA	
	Strategy	NA	
Consequences		NA	

		Left Navigation Bar		
		UI Patterns	Yahoo	Van Welie
Pattern identification	Pattern name:	Horizontal Dropdown Menu	Left Navigation Bar	Headerless Menu
	Alias:	NO	NO	NO
	Author:	UI Patterns	Yahoo	Van Wilie
	Category:	Menus	Navigation/Navigation Bar	Navigation Around
	Imagen sensibilizante:	NO	SI	
	Keywords:	NA	NA	
	Related Patterns:	Related	NO	NO
Competitors		NO	NO	
Superordinate		NO	NO	
Subordinate		NO	NO	
Neighbors		NO	NO	
Context of Use	User:			
	Tasks:			
	Plataform Capacity:			
Problem		The user needs to navigate among sections of a website, but space to show such navigation is limited.	The user needs to locate content and features necessary to accomplish a task.	Users need to access the main sections of the site
Examples		SI	SI	
Forces				
User Experience Aspects	Usability Aspects			
	Accessibility Aspects		When implementing 'fly-out' or 'sliders' menus, a careless implementation would allow pointing-device users to access the submenu (via mouseover) as well as the active link, whereas keyboard users would only be able to access the latter. The solution is to make sure the 'trigger' is something other than the Enter or Return key (which is often used when the menus rely on semantic parents).	
	Multiculturalism Aspects			

<p><b>Solution:</b></p>	<p>A list of main sections are displayed as links in a single vertical strip. When a user hovers their cursor over a list item or clicks a list item, a sub list is displayed (usually adjacent and below). The user can then follow the now horizontally extended list item down, and select the subsection they are interested in.</p>	<p>Present navigation as a list of links in a single column beneath the page title and left-aligned on the page.  Combine with Tab Sets and/or top-nav bars for higher levels of navigation.  If used without a Tab Set or top-nav bar, the first item in the left-nav bar should point to the product's home page.  Left-nav bars offer the ability to give visual indication of location within a body of information. The "selected state" should be identifiable through the use of color, type style, or other means.  All pages that are contained in a left-nav bar must themselves display an identical left-nav Bar and must indicate the correct location.  Each "cell" surrounding each item in the left-nav bar should be clickable, not just the label.  Present a maximum of two levels of hierarchy in a left-nav bar.  When two levels of hierarchy are present and there are a great many categories and subcategories, consider using a collapsible left-nav bar (or accordion menu).</p>	<p>Combine menus in a vertical menu using different visual clues instead of headers</p>	
<p><b>Constraints:</b></p>				
<p><b>Implementation:</b></p>	<p><b>Structure:</b></p>			
	<p><b>Strategy</b></p>			
<p><b>Consequences</b></p>				



		Directory Navigation			
		UI Patterns	Tidwell	Yahoo	Van Welie
Pattern identification	Pattern name:	Article List	List Inlay	Item pagination	Directory Navigation
	Alias:	NA		NA	
	Author:	UI Patterns	Tidwell	Yahoo Patterns	Van Wilie
	Imagen Sensibilizante:	NO		Si	
	Category:	Content	List of things	Navigation/Pagination	Navigation Around
	Keywords:	NA		NA	
	Related Patterns:	Related Competitors Superordinate Subordinate Neighbors			
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem	The user needs guidance in finding editorial content of interest, which hierarchical navigation alone does not accomplish.	los usuarios necesitan escoger de una lista de objetos.	The user needs to view data items from a potentially large set of sorted data that will not be easy to display within a single page.	Users need to select an item out of a set	
Examples	SI		NO		
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects			Do not hyperlink the page that is currently active, i.e. if on the page three, the number 3 should not be hyperlinked.	
	Multiculturalism Aspects				
Solution:	<p>An article lists is a great means of communicating for inspiration. It allows the user to quickly scan a list of articles that appeal or interest them.</p> <p>When designing a good article list, there are several things you should take into consideration. Consider these design tips wisely, as overdoing them may trap you into committing some of the common design mistakes listed later in this pattern.</p>	Show list items in a column. When the user clicks on one, open the item in place to show the details of that item. A similar gesture should close the item back up again.	<p>Break the list of items into a sequence of pages.</p> <p>Provide links to access the previous and next pages of information.</p> <p>Provide links to jump to the first and last pages in the set.</p> <p>Provide information about what type of object the user is browsing</p> <p>Provide information about the set of objects the user is currently viewing.</p> <p>Use the form: "[ObjectName]s [DisplayedItemRange] of [TotalItems]"</p> <p>Present links in the following order: First, Previous, Next, Last.</p> <p>Use graphical arrows to increase the target size of the links.</p> <p>Show the displayed states of controls when they are unavailable.</p>	Sum up level 1 and 2	
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					

		Slidehows		
		UI Patterns	Van Welie	
Pattern identification	Pattern name:	Slideshow	Minnesweeping	Slideshow
	Alias:	NA	NA	NA
	Author:	UI Patterns	Van Wilie	Van Wilie
	Imagen Sensibilizante:	NO		
	Category:	Images	Navigation Arpund	Basic Interaction
	Keywords:	NA		
	Related Patterns:	Related		
Competitors				
Superordinate				
Subordinate				
Neighbors				
Context of Use	User:			
	Tasks:			
	Plataform Capacity:			
Problem		A collection of media needs to be displayed in a presentation as a sequence of still images.	Users need to be stimulated to interact with navigational elements	The user wants to view a series of images/photos
Examples:		SI		
Forces				
User Experience Aspects	Usability Aspects			
	Accessibility Aspects			
	Multiculturalism Aspects			
Solution:		A slideshow shows several stories with images, one at a time. After a specific time interval one story is replaced by another – often with an animated transition.	Show graphical elements that upon mouse-over reveal their meaning	Show each image for some seconds and provide controls to manually navigate back and forward, pause/resume and stop/return
Constraints:				
Implementation:	Structure:			
	Strategy			
Consequences				

		Left Navigation Bar			
		UI Patterns	Yahoo	Van Wylie	
Pattern identification	Pattern name:	Step left	Progress bar	Stepping	Wizard
	Alias:	NA	NA		
	Author:	UI Patterns	Yahoo	Van Wylie	Van Wylie
	Imagen Sensibilizante:	NO	SI		
	Category:	Explaining the process	Navigation/Navigation Bar	Basic Interaction	Basic Interaction
	Keywords:	NA	NA		
	Related Patterns:	Related			
Competitors					
Superordinate					
Subordinate					
Neighbors					
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Platform Capacity:				
Problem		The user is about to go through the process of filling in data over several steps and is in need of guidance.	The user needs to know where they are in a multi-screen process (such as purchase or set-up).	Users need to view/act on a linear ordered set of items.	The user wants to achieve a single goal but several decisions need to be made before the goal can be achieved completely, which may not be known to the user
Examples			NO		
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				
Solution:		Add a navigation block describing the steps involved in submitting data to the system. The block should always appear on the page. As the user progresses through the process, the navigation block is updated accordingly. The current step is highlighted, giving a clear indication to the user how far they have come and how much further there is to go.  Remove unnecessary distractions like extra navigation, advertisements, and the likes.	Show a progress bar (or progress meter), which is a persistent navigation bar displaying a sequence of steps and highlighting the current step and optionally the degree or percentage of completion so far.	Allow users to go to the next and previous task or object by clicking on 'next' or 'previous' links	Take the user through the entire task one step at the time. Let the user step through the tasks and show which steps exist and which have been completed.
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					

		Rate		
		Yahoo	UI Patterns	Van Wille
Pattern identification	Pattern name:	Rating an Object	Rate Content	Rating
	Alias:	NO	NO	
	Author:	Yahoo Patterns	UI Patterns	Van Wille
	Imagen Sensibilizante:	NA	NA	
	Category:	Social/Feedback	Community driven	Making Choices
	Keywords:	NA	NA	
	Related Patterns:	Related Competitors Superordinate Subordinate Neighbors		
Context of Use	User:			
	Tasks:			
	Plataform Capacity:			
Problem		A user wants to quickly leave their opinion on an object, with minimal interruption to any other task flow they are involved in.	The user wants to promote a specific piece of content in order to democratically help decide what content is of higher quality.	The user wants rate an object she knowledge about
Examples			SI	
Forces				
User Experience Aspects	Usability Aspects			
	Accessibility Aspects	Use DHTML and CSS for displaying the rollover states and for instant collection of the rating. In cases where this is not possible, a Save Rating button may be added to confirm the final selection of the rating.		
	Multiculturalism Aspects			
Solution:		<p>Show clickable items (most often used are stars) that light up on rollover to suggest clickability. Initial state should be "empty" and show invitational text above to invite the user to rate the object (e.g.. "Rate It!").</p> <p>As the mouse cursor moves over the icons, indicate the level of rating (through a color change) and display a text description of the rating at each point (e.g., "Excellent").</p> <p>Once the user has clicked the rating (5th star, 3rd star etc.) the rating should be saved and added to the Average Rating which should be displayed separately.</p> <p>The saved rating should be indicated with a change in final color of the items and a text indication that the rating is saved.</p> <p>An aggregate or average rating should also be displayed.</p> <p>Users should be able to change their rating later if they change their mind.</p>	<p>Let users rate content in order to democratically help decide what is of higher quality.</p> <p>User ratings act as a mechanism to handle risk for your users: is something worthwhile to spend time or money on? Promote community participation by letting users democratically decide what is of higher quality. Consider accompanying quantitative ratings with qualitative comments or reviews.</p> <p>This pattern is much like the Vote To Promote pattern. It differs from the Vote To Promote pattern by having different outcome. The outcome is to allow users to guide other users about what is good and bad rather than to promote what is interesting.</p>	Present a rating next to the product and the option to rate it
Constraints:				
Implementation:	Structure:			
	Strategy			
Consequences				

		Left Navigation Bar			
		UI Patterns	Yahoo	Van Welie	
Pattern identification	Pattern name:	Favorites	Favorite	Saving	
	Alias:		NO	NO	
	Author:	UI Patterns	Yahoo	Yahoo	
	Category:	Content	Social/Objects/Collecting	Social/Objects/Collecting	
	Imagen Sensibilizante:	NO	SI	SI	
	Keywords:	NA	NA	NA	
	Related Patterns:	Related			
		Competitors			
Superordinate					
Subordinate					
Neighbors					
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem	The user wants to pick out items for later consumption	The user wants to mark an item (person, place or thing) as a preferred object.	A user wants to save an item for later viewing, sharing, or discussion.		
Examples	SI	NO	NO		
Forces					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				
Solution:	<p>Let users curate a personalized list of favorite items.</p> <p>Provide a way for users to save items of particular interest for curation or later consumption. Consider allowing tagging or adding descriptions or other metadata to help users recall items later.</p> <p>Provide a favorite button, juxtaposed to items in a list view or placed within a detail view. The button usually takes the shape of a star or heart. Additionally, consider providing a list of items that the user has favored.</p> <p>Choosing to favorite content is an on/off choice. This pattern does not allow associating meta-data to the favorite or in other ways categorizing the content.</p> <p>This pattern focuses on personal organization rather than promoting content. It allows users to either publicly or privately pick out content, anywhere in the product, that they might want to come back to later. Contrary to liking or sharing, which tends to get lost in activity streams, favorites can be used to mark content to read later or which might come in handy again.</p>	<p>Allow users to create a list of favorite objects on your site.</p> <p>Provide a "Favorite this" link closely associated to each object.</p> <p>When selected, consider allowing the user to add tags, their own description or other metadata that will help them recall the item later.</p> <p>Allow favorite items to be browsed and to be searched by keyword or tag.</p> <p>Collect favorited items together on their own page for easy access.</p> <p>Associate the collected favorited items with the user's profile or identity.</p> <p>Consider allowing the user to share their collection of favorited items with their friends and connections.</p> <p>Don't associate favorites with people as that may lead to negative community behavior.</p> <p>Allow the object creator to see who has "favorited" one of their items.</p>	<p>Provide an easy way for users to save an item of interest.</p> <p>Provide a toolbar link that can be added to the browser.</p> <p>Allow the user to add tags, a description or other metadata to the item saved.</p> <p>Associate the saved item with the user's name and account.</p> <p>When saving, allow the user to specify if the item is public or private.</p> <p>If other people have saved the item before, offer the associated tags as an options.</p> <p>Indicate how many people have saved the item.</p> <p>Consider allowing people to form groups around items or collections of items.</p> <p>Provide an easy way to add an item to a group at the time of the initial save.</p>		
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					

		Left Navigation Bar			
		UI Patterns	Yahoo	Van Welle	
Pattern Identification	Pattern name:	Activity Stream	Add/Subscribe		
	Alias:	NO	NO		
	Author:	UI Patterns	Yahoo		
	Category:	Socila Interection	Social/Objects/Collecting		
	Imagen Sensibilizante	NA	SI		
	Keywords:	NA	NA		
	Related Patterns:	Related			
		Competitors			
Superordinate					
Subordinate					
	Neighbors				
Context of Use	User:				
	Tasks:				
	Plataform Capacity:				
Problem		The user wants to get an overview of recent actions in a system that are interesting from his or her perspective.	A person wants to subscribe to the content of another person and read it in an environment of their own choosing rather than at the source site.		
Examples:		SI	NO		
Forces:					
User Experience Aspects	Usability Aspects				
	Accessibility Aspects				
	Multiculturalism Aspects				
Solution:		<p>Provide an overview of recent activity that is relevant to the user.</p> <p>Allow users to catch up on recent updates with little time and effort invested. Activity streams are most often used to aggregate recent actions by individual or multiple users from the perspective of one user. They provide links to further explore the actor, the subject, or the activity itself.</p> <p>The Activity Stream is a live feed, created by aggregating social activities in one place, for a user and their contacts. Social activities can vary greatly depending on the system. Popular activities are uploads (photos, videos, audio, and other files), comments, new friendship/follower relationships, bookmarks on del.icio.us or ma.gnolia, music on last.fm, posts from blogs, or even items in the feeds of facebook, friendfeed, and twitter. Every action a user does can be gathered into one stream.</p> <p>An activity stream can either aggregate the actions of a single user or the actions interesting to a single user. The first is about only one user and the latter about multiple users from the perspective of one user. Aggregating actions of a single user is often used on profile pages, where all actions the profiled user has done is aggregated into one place. Aggregating actions interesting to a single user aggregates all actions from the user's friends and who he or she follows into one stream.</p>	<p>When presenting dynamic content, like regular blog posts, forums or photo and activity streams, provide a call to action for subscribing. Use the standard RSS / Subscribe icon. When the user selects Add or Subscribe:</p> <p>Present options for where they can consume the feed. Present the URL for the feed, which allows the user to cut and paste into their favorite feed reader. Additionally, offer a range of choices for automatically adding the feed to a choice from a list of reader services such as Google Reader, feedly, or MyYahoo.</p>		
Constraints:					
Implementation:	Structure:				
	Strategy				
Consequences					

# ANEXO 4: Lenguaje de Patrones de Búsqueda

#### Anexo 4: Lenguaje de patrones de búsqueda

Para lograr proponer las recomendaciones de cada una de las facetas mencionadas en el documento, se hizo un listado de recomendaciones por cada una de las facetas, las cuales posteriormente se clasificaron para saber en cuál de los patrones aplicaba, a continuación se detalla el proceso mencionado aquí.

Listado de Patrones	
No	Nombre
1	Search Box
2	Search Area
3	Search Results
4	Advance Search
5	Topic Page
6	Autocomplete
7	Search Tips
8	FAQ
9	Help Wizard
10	Tag Cloud
11	Siteindex
12	Sitemap
13	Footersitemap

#### Recomendaciones de usabilidad

Recomendaciones de Diseño de Usabilidad	Relación Patrones
Debe existir un título que describa el contenido de la pantalla - Agregar un cuadro texto	2,3
Se usan ventanas emergentes Pop up para mostrar los errores	1,4
Indicar al usuario cuales acciones puede realizar o cuales opciones puede seleccionar	4
Se debe indicar cuando otro grupo de acciones debe realizarse	4
Se dan opciones de menús o cajas que indican opciones a seleccionar	4
La terminología utilizada en los menús debe ser consistente con el conocimiento del usuario en relación a la tarea que va a realizar	1,4
Se muestra el ítem seleccionado en un menú gráfico	7,8
Se muestran las opciones que pueden llegar a ser seleccionadas	6,4,9,13
Iconos concretos y familiares	
Las formas de los objetos de la interfaz deben concordar con las convenciones culturales de los usuarios	4,6
Las referencias de las teclas o botones deben coincidir con nombres reales	
El lenguaje de las preguntas y textos es simple y claro	1,2
Se pregunta al usuario antes de concretar una tarea que pueda generar	



consecuencias drásticas	
Incluir botones deshacer operaciones	
Incluir botones de cancelar operaciones	1,4
Se debe habilitar la opción de copiar y pegar	1,4
NO se debe abusar de mayúsculas	1,2,3
Las ventanas deben tener un título	1,3,4
Se pueden incluir barras de desplazamiento vertical y horizontal en las ventanas	2,6
Las etiquetas tienen un tipo definido y guardan consistencia	
Las listas alfabéticas se justifican a la derecha	3
Las listas numéricas se justifican a la izquierda	3
Se debe ofrecer una gama de máximo 4 colores que combinen para la interfaz de usuario	
Las abreviaturas deben tener la misma longitud (3 o 4 caracteres)	
Las entradas deben ser sensibles a mayúsculas	1
Se muestran ventanas que prevén acerca de errores siempre que es posible	
Se muestran ventanas de alerta ante errores potencialmente serios	4
Se muestran ventanas con mensajes de confirmación	4
Se indica el número de espacios disponibles de las entradas de datos y cajas de diálogos	4
Se muestran valores por defecto las entradas de datos y cajas de diálogos siempre que sea posible	4
La información está organizada lógicamente	1,2,3
Los iconos están relacionados con el contenido que representan	
Se sugiere la causa del error que se presenta	
Toda la información que aparece es necesaria	
La información debe ser corta y precisa	5, 10
Debe haber contraste entre el texto y el fondo	2, 10
Los menús tienen títulos claros que expresan el contenido	
Los datos se deben desplegar desde la parte superior izquierda de la pantalla	2
Se le deben dar indicaciones al usuario sobre las tareas que va a realizar	10
Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada	1,2,3,6
Se debe hacer cambio de color cuando un link ha sido visitado	6
Se debe subrayar, utilizar negrilla o mayúscula para resaltar importancia en los elementos de la interfaz	2
Debe existir un apartado de Ayudas	11, 12
Debe existir un apartado de preguntas frecuentes	11, 12
El sistema debe ingresar de manera automática los signos de dólar o cualquiera sea el valor de la moneda referente a un campo	
cada icono debe poseer una etiqueta así como cada ventana debe tener un título	
Los campos de texto contienen valores por defecto para dar ejemplos de la información que debe ser introducida	1,4

La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.	1
Los caracteres de entrada en los campos de datos deben poderse editar.	4
El tamaño del área de búsqueda debe tener un tamaño adecuado.	3
El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons, ...) deben seguir los estándares comunes de mercado.	1

### Recomendaciones de comunicabilidad

Recomendaciones de Diseño de Comunicabilidad	Relación Patrones
Usar una URL para el sitio que sea diciente y fácil de recordar	
Se debe indicar al usuario en que página se encuentra	3,4, 7,8
Los iconos seleccionados se diferencian de los no seleccionados	6
Resaltar los enlaces de menú cuando se seleccionen (Se debe poner miga de pan para mostrarle al usuario donde se encuentra. )	6,7,8,9
Los iconos deben dar una idea de lo que representan	
Se debe reflejar la identidad de la empresa	
Se debe permitir el acceso a la página de inicio	2
El mapa del sitio debe tener una estructura clara	7,8
El mapa del sitio debe ser visible	7,8
Los iconos son diferentes	
El vínculo del mapa del sitio debe aparecer en todas las paginas	1,2,3,4
La interfaz de búsqueda está en la parte superior derecha	1,2,4
Se deben distinguir los campos requeridos y los campos opcionales	4
El color del texto y el fondo deben hacer contraste	2,3
La ayuda debe organizarse en pasos	11 ,12
Deben usarse palabras que puedan ser comprendidas por todos, evitando regionalismos	2
Deben utilizarse iconos que vayan de acuerdo a la función del mismo, así como iconos que sean fáciles de asociar por la mayor cantidad de público.	1
Debe usarse descripción en los lenguajes para que si posteriormente se implementa un sistema de Reading los usuarios no videntes puedan guiarse.	
Se debe utilizar las opciones title y alt en las etiquetas de imágenes como alternativa en caso que no carguen.	3
poner los logos y colores institucionales en caso de que la interfaz sea para una empresa. Evitar combinación de más de 5 colores	4
Poner iconos comprensibles, conservando las metáforas ya adoptadas globalmente ( como por ejemplo una lupa para buscar)	
Poner una descripción en los campos de los formularios, además de ejemplos en las casillas (con color muy claro pero visible) para ayudar al usuario	5
En los mensajes de error poner textos comprensibles para el usuario, evitando un poco los tecnicismos	
Debe aparecer en las páginas un enlace que se dirija al home.	4,6

Se debe crear una apariencia visible cuando el ratón apunte a un vínculo o algún botón.	6
Deben aparecer con un color diferente y con subrayados los vínculos.	1,6
Debe evitarse el uso de iconos iguales o muy similares para tareas diferentes.	2
Relacionar los títulos de los vínculos con su contenido.	6
Poner un área de Preguntas frecuentes, la cual puede estar dentro del botón de ayuda.	11

### Recomendaciones de multiculturalidad

Para hacer estas recomendaciones se tomó en cuenta la propuesta de hall, en la que habla de las culturas de bajo y alto contexto.

<b>Propuesta de Hall (Hall, Edward(1965). The Hidden Dimension, TBD.)</b>		
<b>Categoría</b>	<b>Alto Contexto (AC)</b>	<b>Bajo Contexto (BC)</b>
<b>Descripción</b>	La mayor parte de la información está en contexto y no es necesario transmitirla.	Se necesita explicitar la información para evitar distorsiones en su significado
<b>Países</b>	Japón, China, corea, Vietnam, Sur de Europa	Alemania , Estados Unidos, Suiza, Norte de Europa, Sur America

Tomando en cuenta dicha propuesta se hace la siguiente clasificación para alto y bajo contexto y su respectiva relación con los patrones

<b>Categoría</b>	<b>N o</b>	<b>Conte xto</b>	<b>Recomendación de Diseño Multiculturalidad</b>	<b>Relación con Patrones</b>
<b>Diseño</b>	<b>1</b>	<b>AC</b>	Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz	1, 2, 3
		<b>BC</b>	Los colores utilizados deben ser neutrales y uniformes de acuerdo al contexto	
	<b>2</b>	<b>AC</b>	La interface Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.	2, 3,5 ,8, 9
		<b>BC</b>	Las interfaces deben ser limpias Sin ruido visual Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual	
	<b>3</b>	<b>AC</b>	El texto debe ser corto claro y sencillo Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo Debe definirse un formato de texto	1, 10, 7 , 8,9
		<b>BC</b>	El texto debe ser corto claro y sencillo Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo Debe definirse un formato de texto	
	<b>4</b>	<b>AC</b>	Pueden ser incluidas imágenes o elementos en movimiento. Se recomienda utilizar elementos de diseño Web que reflejen interacción con el usuario de forma dinámica, como los menús animados, globos de texto interactivos, calendarios dinámicos, entre otros	3
		<b>BC</b>	Debe ser controlado el uso de imágenes o elementos en movimiento. Debe controlarse el uso de elementos de diseño Web que reflejen interacción con el usuario de forma dinámica, como los menús animados, globos de texto interactivos, calendarios dinámicos, entre otros	
	<b>5</b>	<b>AC</b>	NA	4, 13
		<b>BC</b>	No usar muchos elementos para evitar sobrecarga memorística, se recomienda agrupar elementos para mostrarlos de una manera más ordenada	
	<b>6</b>	<b>AC</b>	Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario.	1,6, 7, 11, 12
		<b>BC</b>	Los títulos deben ser concisos pero descriptivos, para saber qué tipo de contenido esperar en el texto	

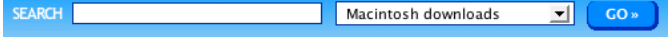
Navegación	7	AC	NA	2, 11, 12
		BC	Se debe controlar el número de elementos y de términos para no producir sobrecarga	
	8	AC	Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web. No es necesaria una estructura tan organizada	
		BC	Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web. El mapa web debe tener una estructura jerárquica y organizada	
	9	AC	No son explícitos los hipervínculos Poner nombres claros y dicientes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.	
		BC	Los hipervínculos deben poder identificarse claramente, teniendo un título apropiado que permita predecir la respuesta Dentro de la navegación dirigida es importante que los enlaces sean obvios y visibles, los botones y enlaces deben indicar claramente cuál acción se realizará.  Un elemento fundamental para una aplicación Web, en especial si tiene una gran cantidad de contenido o funciones, es la inclusión de migas de pan con enlaces visibles que indiquen al visitante el camino seguido para llegar a la sección actual desde la sección principal de la aplicación.  Poner nombres claros y dicientes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.	
Contenido	10	AC	La información identificativa podría aparecer en cualquier lugar	
		BC	La información identificativa de la Web aparece en lugares claramente identificables. Debe verificarse la semántica de acuerdo al contexto	
	11	AC	Las noticias relacionadas con el sitio web deben aparecer en un sitio destacado con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia	
		BC	No necesariamente deben aparecer en lugares destacados. En la Sesión de noticias, evitar poner imágenes muy fuertes y poner los titulares de acuerdo al contenido de la noticia	
Búsqueda	12	AC	El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada- Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados	1,2,3, 4, 5,13

		<b>BC</b>	<p>El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas</p> <p>Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</p> <p>Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</p> <p>Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</p> <p>El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.</p>	
--	--	-----------	--	--

A continuación, se detallan las plantillas del lenguaje de patrones propuesta:

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Search Box
	<b>Alias:</b>		NA
	<b>Autor:</b>		Van Welie (van Welie M. , 2008)
	<b>Categoría:</b>		Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		NO
	<b>Palabras clave:</b>		Buscar
	<b>Patrones relacionados:</b>	Relacionado	NA
		Competidores	NA
		Superordinados	NA
Subordinados		Search Area, Search Results, Advance Search	
Vecinos		Autocomplete, Topic Page	
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>		Usuarios de sitios web

	<p><b>Tareas:</b></p>	<p>* La interfaz de búsqueda Ofrece una función de búsqueda que consiste en una etiqueta de búsqueda, un campo de palabras clave, un filtro si es aplicable y un botón "go" "Pulsando la tecla de retorno tiene la misma función que seleccionar el botón "go" ". Proporciona sugerencias de búsqueda y ejemplos en una página separada. Un enlace a esa página se coloca junto a la funcionalidad de búsqueda. El cuadro de edición para el término de búsqueda es lo suficientemente grande para acomodar 3 consultas de usuario típico (normalmente alrededor de 20 caracteres) .Si el número de Filtros es más de 2, utilice una combobox para la selección de filtro, de lo contrario un radiobutton.</p> <p>* Presentando resultados de búsqueda Los resultados de búsqueda se presentan en una nueva página con etiqueta clara que contiene al menos "" Resultados de búsqueda "" o similar. La función de búsqueda se repite en la parte superior de la página con las palabras clave introducidas, para que los usuarios sepan cuáles fueron las palabras clave.</p> <p>Se informa del número de " hits " y se organiza la lista de resultados de búsqueda; organizados o clasificados con los mejores resultados relacionados en la parte superior. Cuando hay más de 10 resultados utilice un mecanismo de paginación. Cada resultado de búsqueda muestra un enlace al elemento en sí y un fragmento de texto para explicar el elemento. Preferiblemente, esto sería un resumen, pero también pueden ser las primeras líneas de texto del elemento resultante. La estructura de un resultado típicamente muestra:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Título de página</li> <li>2. Descripción</li> <li>3. Categorización</li> <li>4. URL, tamaño, fecha</li> </ol> <p>* Correspondencia de palabra clave Si se utiliza más de un término de búsqueda, el motor de búsqueda debe manejarlos de la siguiente manera: si no se utilizan separadores especiales (sin incluir el espacio), la búsqueda se interpreta como una función OR, los resultados que coinciden con ambos términos se muestran primero. Si se utilizan separadores especiales, el motor de búsqueda debe ser capaz de manejar más de una convención. Por ejemplo, a veces se usan los separadores "" y / o "" , pero usar un "" + "" o un "" - "" , incluir y excluir, también debe manejarse correctamente. El motor también debe ser capaz de manejar errores ortográficos de al menos un carácter.</p>
	<p><b>Capacidad de plataforma:</b></p>	<p>Sitios web</p>
<p><b>Problema</b></p>		<p>Los usuarios necesitan encontrar un elemento o información específica.</p>

<p><b>Ejemplo</b></p>	<p>En este ejemplo de tu cows, los diseñadores realmente fueron capaces de hacer la búsqueda de leer como una frase. Los usuarios pueden "descargar el paquete de software X para Win2000"</p> 				
<p><b>Fuerzas</b></p>	<p>El usuario necesita una breve descripción de los resultados con la búsqueda de palabras clave destacadas. El usuario debe conocer primero el más cercano a los resultados de búsqueda, y por lo tanto en orden de importancia.</p>				
<p><b>Aspectos de experiencia de usuario</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="464 625 831 1482"> <p><b>Aspectos de usabilidad</b></p> </td> <td data-bbox="831 625 1580 1482"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons, ...) deben seguir los estándares comunes de mercado. Se usan ventanas emergentes Pop up para mostrar los errores</li> <li>• La terminología utilizada en los menús debe ser consistente con el conocimiento del usuario en relación a la tarea que va a realizar</li> <li>• El lenguaje de las preguntas y textos es simple y claro Incluir botones de cancelar operaciones</li> <li>• Se debe habilitar la opción de copiar y pegar</li> <li>• NO se debe abusar de mayúsculas</li> <li>• Las ventanas deben tener un título</li> <li>• Las entradas deben ser sensibles a mayúsculas La información está organizada lógicamente Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada</li> <li>• Los campos de texto contienen valores por defecto para dar ejemplos de la información que debe ser introducida La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons,...) deben seguir los estándares comunes de mercado.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1482 831 1900"> <p><b>Aspectos de comunicabilidad</b></p> </td> <td data-bbox="831 1482 1580 1900"> <p><b>Alto Contexto (AC )</b> Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz El texto debe ser corto claro y sencillo. Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo. Debe definirse un formato de texto. Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario. No son explícitos los hipervínculos Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Aspectos de usabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons, ...) deben seguir los estándares comunes de mercado. Se usan ventanas emergentes Pop up para mostrar los errores</li> <li>• La terminología utilizada en los menús debe ser consistente con el conocimiento del usuario en relación a la tarea que va a realizar</li> <li>• El lenguaje de las preguntas y textos es simple y claro Incluir botones de cancelar operaciones</li> <li>• Se debe habilitar la opción de copiar y pegar</li> <li>• NO se debe abusar de mayúsculas</li> <li>• Las ventanas deben tener un título</li> <li>• Las entradas deben ser sensibles a mayúsculas La información está organizada lógicamente Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada</li> <li>• Los campos de texto contienen valores por defecto para dar ejemplos de la información que debe ser introducida La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons,...) deben seguir los estándares comunes de mercado.</li> </ul>	<p><b>Aspectos de comunicabilidad</b></p>	<p><b>Alto Contexto (AC )</b> Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz El texto debe ser corto claro y sencillo. Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo. Debe definirse un formato de texto. Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario. No son explícitos los hipervínculos Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un</p>
<p><b>Aspectos de usabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons, ...) deben seguir los estándares comunes de mercado. Se usan ventanas emergentes Pop up para mostrar los errores</li> <li>• La terminología utilizada en los menús debe ser consistente con el conocimiento del usuario en relación a la tarea que va a realizar</li> <li>• El lenguaje de las preguntas y textos es simple y claro Incluir botones de cancelar operaciones</li> <li>• Se debe habilitar la opción de copiar y pegar</li> <li>• NO se debe abusar de mayúsculas</li> <li>• Las ventanas deben tener un título</li> <li>• Las entradas deben ser sensibles a mayúsculas La información está organizada lógicamente Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada</li> <li>• Los campos de texto contienen valores por defecto para dar ejemplos de la información que debe ser introducida La barra de tareas debe llevar el icono de la lupa (con su respectiva etiqueta) o la palabra buscar para hacer más comprensible la tarea del usuario.</li> <li>• El área de búsqueda y controles (botones, radio buttons,...) deben seguir los estándares comunes de mercado.</li> </ul>				
<p><b>Aspectos de comunicabilidad</b></p>	<p><b>Alto Contexto (AC )</b> Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz El texto debe ser corto claro y sencillo. Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo. Debe definirse un formato de texto. Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario. No son explícitos los hipervínculos Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un</p>				



contexto general.

**Bajo Contexto (BC)**

Los colores utilizados deben ser neutrales y uniformes de acuerdo al contexto

El texto debe ser corto claro y sencillo

Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo

Debe definirse un formato de texto

Los títulos deben ser concisos pero descriptivos, para saber qué tipo de contenido esperar en el texto

Los hipervinculos deben poder identificarse claramente, teniendo un titulo apropiado que permita predecir la respuesta

Dentro de la navegación dirigida es importante que los enlaces sean obvios y visibles, los botones y enlaces deben indicar claramente cuál acción se realizará.

Un elemento fundamental para una aplicación Web, en especial si tiene una gran cantidad de contenido o funciones, es la inclusión de migas de pan con enlaces visibles que indiquen al visitante el camino seguido para llegar a la sección actual desde la sección principal de la aplicación.

Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.

**Alto Contexto (AC ) y Bajo Contexto (BC)**

El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.

Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-

Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada

Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados


El número de opciones que aparece en el area de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.

<b>Aspectos de multiculturalidad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• El texto debe aparecer con un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto.</li> <li>• El cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web debe ser de fácil acceso.</li> <li>• Los colores deben ser uniformes</li> <li>• Contraste suficiente entre el fondo y el diseño del texto, (limitando el estilo de fuente y otros formatos).</li> <li>• Estilo de fuente legible</li> <li>• Orientación de los enlaces(Títulos) para predecir la respuesta</li> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas debe aparecer en la página de inicio</li> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</li> <li>• Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Ofrecer una búsqueda
<b>Restricciones</b>		Se debe validar la conexión a la base de datos. Debe validar la integridad de los datos.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Recibe una cadena que corresponde a una búsqueda, esta devuelve una lista de objetos correspondientes al patrón de visualización.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se realiza una búsqueda de un paquete o complemento para windows 2000 y se genera una lista de respuestas según el criterio de búsqueda.
<b>Consecuencias</b>		Los procesos de búsqueda están optimizados.

### Adaptación patrón Search Box [41]

#### Adaptación Patrón Search Area




<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	Search Area	
	<b>Alias:</b>	NA	
	<b>Autor:</b>	Van Welie (van Welie M. , 2008)	
	<b>Categoría:</b>	Busqueda	
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	NO	
	<b>Palabras clave:</b>	Buscar	
	<b>Patrones relacionados:</b>	Relacionado	N/A
		Competidores	N/A
		Superordinados	Search Box
Subordinados		N/A	
Vecinos		Search results, Advance search	
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web	

	<b>Tareas:</b>	Agrupar las diferentes clases de funcionalidad de búsqueda y colocarlos en una pequeña área rectangular. El área se coloca en una posición prominente en la página, pero no enmascara la navegación principal. Utilice una combinación de un cuadro de búsqueda junto con un mapa del sitio, índice del sitio, consejos de búsqueda o búsqueda avanzada.
	<b>Capacidad de plataforma:</b>	Sitios web
<b>Problema</b>		Los usuarios necesitan encontrar una página.
<b>Ejemplo</b>		 <p>Apple utiliza un área de búsqueda con mapa del sitio, consejos y opciones.</p>
<b>Fuerzas</b>		Es necesario indicar los criterios de la búsqueda
<b>Aspectos de experiencia de usuario</b>	<b>Aspectos de usabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los caracteres de entrada en los campos de datos deben poderse editar.</li> <li>• El tamaño del área de búsqueda debe tener un tamaño adecuado.</li> <li>• Debe existir un título que describa el contenido de la pantalla, agregar un cuadro texto</li> <li>• El lenguaje de las preguntas y textos es simple y claro</li> <li>• Se pueden incluir barras de desplazamiento vertical y horizontal en las ventanas</li> <li>• La información está organizada lógicamente</li> <li>• Debe haber contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Los datos se deben desplegar desde la parte superior izquierda de la pantalla</li> <li>• Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada</li> <li>• Se debe subrayar, utilizar negrilla o mayúscula para resaltar importancia en los elementos de la interfaz</li> </ul>
	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las opciones en el área de búsqueda deben ser comprensibles por el usuario.</li> <li>• Se debe entender la estructura del "site map".</li> <li>• Se debe permitir el acceso a la página de inicio</li> <li>• El vínculo del mapa del sitio debe aparecer en todas las páginas</li> <li>• La interfaz de búsqueda está en la parte superior derecha.</li> <li>• El color del texto y el fondo deben hacer contraste</li> <li>• Deben usarse palabras que puedan ser comprendidas por todos, evitando regionalismos</li> <li>• Debe evitarse el uso de iconos iguales o muy similares para tareas diferentes.</li> </ul>

	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<p><b>Alto Contexto (AC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz</li> <li>• La interface Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• No es necesaria una estructura tan organizada</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los colores utilizados deben ser neutrales y uniformes de acuerdo al contexto</li> <li>• Las interfaces deben ser limpias</li> <li>• Sin ruido visual</li> <li>• Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• El mapa web debe tener una estructura jerárquica y organizada.</li> </ul> <p><b>Alto Contexto (AC) y Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.</li> <li>• Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</li> <li>• Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</li> <li>• El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Utilice un área específica con diferentes tipos de funcionalidad de búsqueda.
<b>Restricciones</b>		Se debe validar la conexión a la base de datos. La página resultante debe ser verificada con protocolos de seguridad
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Recibe una cadena que corresponde a una búsqueda, de acuerdo a la opción de búsqueda que el usuario selecciones, esta devuelve una lista de objetos correspondientes al patrón de visualización.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se realiza una búsqueda con un campo de búsqueda que permita realizar diferentes opciones para encontrar lo que se está buscando, luego de esto se genera una lista de respuestas según el criterio de búsqueda.
<b>Consecuencias</b>		Encontrar el sitio web que se está buscando. NO encontrar la página que se busca.

### Adaptación patrón Search Area

## Adaptación Patrón Search Result

Identificación del patrón	<b>Nombre del patrón:</b>	Search Results
	<b>Alias:</b>	NA
	<b>Autor:</b>	Van Wilie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	NO
	<b>Palabras clave:</b>	Buscar
	Competidores	
	Superordinados	Search Box
	Subordinados	N/A
	Vecinos	Search Area, Advance Search
Contexto de uso	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web
	<b>Tareas:</b>	A los usuarios se les presenta una lista numerada de resultados, ordenados por relevancia y comenzando con el resultado más relevante. Con mucha frecuencia, el número de resultados es demasiado alto para que todos los resultados encajen en una página. Por lo tanto, los resultados se muestran en lotes de 10 a 20 usuarios utilizan un mecanismo de paginación Los usuarios generalmente sólo miran las dos primeras páginas de resultados y luego refinan su consulta si no encuentran lo que querían.
	<b>Capacidad de plataforma:</b>	Sitios web
<b>Problema</b>	Los usuarios necesitan procesar una lista de resultados de búsqueda	
<b>Ejemplos</b>	<p>En el ejemplo se visualiza una lista ordenada de libros que coinciden con la clave de búsqueda, se presenta desde el más acertado hasta el menos acertado.</p> <p><b>Most popular results for patterns :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>  <b>Design Patterns</b> -- by Erich Gamma, et al;  Hardcover  Buy new: <b>\$54.99</b> -- Used &amp; new from: <b>\$35.50</b> </li> <li>  <b>Patterns of Enterprise Application Architecture</b> -- by Martin Fowler, et al;  Hardcover  Buy new: <b>\$49.99</b> -- Used &amp; new from: <b>\$43.80</b> </li> <li>  <b>Patterns of Home: The Ten Essentials of Enduring Design</b> -- by Max Jacobson, et al;  Hardcover  Buy new: <b>\$24.47</b> -- Used &amp; new from: <b>\$20.08</b> </li> </ol>	
<b>Fuerzas</b>	Deben visualizarse los resultados de la búsqueda de forma ordenada	

<b>Aspectos de experiencia de usuario</b>	<b>Aspectos de usabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La descripción de los resultados debe ser corta.</li> <li>• Se deben utilizar los colores estándares para los vínculos visitado y no visitados.</li> <li>• Las etiquetas de los vínculos deben tener los mismos nombres que los títulos de las páginas a las que se dirigen.</li> <li>• Los vínculos deben estar claramente diferenciados</li> <li>• Debe existir un título que describa el contenido de la pantalla - Agregar un cuadro texto</li> <li>• Las ventanas deben tener un título</li> <li>• Las listas alfabéticas se justifican a la derecha</li> <li>• Las listas numéricas se justifican a la izquierda</li> <li>• La información está organizada lógicamente</li> <li>• Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada</li> <li>• El tamaño del área de búsqueda debe tener un tamaño adecuado.</li> </ul>
	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La fuente debe ser lo suficientemente grande</li> <li>• El tamaño entre títulos y descripción debe ser notorio para mejorar la comprensión del contenido.</li> <li>• El lenguaje utilizado en la descripción debe ser fácilmente entendible.</li> <li>• Debe notarse un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones.</li> <li>• Los vínculos deben ser fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si son vínculos.</li> <li>• Se debe indicar al usuario en que página se encuentra</li> <li>• El color del texto y el fondo deben hacer contraste</li> <li>• Se debe utilizar las opciones title y alt en las etiquetas de imágenes como alternativa en caso que no carguen.</li> </ul>
	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<p><b>Alto Contexto (AC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ser utilizados colores llamativos en el diseño de la interfaz</li> <li>• La interface Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.</li> <li>• Pueden ser incluidas imágenes o elementos en movimiento. Se recomienda utilizar elementos de diseño Web que reflejen interacción con el usuario de forma dinámica, como los menús animados, globos de texto interactivos, calendarios dinámicos, entre otros.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los colores utilizados deben ser neutrales y uniformes de acuerdo al contexto</li> <li>• Las interfaces deben ser limpias</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sin ruido visual</li> <li>• Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual</li> <li>• Debe ser controlado el uso de imágenes o elementos en movimiento.</li> <li>• Debe controlarse el uso de elementos de diseño Web que reflejen interacción con el usuario de forma dinámica, como los menús animados, globos de texto interactivos, calendarios dinámicos, entre otros"</li> </ul> <p><b>Alto Contexto (AC ) y Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.</li> <li>• Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</li> <li>• Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</li> <li>• El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario</li> </ul>
<b>Solución</b>		Presentar los resultados clasificados con una breve descripción
<b>Restricciones</b>		Que exista un conjunto de resultados desde la consulta a la base de datos.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Recibe una cadena que corresponde a una búsqueda, esta devuelve una lista ordenada de objetos correspondientes al patrón de visualización, esta lista también presentará una corta descripción de cada objeto resultante de esta búsqueda.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se realiza una búsqueda de libros en una portal de compra de libros en línea, luego de esto se genera una lista ordenada de estos objetos con la respuesta que se ajusten al criterio de búsqueda.
<b>Consecuencias</b>		Que los datos no se puedan organizar de acuerdo a una característica específica. Se visualizan datos organizados de acuerdo a una característica específica


### Adaptación patrón Search Result

#### Adaptación Patrón Advance Search

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Advance Search
	<b>Alias:</b>		NA
	<b>Autor:</b>		Van Wilie
	<b>Categoría:</b>		Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		si
	<b>Palabras clave:</b>		Buscar
	<b>Patrones</b>	Competidores	NA

	<b>relacionados:</b>	Superordinados	Search Box
		Subordinados	NA
		Vecinos	Search Area, Search results
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web	
	<b>Tareas:</b>	<p>La búsqueda avanzada suele coexistir con el cuadro de búsqueda normal o como parte de un área de búsqueda. La función de búsqueda se extiende en tres áreas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Más control sobre la coincidencia de términos. Este tipo de funcionalidad controla cómo la lista combinada de términos de búsqueda es interpretada por el motor de búsqueda. Normalmente esto incluye la funcionalidad AND / OR junto con la funcionalidad de exclusión. Cuando el motor de búsqueda respalda la funcionalidad AND / OR, use " todos los términos " y " iguale cualquier término " en lugar de operadores AND y OR en el campo de texto. La gente a menudo comete errores usando la lógica booleana por lo que es mejor evitarlo. Además, AND / OR en la lista de palabras clave podría ser compatible con usuarios expertos, pero luego se necesitan consejos de búsqueda adicionales para informar a los usuarios sobre las posibilidades.</li> <li>2. Alcance. El ámbito se refiere a los elementos que se pueden encontrar y que no se pueden encontrar. La determinación del alcance limita los posibles resultados de búsqueda definiendo las condiciones que deben cumplir los resultados. Por ejemplo, los resultados de un sub-sitio particular, los tipos de artículos (artículos, video, audio ...) o las propiedades del artículo (título, fecha, ubicación, tamaño, autor ...). El escopo es lo que hace a los usuarios realmente poderosos porque les permite buscar elementos específicos del sitio.</li> <li>3. Más control de salida. Esto permite a los usuarios controlar la forma en que se presentan los resultados de la búsqueda. Aspectos como clasificación o Paging tamaños pueden ser controlados.</li> </ol> <p>Visualmente, el diseño sigue el orden anterior. Una distribución general es la siguiente:</p> <p>También considere la posibilidad de permitir a los usuarios buscar en los resultados de búsqueda para que puedan profundizar más. Esto puede hacerse añadiendo un enlace buscar dentro de los resultados" en la página de resultados y permitir a los usuarios agregar nuevas palabras clave.</p>	
	<b>Capacidad de plataforma:</b>	Sitios web	
<b>Problema</b>		Los usuarios necesitan encontrar un elemento específico en una gran colección de elementos.	



<p><b>Ejemplo</b></p>	
<p><b>Fuerzas</b></p>	<p>El usuario necesita un resultado específico</p>
<p><b>Aspectos de experiencia de usuario</b></p>	<p><b>Aspectos de usabilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben existir filtros de búsqueda.</li> <li>• El lenguaje de las preguntas debe ser simple y claro</li> <li>• Se debe poder copiar y modificar datos reduciendo el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes.</li> <li>• Las etiquetas de campos y los campos deben distinguirse tipográficamente entre sí.</li> <li>• las entradas de datos deben ser no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible.</li> <li>• Los campos en las entradas de datos y las cajas de dialogo, deben tener valores por defecto cuando corresponde.</li> <li>• Se usan ventanas emergentes Pop up para mostrar los errores</li> <li>• Indicar al usuario cuales acciones puede realizar o cuales opciones puede seleccionar</li> <li>• Se debe indicar cuando otro grupo de acciones debe realizarse</li> <li>• Se dan opciones de menú o cajas que indican opciones a seleccionar</li> <li>• La terminología utilizada en los menú debe ser consistente con el conocimiento del usuario en relación a la tarea que va a realizar</li> <li>• Se muestran las opciones que pueden llegar a ser seleccionadas</li> <li>• Las formas de los objetos de la interfaz deben concordar con las convenciones culturales de los usuarios</li> </ul>


		<ul style="list-style-type: none"><li>• Incluir botones de cancelar operaciones Se muestran valores por defecto las entradas de datos y cajas de diálogos siempre que sea posible Los campos de texto contienen valores por defecto para dar ejemplos de la información que debe ser introducida</li><li>• Los caracteres de entrada en los campos de datos deben poderse editar.</li></ul>
	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Todos los términos utilizados en el menú deben ser comprensibles. Los enlaces del menú se deben resaltar cuando se seleccionan.</li><li>• Se debe indicar al usuario en que página se encuentra</li><li>• La interfaz de búsqueda está en la parte superior derecha</li><li>• Se deben distinguir los campos requeridos y los campos opcionales poner los logos y colores institucionales en caso de que la interfaz sea para una empresa.</li><li>• Evitar combinación de más de 5 colores Debe aparecer en las páginas un enlace que se dirija al home.</li></ul>

	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<p><b>Alto Contexto (AC ) y Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.</li> <li>• Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</li> <li>• Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</li> <li>• El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No usar muchos elementos para evitar sobrecarga memorística, se recomienda agrupar elementos para mostrarlos de una manera más ordenada.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Ofrece una función de búsqueda avanzada especial con opciones de coincidencia, alcance y salida extendidas a largo plazo.
<b>Restricciones</b>		Tener conexión con la base de datos.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Recibe una cadena que corresponde a una búsqueda, además entre los criterios de búsqueda se incluyen diferentes filtros que permiten al usuario generar una búsqueda más específica, como resultado, se devuelve una lista de objetos correspondientes al patrón de visualización.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se realiza una búsqueda que contiene criterios de búsqueda como filtros por idioma y palabras clave, luego de esto se genera una lista de objetos con la respuesta que se ajusten al criterio de búsqueda.
<b>Consecuencias</b>		no tener todos los datos que se piden en las opciones avanzadas

### Adaptación patrón Advance Search

#### Adaptación Patrón Autocomplete

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Autocomplete
	<b>Alias:</b>		N/A
	<b>Autor:</b>		van wilie
	<b>Categoría:</b>		Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		si
	<b>Palabras clave:</b>		Buscar
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores	N/A
Superordinados		N/A	
Subordinados		N/A	

		Vecinos	topic page, search box
Contexto de uso	Usuarios:		Usuarios de sitios web
	Tareas:		Tan pronto como los usuarios han introducido el primer carácter, la aplicación comienza a crear coincidencias con el conjunto completo. Estos partidos se muestran directamente debajo del cuadro de edición. El usuario puede seleccionar el valor deseado una vez que se ha detectado usando las teclas de cursor y enter.
	Capacidad de plataforma:		Sitios web
Problema			El usuario desea introducir una etiqueta que forma parte de un conjunto grande
Ejemplo			<p>En el sitio web de KLM, el autocompletar se utiliza cuando se tiene que seleccionar el destino de un vuelo:</p> 
Fuerzas			Se desea buscar información de manera más rápida y sencilla
Aspectos de experiencia de usuario	Aspectos de usabilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestran las opciones que pueden llegar a ser seleccionadas.</li> <li>• Se debe indicar el número de espacios en caracteres disponibles para un campo en una entrada de datos o caja de diálogos.</li> <li>• Se debe hacer cambio de color cuando un link ha sido visitado.</li> <li>• Se deben ubicar las pistas visuales en lugares donde el usuario fija la mirada.</li> <li>• La interfaz debe permitir ver y seleccionar, más que recordar y escribir.</li> <li>• Es posible copiar y modificar datos existentes que permitan a los usuarios reducir el tiempo de entrada</li> </ul>



	<p><b>Communicability Aspectos de comunicabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se deben dar ejemplos que faciliten la ejecución de la tarea.</li> <li>• Se pueden incluir barras de desplazamiento vertical y horizontal en las ventanas.</li> <li>• Los iconos seleccionados se diferencian de los no seleccionados.</li> <li>• Las formas de los objetos de la interfaz deben concordar con las convenciones culturales de los usuarios.</li> <li>• Las palabras se deben resaltar cuando se seleccionan. Las sugerencias deben estar organizadas alfabéticamente.</li> <li>• Resaltar los enlaces de menú cuando se seleccionen (Se debe poner miga de pan para mostrarle al usuario donde se encuentra).</li> <li>• Debe aparecer en las páginas un enlace que se dirija al home.</li> <li>• Se debe crear una apariencia visible cuando el ratón apunte a un vínculo o algún botón.</li> <li>• Deben aparecer con un color diferente y con subrayados los vínculos.</li> <li>• Relacionar los títulos de los vínculos con su contenido.</li> </ul>
	<p><b>Aspectos de multiculturalidad</b></p>	<p><b>Alto Contexto (AC )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La interface Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las interfaces deben ser limpias</li> <li>• Sin ruido visual</li> <li>• Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual</li> <li>•</li> </ul> <p><b>Alto Contexto (AC ) y Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.</li> <li>• Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</li> <li>• Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados</li> <li>• El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.</li> </ul>
<p><b>Solución</b></p>	<p>Sugerir posibles nombres de etiqueta a medida que los usuarios escriben</p>	
<p><b>Restricciones</b></p>	<p>que existan palabras precargadas en el sistema para poder hacer sugerencias.</p>	

<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer sugerencias de entradas los cuales le permiten al usuario obtener diferentes opciones de los posibles items a incluir en un formulario, esto le permite al usuario tener un rango más exacto de los valores correctos a incluir en una entrada de texto.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se intersecta con un formulario que cuenta con campos que contienen posibles entradas de texto como fechas y ciudades de origen y destino disponibles que le permiten al usuario tener un rango más exacto de los valores que se deben ingresar, luego de esto, se el usuario escoge cual de todas las opciones desplegadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		que la palabra digitada no tenga ninguna sugerencia. Que hayan varias sugerencias para una entrada.

### Adaptación patrón Autocomplete

#### Adaptación Patrón Topic Page

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Topic Page
	<b>Alias:</b>		N/A
	<b>Autor:</b>		Van wilie
	<b>Categoría:</b>		Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		Si
	<b>Palabras clave:</b>		Buscar
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores	NA
Superordinados		NA	
Subordinados		NA	
Vecinos		Search Box, Autocomplete	
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>		Usuarios de sitios web
	<b>Tareas:</b>		Presente el concepto de páginas de temas en la misma página que el mecanismo de navegación / búsqueda principal. Presente un punto de acceso o una selección de temas. Todos los temas están disponibles en una página de resumen de temas, normalmente un índice alfabético. Cuando se selecciona un tema, se muestra la página del tema real. Consiste en un texto informativo sobre el tema y una lista de los enlaces más útiles.
	<b>Capacidad de plataforma:</b>		Sitios web

<b>Problema</b>		Los usuarios están buscando información en un gran conjunto de documentos desconocidos
<b>Ejemplo</b>		<p>Este ejemplo se toma del sitio web del Ministerio de Bienestar de los Países Bajos. El sitio contiene muchos documentos oficiales y no oficiales. Las páginas temáticas por documentos:</p> <p><b>Alcoholbeleid</b> Het alcoholbeleid is gericht op:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bevorderen van matig gebruik</li> <li>• beperken van risico's in bijzondere situaties (in het gezin, op het werk, in het verkeer en tijdens het uitgaan)</li> </ul> <p>Het alcoholbeleid kent een samenhangend pakket maatregelen, zoals voorlichting en preventie, zorg- en hulpverlening, wetgeving en zelfregulering, en beleid gericht op bijzondere situaties. Speciale aandacht is er voor jongeren en probleemdrinkers.</p> <p><b>VWS: preventie en zorg</b> Omdat een samenhangende aanpak belangrijk is, zijn diverse ministeries bij het alcoholbeleid betrokken. De minister van VWS is verantwoordelijk voor alcoholpreventie (voorlichting en wetgeving) en alcoholzorg, de <u>minister van Justitie</u> is belast met de strafrechtelijke handhaving en de <u>minister van Verkeer en Waterstaat</u> met het beleid rondom rijden onder invloed.</p> <p> <b>1 Meer over alcohol</b> Gidspagina, 7-6-2001</p> <p> <b>2 Alcohol: Voorlichting en preventie</b> Gidspagina, 7-6-2001</p>
<b>Fuerzas</b>		Los resultados obtenidos deben ser destacados
<b>Aspectos de experiencia de usuario</b>	<b>Aspectos de usabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las barras de desplazamiento horizontal y vertical se deben poder utilizar en cada ventana.</li> <li>• La estructura, orden y lógica debe ser familiar e intuitiva para los usuarios.</li> <li>• La información debe ser corta y precisa</li> </ul>
	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje utilizado en las descripciones debe ser fácilmente entendible.</li> <li>• El tamaño entre títulos y descripción debe ser notorio para mejorar la comprensión del contenido.</li> <li>• Poner una descripción en los campos de los formularios, además de ejemplos en las casillas (con color muy claro pero visible) para ayudar al usuario</li> </ul>
	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<p><b>Alto Contexto (AC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No son explícitos los hipervínculos</li> <li>• Poner nombres claros y dicientes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los hipervínculos deben poder identificarse claramente, teniendo un título apropiado que permita predecir la respuesta</li> <li>• Dentro de la navegación dirigida es importante que los enlaces sean obvios y visibles, los</li> </ul>

		<p>botones y enlaces deben indicar claramente cuál acción se realizará.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un elemento fundamental para una aplicación Web, en especial si tiene una gran cantidad de contenido o funciones, es la inclusión de migas de pan con enlaces visibles que indiquen al visitante el camino seguido para llegar a la sección actual desde la sección principal de la aplicación.</li> <li>• Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general</li> </ul>
<b>Solución</b>		Ofrecer páginas temáticas especiales con enlaces a los documentos más relevantes
<b>Restricciones</b>		no coincidir en la relevancia de la información que se muestra
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer enlaces de páginas web o documentos de los temas más relevantes de un sitio web. Los links deben permitir reducir la incertidumbre de búsqueda de información adicional o complementaria de un sitio web.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene gran cantidad de documentos, al usuario se le muestran los documentos más populares o importantes que le permiten al usuario tener un buen rango de las mejores opciones a escoger, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		Mostrar un listado de documentos organizados según la relevancia que el sistema considera. Que el listado mostrado no sea lo que el usuario buscaba.

### Adaptación patrón Topic Page

#### Adaptación Patrón Site Index

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Siteindex
	<b>Alias:</b>		N/A
	<b>Autor:</b>		van wilie
	<b>Categoría:</b>		
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		Si
	<b>Palabras clave:</b>		Index
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores	Sitemap, footersitemap
		Superordinados	N/A
Subordinados		N/A	
Vecinos		Autocomplete, topic page, search box	
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web	



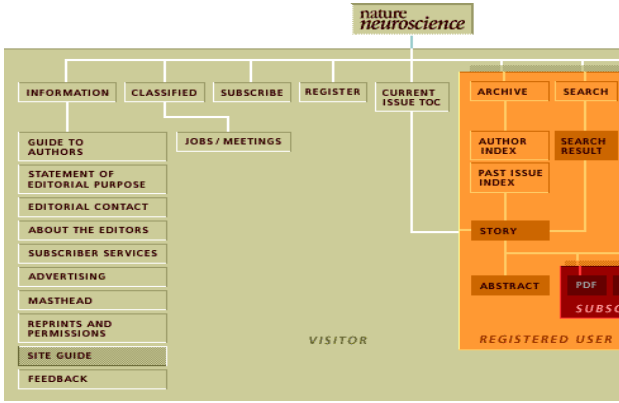
	<b>Tareas:</b>	Todas las páginas se muestran por carácter. Dependiendo del número de elementos por carácter, Tabs se utiliza para examinar el índice. Más hay varias páginas que comparten un tema común, poner el tema en el índice y colocar las páginas bajo ellos. Utilice dos columnas si la plantilla de página lo permite. Debe porque usted no necesita sus barras de navegación normales más ....
	<b>Capacidad de plataforma:</b>	Sitios web
<b>Problema</b>		Los usuarios necesitan encontrar una página específica
<b>Ejemplo</b>		Este bonito ejemplo del sitio web de Adobe muestra un claro índice jerárquico, además de enlaces a otras funciones relacionadas con la búsqueda, como la función de búsqueda y el mapa del sitio.
<b>Fuerzas</b>		El usuario espera organización de los resultados
<b>Aspectos de experiencia de usuario</b>	<b>Aspectos de usabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe indicar "feedback" visual en menús o cajas de dialogo que indiquen en cuál de las posibles opciones está posicionado el cursor o el puntero del ratón.</li> <li>• Debe existir un apartado de ayuda. En el menú gráfico se debe mostrar de manera obvia cual es el item que ha sido seleccionado</li> </ul>
	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner un área de preguntas frecuentes, la cual puede estar dentro del botón ayuda.</li> <li>• La ayuda debe estar organizada en pasos. La estructura del mapa del sitio es entendible.</li> <li>• Se debe orientar al usuario en qué página se encuentra.</li> <li>• El vínculo al mapa del sitio debe aparecer en todas las páginas.</li> </ul>
	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<p><b>Alto Contexto (AC )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Debe definirse un formato de texto</li> <li>• Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Debe definirse un formato de texto</li> <li>• Los títulos deben ser concisos pero descriptivos, para saber qué tipo de contenido esperar en el</li> </ul>

		texto
<b>Solución</b>		Mostrar todas las páginas en un índice alfabético o por tema.
<b>Restricciones</b>		no tener correctamente indexado el sitio
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer enlaces de acceso rápido desde la página principal a todas las páginas web del sitio. Los links de acceso rápido permiten ver de manera más ordenada la información de un sitio web así como permiten el rápido acceso a su contenido.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene links de acceso rápido a toda la información presentada en una página web, cada link tiene un título específico que permite identificar su contenido. Se muestra todo el contenido del sitio web, esto le permiten al usuario tener todas las opciones disponibles para escoger en un sitio web, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		visualizar las páginas del sitio en un solo lugar para hacer una búsqueda más fácil y rápido.

### Adaptación patrón Sife Index

#### Adaptación Patrón Site Map

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	SiteMap
	<b>Alias:</b>	
	<b>Autor:</b>	Van wilie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	Si
	<b>Palabras clave:</b>	Site
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores
Superordinados		N/A
Subordinados		N/A
Vecinos		Search Box, Topic page
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web

	<p><b>Tareas:</b></p>	<p>El mapa del sitio muestra una estructura jerárquica del sitio en una página. La estructura se centra en las necesidades de los usuarios, que podrían ser la estructura jerárquica del sitio o un tipo diferente de estructura. El mapa muestra TODOS los elementos de cada nivel y al menos dos niveles. Cada nivel está etiquetado y es posible codificar con colores para indicar una categoría. La codificación de colores también se puede usar para distinguir áreas que están bajo acceso restringido. La disposición del mapa es básicamente un árbol, pero otras disposiciones son posibles. El mapa del sitio es accesible desde todas las páginas del sitio web. La página desde la que se accede al mapa del sitio se resalta en el mapa del sitio.</p>
	<p><b>Capacidad de plataforma:</b></p>	<p>Sitios web</p>
<p><b>Problema</b></p>		<p>Los usuarios necesitan encontrar una página específica</p>
<p><b>Ejemplo</b></p>		
<p><b>Fuerzas</b></p>		<p>El usuario espera organización de los resultados</p>
<p><b>Aspectos de experiencia de usuario</b></p>	<p><b>Aspectos de usabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• crear un botón de ayuda para que guie al usuario sobre el uso del mapa.</li> <li>• En el menú gráfico se debe mostrar de manera obvia cual es el item que ha sido seleccionado</li> </ul>
	<p><b>Aspectos de comunicabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La estructura del mapa del sitio es entendible. Se debe orientar al usuario en qué página se encuentra</li> <li>• El vínculo al mapa del sitio debe aparecer en todas las páginas.</li> </ul>
	<p><b>Aspectos de multiculturalidad</b></p>	<p><b>Alto Contexto (AC )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La interface Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.</li> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Debe definirse un formato de texto</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las interfaces deben ser limpias</li> </ul>

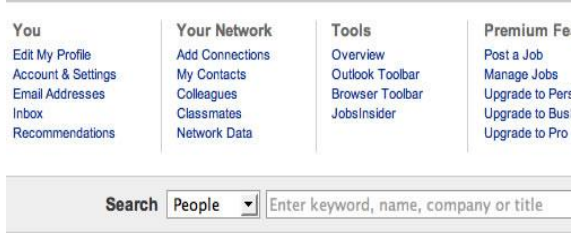
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sin ruido visual</li> <li>• Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual</li> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> </ul> <p>Debe definirse un formato de texto</p>
<b>Solución</b>		Mostrar un mapa del sitio.
<b>Restricciones</b>		no tener más de dos niveles en el sitio
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer un mapa de los enlaces de acceso a las diferentes páginas del sitio web desde su página de inicio. Un mapa del sitio permite al usuario una buena navegabilidad y orientación de los usuarios así como también permiten el rápido acceso a su contenido.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra un mapa de los enlaces a las diferentes páginas que se pueden acceder y que tipo de información contienen. Se muestra de una manera resumida todo el contenido del sitio web, esto le permiten al usuario tener todas las opciones disponibles para escoger en un sitio web, luego de esto, el usuario podrá tener una idea más clara sobre cómo acceder a los contenidos del sitio web.
<b>Consecuencias</b>		mostrar jerárquicamente el contenido de la página.

### Adaptación patrón Site Map

Adaptación Patrón FooterSiteMap

En la tabla 61 se describe el patrón FooterSiteMap[41]

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	FooterSiteMap
	<b>Alias:</b>	N/A
	<b>Autor:</b>	Van wilie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	si
	<b>Palabras clave:</b>	Buscar
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores
	Superordinados	N/A
	Subordinados	N/A
	Vecinos	topic page, search box
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web

	<p><b>Tareas:</b></p>	<p>Añadir una pequeña versión de un mapa del sitio a la barra de pie de página. No tiene que ser un mapa del sitio exactamente. También podría ser un conjunto alternativo de enlaces categorizados, como lo está haciendo LinkedIn. Permite una organización diferente a la del sitio principal También se puede combinar con Breadcrumbs como Apple está haciendo.</p>
	<p><b>Capacidad de plataforma:</b></p>	<p>Sitios web</p>
<p><b>Problema</b></p>		<p>Los usuarios necesitan encontrar una página específica</p>
<p><b>Ejemplo</b></p>		 <p>The screenshot shows a user interface with four main navigation sections: 'You', 'Your Network', 'Tools', and 'Premium Fe'. Each section contains a list of links. Below these sections is a search bar with a dropdown menu set to 'People' and a text input field with the placeholder 'Enter keyword, name, company or title'.</p>
<p><b>Fuerzas</b></p>		<p>El usuario espera organización de los resultados</p>
<p><b>Aspectos de experiencia de usuario</b></p>	<p><b>Aspectos de usabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe indicar "feedback" visual en menús o cajas de dialogo que indiquen en cuál de las posibles opciones está posicionado el cursor o el puntero del ratón.</li> <li>• En el menú gráfico se debe mostrar de manera obvia cual es el item que ha sido seleccionado.</li> </ul>
	<p><b>Aspectos de comunicabilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La estructura del mapa del sitio es entendible.</li> <li>• Se debe orientar al usuario en qué página se encuentra.</li> <li>• Poner iconos que sean entendibles y poner una barra de búsqueda para filtrar los resultados del footer sitemap</li> <li>• El vínculo al mapa del sitio debe aparecer en todas las páginas.</li> <li>• Poner iconos que sean entendibles y poner una barra de búsqueda para filtrar los resultados del footer sitemap</li> </ul>
	<p><b>Aspectos de multiculturalidad</b></p>	<p><b>Alto Contexto (AC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las interfaces Web debe usar colores llamativos, imágenes en movimiento, animaciones o imágenes animadas, videos, sonidos o música.</li> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Debe definirse un formato de texto</li> </ul>

		<b>Bajo Contexto (BC)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las interfaces deben ser limpias</li> <li>Sin ruido visual</li> <li>Se debe utilizar de forma correcta el espacio visual</li> <li>El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>Debe definirse un formato de texto</li> </ul>
<b>Solución</b>		Mostrar un conjunto de enlaces categorizados en el pie de cada página
<b>Restricciones</b>		El sitio es un poco grande y se necesita de una mapa del sitio para entenderlo mejor.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer enlaces de acceso rápido a todas las páginas web del sitio, estos deben estar agrupados en diferentes categorías o temas. Estos grupos de links de acceso rápido permiten filtrar los contenidos de un sitio web y de esta manera permiten el rápido acceso a su contenido de manera mas eficiente.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patron se muestra una interfaz que contiene links de acceso rapido a toda la información agrupada en diferentes categorías que se presentan en una pagina web, cada link tiene un titulo especifico que permite identificar su contenido, de esta manera el usuario tiene todas las opciones agrupadas por temas disponibles para escoger en un sitio web, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		mostrar la informacion del contenido de la pagina en forma jerarquica para hacer mas facil y comprensible la navegacion en el sitio.

### Adaptación patrón Footer Site Map

#### Adaptación Patrón Search Tips

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	Search Tips
	<b>Alias:</b>	N/A
	<b>Autor:</b>	Van weillie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	SI
	<b>Palabras clave:</b>	
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores
	Superordinados	NA

		Subordinados	NA
		Vecinos	Autocomplete, Search Box, Topic Page, Search Tip, FAQ, Help Wizard, Tag Cloud
Contexto de uso	Usuarios:		Usuarios de sitios web
	Tareas:		Proporcione una breve descripción junto con un ejemplo. Una línea de explicación, dar un ejemplo. Utilice palabras sencillas. Por ejemplo; "Usar comillas para buscar una frase exacta" o "Usar comas para buscar cualquier combinación de las palabras". El proporcionar un ejemplo. Asegúrese de que estén visibles al lado de la búsqueda en sí. Ya sea con un enlace o inmediatamente.
	Capacidad de plataforma:		Sitios web
Problema			Los usuarios necesitan saber cómo controlar el motor de búsqueda
Ejemplo			<p>Improving your results</p> <p>To make your search more effective, do the following:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Be specific.</b> Try using terms that are unique, adding descriptive words, and enclosing the phrase in double quotes. For example, a search for <i>thinkpad</i> may give you too many results. If you're really looking for ThinkPad drivers, specify <i>"thinkpad drivers"</i>.</li> <li>2. <b>Add synonyms.</b> If you get too few results or Search doesn't find what you're looking for, add synonyms to your original words. For example, rather than search for just <i>laptop</i>, specify <i>laptop notebook</i>.</li> <li>3. <b>Check your spelling.</b> A single misspelled or mistyped word can significantly change your results.</li> <li>4. <b>Learn from your results.</b> Your search may not return exactly what you're looking for, but scanning the results may give you ideas for other terms.</li> <li>5. <b>Use Advanced Search.</b> If available, Advanced Search gives you greater control over the search terms, the language and location that are searched, and how the results are displayed.</li> </ol> <p><b>Zoektips:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gebruik aanhalingstekens om te zoeken op een letterlijke zinsnede bijv: <i>"basisvoorziening kinderopvang"</i></li> <li>■ Gebruik een spatie of een komma om te zoeken op één of meerdere termen bijv: <i>ouderbijdrage kinderopvang of ouderbijdrage, kinderopvang</i></li> </ul>
Fuerzas			El usuario se desorienta en la búsqueda
Aspectos de experiencia de usuario	Aspectos de usabilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe evitar el abuso de letras en mayúscula en la pantalla.</li> <li>• La información debe ser corta, concisa y precisa.</li> <li>• Se muestra el item seleccionado en un menú gráfico.</li> </ul>
	Aspectos de comunicabilidad		<p><b>Alto Contexto (AC) y Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El texto debe ser corto claro y sencillo</li> <li>• Debe existir suficiente contraste entre el texto y el fondo</li> <li>• Debe definirse un formato de texto</li> </ul>
	Aspectos de multiculturalidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• poner iconos que sigan las metáforas usadas globalmente.</li> </ul>

<b>Solución</b>		Ofrecer ayuda sobre palabras clave y opciones de coincidencia.
<b>Restricciones</b>		La recomendación ayuda o acompaña una acción a realizar por el usuario.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer ayuda con información del sitio web que pueda ser confusa para el usuario. Estas ayudas permitirán al usuario un mejor manejo de las herramientas disponibles en el sitio, así mismo, fomentar la prevención de errores .
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene sugerencias para el usuario, Esto le dirá al usuario como debe ingresar información o como utilizar algunas herramientas del sitio web.
<b>Consecuencias</b>		Que el Usuario se confunda o se pierda en la búsqueda. Que logre una búsqueda exitosa.

### Adaptación patrón Search Tips

#### Adaptación Patrón FAQ

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>		Frequently Asked Question (FAQ)	
	<b>Alias:</b>		N/A	
	<b>Autor:</b>		Van weillie	
	<b>Categoría:</b>		Búsqueda	
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>		SI	
	<b>Palabras clave:</b>			
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores	NA	
		Superordinados	NA	
Subordinados		NA		
Vecinos		Autocomplete, Search Box, Topic Page, Search Tips, Search Tips, Help Wizard, Tag Cloud		
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web		



	<p><b>Tareas:</b></p>	<p>La FAQ es una página que comienza con las preguntas, posibles numeradas y categorizadas, y es seguida por las respuestas en la parte inferior de la página. Las preguntas son enlaces que enlazan con la respuesta en la parte inferior de la página. Respuestas en diferentes páginas o en ventanas emergentes. Al mostrar una respuesta, tanto la pregunta como la respuesta se muestran.</p> <p>Si el número de preguntas es mayor de 10, comience a numerar las preguntas para que la gente pueda referirse fácilmente a ellas. Si usa categorías, numere las preguntas " categoría nr " + " pregunta nr ". Si tiene muchas preguntas y categorías, la página se vuelve bastante larga y necesitará un vínculo de vínculo a la parte superior para que los usuarios puedan saltar fácilmente de un lado a otro.</p> <p>Trate de mantener todas las preguntas en una página y organizarlas en secciones cuando hay más de 10 preguntas. Si la FAQ trata del sitio en general, haga que la FAQ sea accesible a través de la Meta Navigation o de algún otro elemento fijo en las páginas del sitio, p. La sección de ayuda o soporte. Si la FAQ trata de una subsección en particular en el sitio, coloque el vínculo cerca de donde pertenece. Considere no usar el término FAQ si su público no puede esperar que conozca el término FAQ ya, pero usando " Questions and Answers " en su lugar</p>
	<p><b>Capacidad de plataforma:</b></p>	<p>Sitios web</p>
<p><b>Problema</b></p>		<p>Los usuarios tienen preguntas sobre un sitio o temas relacionados con el sitio.</p>

Ejemplo	<p style="text-align: center;"><b>The Unofficial Cookie FAQ</b> Version 2.6</p> <p style="text-align: center;">Contributed to Cookie Central by David Whalen</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">A Note from the Author</a></li> <li>• <a href="#">1. INTRODUCTION</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="#">1.1 What is a cookie?</a></li> <li>◦ <a href="#">1.2 Where did the term cookies come from?</a></li> <li>◦ <a href="#">1.3 Why do sites use cookies?</a></li> <li>◦ <a href="#">1.4 Where can I get more information?</a></li> </ul> </li> <li>• <a href="#">2. GENERAL QUESTIONS/MISCELLANEOUS</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="#">2.1 Introduction</a></li> <li>◦ <a href="#">2.2 Can I delete cookies?</a></li> <li>◦ <a href="#">2.3 How do I set my browser to reject cookies?</a></li> <li>◦ <a href="#">2.4 Are cookies dangerous to my computer?</a></li> <li>◦ <a href="#">2.5 Will cookies fill up my hard drive?</a></li> <li>◦ <a href="#">2.6 Are cookies a threat to my privacy?</a></li> </ul> </li> </ul>	
Fuerzas	El usuario se encuentra desorientado al realizar la búsqueda o al realizar acciones o tareas en la interfaz	
Aspectos de experiencia de usuario	Aspectos de usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La información debe ser corta, concisa y precisa</li> <li>• Las fuentes del texto deben tener tamaño adecuado y son legibles, además de utilizar colores con suficiente contraste con el fondo. se debe mostrar el ítem seleccionado en un menú gráfico.</li> </ul>
	Aspectos de comunicabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se deben mostrar ejemplos que faciliten la tarea.</li> <li>• Se debe indicar al usuario donde se encuentra ubicado y resaltar los links del menú.</li> <li>• El mapa del sitio debe ser visible y claro de entender</li> </ul>
	Aspectos de multiculturalidad	<p><b>Alto Contexto (AC )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• No es necesaria una estructura tan organizada</li> <li>• No son explicitos los hipervinculos</li> </ul>

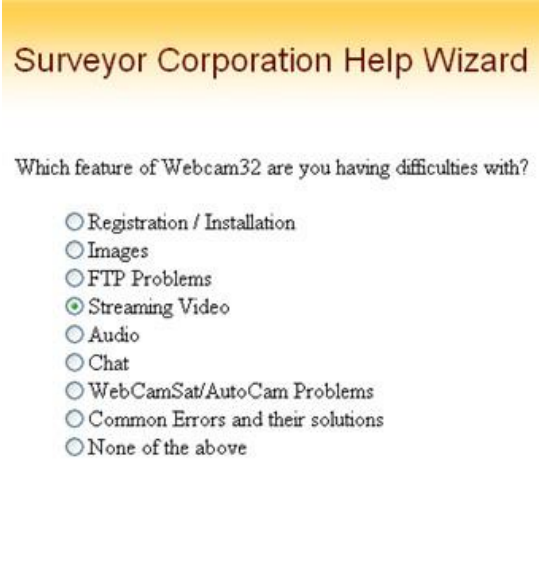
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner nombres claros y dicientes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los títulos deben ser concisos pero descriptivos, para saber qué tipo de contenido esperar en el texto.</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• El mapa web debe tener una estructura jerarquica y organizada.</li> <li>• Los hipervínculos deben poder identificarse claramente, teniendo un título apropiado que permita predecir la respuesta</li> <li>• Dentro de la navegación dirigida es importante que los enlaces sean obvios y visibles, los botones y enlaces deben indicar claramente cuál acción se realizará.</li> <li>• Un elemento fundamental para una aplicación Web, en especial si tiene una gran cantidad de contenido o funciones, es la inclusión de migas de pan con enlaces visibles que indiquen al visitante el camino seguido para llegar a la sección actual desde la sección principal de la aplicación.</li> <li>• Poner nombres claros y dicientes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Crear una página con preguntas frecuentes (FAQ) y proporcionar respuestas breves
<b>Restricciones</b>		Debe existir una tarea a realizar o un proceso a ejecutarse
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer una página de preguntas frecuentes que le permitan al usuario consultar algunas respuestas a los interrogantes que puedan surgir en el uso de un sitio web. Esta página servirá como soporte para los usuarios en cuanto a todas las dudas que puedan surgir.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene un menú de preguntas que redirigen a sus respectivas respuestas para que los usuario puedan consultarlas cuando deseen, de esta manera el usuario tiene un soporte al cual acudir en caso de fallas, errores o dudas, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.

<b>Consecuencias</b>	El usuario recibe una orientación respecto al uso de la interfaz o del proceso a llevar a cabo
----------------------	--

### Adaptación patrón FAQ

#### Adaptación Patrón Help Wizard

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	Help Wizard
	<b>Alias:</b>	N/A
	<b>Autor:</b>	Van weillie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	SI
	<b>Palabras clave:</b>	
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores
	Superordinados	NA
	Subordinados	NA
	Vecinos	Autocomplete, Search Box, Topic Page, Search Tips, Search Tips, Tag Cloud
<b>Contexto de uso</b>	<b>Usuarios:</b>	Usuarios de sitios web
	<b>Tareas:</b>	<p>Un Asistente de Ayuda es un Asistente donde los usuarios primero tienen que especificar qué es lo que necesitan saber / tener / encontrar. Una vez que el tema y el alcance se ha establecido, las posibles soluciones / resultados / archivos se presentan en el último paso. Los resultados se dan de forma similar a los resultados de la búsqueda. La diferencia principal es que el número de resultados op debe ser muy limitado para que no se necesita paginación.</p> <p>El diseño real del Asistente viene en dos sabores: a) utilizando múltiples pantallas con enlaces siguientes / b) todas las opciones numeradas en una pantalla. Depende del número de opciones por paso que tenga, así como la cantidad o el estado de la pantalla disponible.</p>
	<b>Capacidad de plataforma:</b>	Sitios web
<b>Problema</b>	Los usuarios necesitan ayuda en un determinado tema relacionado con el sitio o cuando necesitan encontrar una página específica en el sitio.	

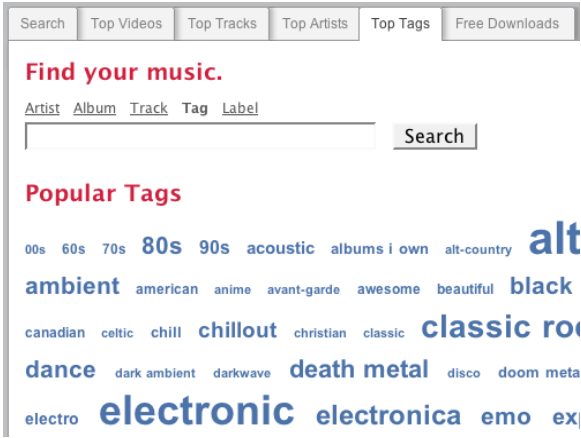
Ejemplo		
Fuerzas	El usuario se encuentra desorientado al realizar la búsqueda o al realizar acciones o tareas en la interfaz	
Aspectos de experiencia de usuario	Aspectos de usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe evitar el abuso de letras en mayúscula en la pantalla</li> <li>• La información debe ser corta, concisa y precisa. Las fuentes del texto deben tener tamaño adecuado y son legibles, además de utilizar colores con suficiente contraste con el fondo.</li> <li>• Se muestran las opciones que pueden llegar a ser seleccionadas.</li> </ul>
	Aspectos de comunicabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se deben mostrar ejemplos que faciliten la tarea.</li> <li>• Resaltar los links para guiar al usuario.</li> </ul>
	Aspectos de multiculturalidad	<p><b>Alto Contexto (AC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir un título llamativo que refleje el contenido relevante dentro de la sección en la que se encuentra el usuario.</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• No es necesaria una estructura tan organizada.</li> <li>• No son explícitos los hipervínculos</li> <li>• Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul> <p><b>Bajo Contexto (BC)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los títulos deben ser concisos pero descriptivos, para saber qué tipo de contenido esperar en el texto.</li> <li>• Se recomienda la inclusión de un mapa del sitio Web.</li> <li>• El mapa web debe tener una estructura jerárquica y organizada.</li> <li>• Los hipervínculos deben poder identificarse claramente, teniendo un título apropiado que permita predecir la respuesta</li> <li>• Dentro de la navegación dirigida es importante que los</li> </ul>

		<p>enlaces sean obvios y visibles, los botones y enlaces deben indicar claramente cuál acción se realizará.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un elemento fundamental para una aplicación Web, en especial si tiene una gran cantidad de contenido o funciones, es la inclusión de migas de pan con enlaces visibles que indiquen al visitante el camino seguido para llegar a la sección actual desde la sección principal de la aplicación.</li> <li>• Poner nombres claros y dicentes a los links, tratando de evitar regionalismo en las palabras, usar palabras en un contexto general.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Utilice un asistente para identificar el tema y establecer el ámbito para el que los usuarios necesitan ayuda. A continuación, muestre los resultados posibles en el último paso.
<b>Restricciones</b>		Debe existir una tarea a realizar o un proceso a ejecutarse
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer diferentes opciones en la captura de información que permitan al usuario obtener una ayuda en acciones como búsquedas. Estos asistentes generan seguridad en el usuario al momento de ingresar cierta información en una consulta, de esta forma se genera un acceso a su contenido de manera más eficiente.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene diferentes opciones en el momento de ingresar información a un sitio web, ya sea en una consulta o cualquier tipo de recolección de información, se muestran diferentes opciones que se pueden ajustar al criterio de búsqueda, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		El usuario recibe una orientación respecto al uso de la interfaz o del proceso a llevar a cabo

### Adaptación patrón Help Wizard

#### Adaptación Patrón Tag Cloud

<b>Identificación del patrón</b>	<b>Nombre del patrón:</b>	Tag Cloud
	<b>Alias:</b>	N/A
	<b>Autor:</b>	Van weilie
	<b>Categoría:</b>	Búsqueda
	<b>Imagen Sensibilizante:</b>	SI
	<b>Palabras clave:</b>	
	<b>Patrones relacionados:</b>	Competidores
Superordinados		NA
Subordinados		NA

		Vecinos	Autocomplete, Search Box, Topic Page, Search Tips, Search Tips, Tag Cloud
Contexto de uso	Usuarios:		Usuarios de sitios web
	Tareas:		<p>Enumere las 30-50 etiquetas más usadas y lístelas ordenadas alfabéticamente. Cada etiqueta es un enlace que lleva al usuario a una página donde se enumeran todos los objetos que tienen esa etiqueta.</p> <p>La popularidad relativa de cada etiqueta (es decir, la cantidad de elementos que tienen la etiqueta dividida por la cantidad total de elementos en comparación con la etiqueta más popular) se representa a continuación variando el tamaño de fuente y a veces también el peso de fuente. Las etiquetas suelen estar en un área rectangular, ya sea en el área de contenido principal si se trata de una página dedicada a las etiquetas o en la columna de la derecha si es secundaria al contenido del maint.</p>
	Capacidad de plataforma:		Sitios web
Problema			Los usuarios necesitan saber qué etiquetas se usan a menudo y su popularidad
Ejemplo			 <p>The screenshot shows a music search interface with a navigation bar at the top containing 'Search', 'Top Videos', 'Top Tracks', 'Top Artists', 'Top Tags', and 'Free Downloads'. Below the navigation bar is a search bar with the text 'Find your music.' and a 'Search' button. Underneath the search bar is a section titled 'Popular Tags' with a grid of tags including '00s', '60s', '70s', '80s', '90s', 'acoustic', 'albums i own', 'alt-country', 'alt', 'ambient', 'american', 'anime', 'avant-garde', 'awesome', 'beautiful', 'black', 'canadian', 'celtic', 'chill', 'chillout', 'christian', 'classic', 'classic rock', 'dance', 'dark ambient', 'darkwave', 'death metal', 'disco', 'doom metal', 'electro', 'electronic', 'electronica', 'emo', and 'experimental'.</p>
Fuerzas			El usuario se encuentra desorientado al realizar la búsqueda o al realizar acciones o tareas en la interfaz
Aspectos de experiencia de usuario	Aspectos de usabilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se debe evitar el abuso de letras en mayúscula en la pantalla</li> <li>• La información debe ser corta, concisa y precisa. Las fuentes del texto deben tener tamaño adecuado y son legibles, además de utilizar colores con suficiente contraste con el fondo.</li> <li>• La información debe ser corta y precisa. se le deben dar al usuario indicaciones sobre la tarea a realizar.</li> </ul>

	<b>Aspectos de comunicabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se deben mostrar ejemplos que faciliten la tarea.</li> <li>• Las palabras deben ser dicentes, que el usuario pueda saber que esperar al clicar sobre dicha palabra.</li> </ul>
	<b>Aspectos de multiculturalidad</b>	<b>Alto Contexto (AC ) y Bajo Contexto (BC)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuadro de texto para realizar las búsquedas aparece en las demás páginas.</li> <li>• Se debe ofrecer la opción de búsqueda avanzada-</li> <li>• Se deben definir los criterios de búsqueda que garanticen una búsqueda acotada</li> <li>• Se da un mensaje de asistencia al usuario en caso de no encontrar resultados.</li> <li>• El número de opciones que aparece en el área de búsqueda se debe controlar para no generar sobrecarga cognitiva al usuario.</li> </ul>
<b>Solución</b>		Enumerar las etiquetas más comunes alfabéticamente e indicar su renombre cambiando el tamaño y el peso de fuente
<b>Restricciones</b>		Debe existir una tarea a realizar o un proceso a ejecutarse. Deben existir palabras claves relacionadas con la tarea o proceso.
<b>Implementación</b>	<b>Estructura:</b>	Proveer enlaces ordenados alfabéticamente de acceso rápido a todas las páginas web del sitio, estos deben ser mostrados al usuario en una tamaño de fuente mayor de acuerdo a su popularidad, entre más popular sea ese tag, más grande se va a mostrar. Estos grupos de links de acceso rápido permiten filtrar los contenidos de un sitio web y de esta manera permiten el rápido acceso a su contenido de manera más eficiente.
	<b>Estrategia</b>	En el ejemplo de este patrón se muestra una interfaz que contiene links de acceso rápido a toda la información agrupada de acuerdo a su popularidad, cada link representa una palabra clave o un tema en específico, de esta manera el usuario tiene todos los tags o temas organizados alfabéticamente además de ser mostrados en un tamaño de letra mayor cuando la popularidad sea alta, luego de esto, el usuario escoge cual de todas las opciones presentadas es la que se ajusta a sus intereses.
<b>Consecuencias</b>		El usuario encuentra palabras claves relacionadas con la tarea o proceso. El usuario no encuentra palabras claves relacionadas con la tarea o proceso.

### Adaptación patrón Tag Cloud



**ANEXO 5: Rubricas de  
evaluación heurística  
usabilidad,  
multiculturalidad y  
comunicabilidad**

## Anexo 5: Rubricas Evaluación Heurística de usabilidad, multiculturalidad y usabilidad

En el presente documento se muestra las heurísticas y subheurísticas aplicadas en el desarrollo del trabajo de grado, para lo cual se usó el siguiente formato.

Para empezar, se solicita la información básica del evaluador en la siguiente tabla.

### Información básica

Información Básica	
Nombre	
Perfil*	
Estudios	
Edad	
Nacionalidad	
Sexo (F o M)	

\* Indicar el perfil profesional del evaluador (profesor, estudiante, desarrollador de aplicaciones, etc.) y su especialización

### Criterios de evaluación

Se aplica un impacto que va desde el 1 hasta el 5 y un cumplimiento que se puntúa con 1 o 0.

Puntuación	Impacto (Severidad)
1	No es un problema de usabilidad.
2	Problema "Cosmético": no necesita ser resuelto a menos que se disponga de tiempo extra en el proyecto.
3	Problema de usabilidad menor: arreglarlo tiene baja prioridad.
4	Problema de usabilidad mayor: es importante arreglarlo, se le debe dar alta prioridad.
5	Problema de usabilidad catastrófico: es imperativo arreglarlo antes de que el producto sea liberado.
<i>en blanco</i>	dejar en blanco si no se aplica

Puntuación	Cumplimiento
1	SI
0	NO

### Heurística de Faceta de usabilidad

<b>USABILIDAD</b>
-------------------



### 1. Claridad de los Objetivos

La interfaz debe comunicar de manera inmediata su propósito, objetivo y funciones

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
2	2.En el caso de existir más de un objetivo, estos están relacionados con el objetivo o función global y establecen coherencia entre ellos.			
3	3. En caso de existir más de un objetivo, estos son claros y separados.			

### 2. Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezado que describa el contenido de la pantalla?			
2	Si se utilizan ventanas emergentes (pop-up) para mostrar mensajes de error, ¿Permiten estas ventanas que el usuario visualice el error en la interfaz cuando se despliegan?			
3	¿Hay algún tipo de "feedback" para cada acción u operación?			
4	¿Luego de que el usuario completa una acción o un grupo de acciones, ¿el "feedback" del sistema indica que el siguiente grupo de acciones puede comenzar?			
5	¿El sistema provee algún tipo de "feedback" visual en menús o cajas de diálogo que indiquen las opciones que pueden seleccionar?			
7	¿Los tiempos de respuesta son apropiados para cada tarea?			
8	No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información			
9	La terminología utilizada en los menús, ¿es consistente con el dominio de conocimiento del usuario en relación a la tarea a realizar?			
10	¿El sistema provee visibilidad? Es decir, ¿el usuario puede expresar verbalmente cuál es el estado del sistema y qué alternativas de acción posee en un determinado momento?			

11	Los menus graficos ¿muestran de manera obvia cual es el item que ha sido seleccionado?			
12	Los menus graficos, ¿ Muestran de manera clara las opciones que pueden ser deseleccionada?			

<b>3. Relación entre el Sistema y el mundo real</b>				
El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Los iconos son concretos y familiares para el usuario?			
2	Si las formas de los objetos de la interfaz son utilizados como pistas visuales, ¿Concuerdan con las convenciones culturales de los usuarios?			
3	Las referencias indicadas en las teclas o botones virtuales de la interfaz para presionar en la pantalla, ¿son consistentes con nombres de teclas reales?			
4	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?			
5	Cuando la pantalla incluye preguntas que deben ser respondidas, ¿el lenguaje de estas preguntas es simple y claro?			
6	El sistema ingresa o elimina automáticamente espacios en blanco a palabras pegadas o ceros a fin de alinear cifras con respecto al punto decimal			
7	El sistema ingresa de manera automática los signos de dólar y decimal cuando se insertan valores monetarios?			
8	¿El sistema ingresa de manera automática comas en valores superiores a 9999?			
9	¿Los menus graficos ofrecen activacion? Es decir, ¿Es obvia la manera en que el sistema indica "ahora, haga esto"?			
10	Los nombres de los comandos, ¿Son especificos antes que generales?			

<b>4. Control y Libertad del Usuario</b>	
hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una	

"salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	En sistemas que permitan el uso de ventanas superpuestas, ¿es fácil para los usuarios cambiar de una ventana a otra?			
2	Cuando una tarea efectuada por el usuario se completa, ¿el sistema espera alguna señal de usuario antes de procesar la tarea?			
3	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?			
4	¿Existe una función de "deshacer" a nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y grupo de acciones completadas?			
5	¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en proceso?			
6	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes?			
7	¿La edición de caracteres está permitida en los campos de entrada de datos?			
8	¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, esion, archivo y valores por defecto para la pantalla?			
9	Si el sistema utiliza una interfaz de preguntas y respuestas, ¿pueden los usuarios regresar a la pregunta anterior o saltar hacia adelante una pregunta?			
10	¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla?			

5. Consistencia y Estándares				
hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?			
2	¿Los iconos poseen etiqueta?			
3	¿Cada ventana posee un título?			
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			

5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?			
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?			
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?			
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?			
9	¿Los campos y etiquetas están justificadas a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?			
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?			
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			

### 6. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos. Se deben apoyar las funciones de deshacer y rehacer.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?			
2	¿Los iconos poseen etiqueta?			
3	¿Cada ventana posee un título?			
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?			
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?			
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?			
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?			
9	¿Los campos y etiquetas están justificadas a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?			
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?			
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			

<b>7. Prevención de Errores</b>				
mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿se han usado puntos o guiones bajos para indicar la longitud de los campos?			
2	¿las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?			
3	¿las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible?			
4	si el sistema muestra múltiples ventanas, ¿es la navegación entre ellas simple y visible?			
5	Aquellas teclas de función que pueden causar las peores consecuencias ¿se encuentran ubicadas en posiciones del teclado difíciles de alcanzar?			
6	¿el sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible?			
7	¿el sistema alerta a los usuarios si están a punto de cometer un error potencialmente serio?			
8	¿el sistema muestra mensajes de confirmación al usuario cuando realiza una acción?			
9	¿el sistema interpreta inteligentemente las posibles variaciones en los comandos de los usuarios?			
10	¿las pantallas para entrada de datos y cajas de diálogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?			
11	Los campos en las pantallas de entradas de datos y las cajas de diálogo, ¿contienen valores por defecto cuando corresponde?			

<b>8. Reconocimiento antes que Recuerdo</b>				
se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	EL uso de la interfaz no requiere recordar información de interfaces previas para interactuar con ella. Toda la información necesaria para la interacción se encuentra en la interfaz actual.			
2	Es fácil localizar información previamente			

	encontrada.			
3	La interfaz permite ver y seleccionar, más que recordar y escribir			
4	La información esta organizada según una lógica reconocida y familiar para el usuario			
5	Se utilizan iconos relacionados con los contenidos a los que se asocian			
6	La estructura, orden y lógica es familiar e intuitiva para los usuarios.			
7	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera			
8	¿Los mensajes de error sugieren la causa del problema que los ha ocasionado?			
9	¿Los aputadores son breves e inequívocos?			

### 9. Flexibilidad y Eficiencia de Uso

la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los usuarios de todo tipo. Se debe permitir que los usuarios adapte el sistema para usos frecuentes.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	si el sistema soporta tanto a usuarios novatos y expertos, ¿se encuentran disponibles multiples niveles de mensajes de error?			
2	¿pueden los usuarios definir sus propios sinonimos para comandos?			
3	¿Permite el sistema que los usuarios novatos entren la forma mas simple y comun de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parametros?			
4	¿los usuarios expertos tienen la opcion de ingresar comandos multiples en una unica cadena de texto?			
5	¿el sistema provee teclas de funcion para comandos de alta frecuencia?			
6	¿el sistema automaticamente ingresa ceros por delante para alineacion de valores?			
7	¿Existen aceleradores de teclado para realizar operaciones frecuentes?			
8	¿es posible repetir una accion ya realizada anteriormente de manera sencilla?			
9	¿se utiliza un diseño adaptativo ?			



10	en los menus, ¿los usuarios tienen la opcion o bien de hacer "click" directamente en un item del menú o utilizar un atajo de teclado?			
11	en las cajas de dialogo, ¿los usuarios tienen la opcion de hacer "click" directamente en la opcion de la caja de dialogo o de utilizar un atajo del teclado?			
12	¿los usuarios expertos pueden saltar las cajas de dialogos anidados?			

### 10. Estética y Diseño Minimalista

los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿la informacion visible es esencial para realizar la accion? ¿La pagina no contiene informacion que es irrelevante?			
2	¿existe redundancia de información en la pagina?			
3	¿la informacion es corta, concisa y precisa?			
4	¿los elementos son claramente distinguibles y no se confunden con otros?			
5	¿el texto esta bien organizado y las frases no son muy largas?			
6	¿las fuentes del texto tienen tamaño adecuado y son legibles?			
7	¿hay contraste entre el texto y el fondo?			
8	¿los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?			
9	¿los iconos estan resaltados respecto a su fondo?			
10	¿los grupos de item con significado semejante, estan separados por espacios en blanco?			
11	¿cada entrada de datos incluye un titulo simple, corto, claro y suficientemente distintivo?			
12	¿las etiquetas de los campos son familiares y descriptivas?			
13	¿cada opcion de menú posicionada en un nivel inferior esta asociada con solo una opcion de nivel superior?			
14	¿los titulos de los menús son claros y expresan el contenido?			

15	¿los menús emergentes con campos para entradas de datos, ¿poseen varias opciones para entrar esos datos definidas de manera correcta?			
----	---	--	--	--

<b>11. Ayudar a los usuarios a Reconocer</b>				
diagnosticar y recuperarse de errores: los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿el despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?			
2	¿todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?			
3	¿las pistas visuales y mensajes importantes, estan posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?			
4	¿las areas de texto tiene "espacios de respiración" que las rodeen?			
5	¿si el usuario comete algun error hay forma de revertirlo?			
6	¿los errores que se presentan en el sistema son presentados de una forma clara y con lenguaje entendible por el usuario?			
7	¿se sugieren soluciones para recuperarse de los errores cometidos?			
8	¿se utiliza cambio de color para recordar que un link o item ha sido escogido?			
9	¿se utiliza subrayados, negrilla o mayuscula para resaltar la importancia de los items que deben ser mas relevantes?			

<b>12. Ayuda y documentación</b>				
incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿existe ayuda y documentación para que el usuario pueda consultar?			
2	si existe la ayuda ¿es facil de consultar por el usuario y entendible?			
3	¿es sensible al contexto dicha documentación o ayuda?			
4	¿la documentacion sobre accesibilidad esta			

	adaptada a las necesidades del usuario?			
5	¿Existe un apartado de preguntas frecuentes?			
6	¿Hay ejemplos en la documentación de ayuda?			
7	¿Las instrucciones en línea se distinguen visualmente?			
8	¿Las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?			
9	¿El sistema aclara dudas en ítems que pueden resultar ambiguos?			
10	¿La función de ayuda es visible?			
11	¿La interfaz de ayuda es consistente con el resto del sistema?			
12	¿La disposición visual de la interfaz de ayuda está bien diseñada?			
13	¿La información presentada en la ayuda es relevante?			
14	¿Existe descripción de las acciones que se pueden realizar?			
15	¿Puede el usuario cambiar el nivel de detalle disponible?			
16	¿Puede el usuario cambiar entre la interfaz de ayuda y el resto del sistema?			
17	¿es fácil salir del sistema de ayuda?			
18	¿Puede el usuario volver al punto donde quedo antes de ingresar al sistema de ayuda?			

12. Arquitectura de la Información				
Organización la información del sitio Web/sistema interactivo				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	1. El número de pestañas es adecuado			
2	2. Los niveles de profundidad de información* existentes son suficientes			

#### Heurística de Multiculturalidad.

MULTICULTURALIDAD				
1. Diseño				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones

1	¿Tiene el sitio web o sistema interactivo, una interfaz amigable, con colores uniformes en la mayoría de las paginas?			
2	¿El sitio Web ofrece una interfaz limpia, sin ruido visual y con un uso correcto del espacio visual, sin elementos molestos y en general una interfaz agradable?			
3	Para facilitar la lectura ¿Tiene el texto un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto, limitando el estilo de fuente y otros formatos de text?			
4	¿Existen imágenes o elementos animados en el sitio Web?			

2. Navegacion				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
5	En menús de navegación, ¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?			
6	¿Existe un Mapa Web en el sitio Web?			
7	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan con un título apropiado para que el usuario puede predecir la respuesta del sistema ante su acción?			

3. Contenido				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
8	¿Es fácil acceder a la información de las distintas áreas de la web, y hay información clara de los datos para contactar con el departamento en particular (teléfono, mail, dirección)?			
9	¿Aparecen las noticias en un sitio destacado del sitio Web, con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia?			

4. Busqueda				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
10	¿Es fácil iniciar una búsqueda, el cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web se encuentra en la página de inicio y es fácilmente accesible desde cualquier lugar del sitio Web?			

11	¿Existe la opción de "búsqueda avanzada" en el sitio Web y se ofrecen opciones suficientes para realizar una búsqueda suficientemente acotada?			
12	¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?			

### Heurística de Comunicabilidad

<b>COMUNICABILIDAD</b>				
<b>No.</b>	<b>Sub-heurística</b>	<b>Impacto</b>	<b>Cumplimiento</b>	<b>Observaciones</b>
1	¿La URL del sitio le da la idea de que trata?			
2	¿El sitio tiene una URL, clara y fácil de recordar?			
3	¿En algún momento se sintió perdido en la aplicación, no sabía en qué página se encontraba?			
4	¿Cuándo se selecciona un icono se diferencia de los no seleccionados?			
5	¿Todos los términos utilizados en el menú fueron comprensibles?			
6	¿Los enlaces del menú se resaltan cuando se seleccionan			
7	¿Los iconos que aparecen le dieron una idea de su función?			
8	¿El lenguaje utilizado en las descripciones es fácilmente entendible?			
9	¿Todos los enlaces son descriptivos (para usuarios no videntes)?			
10	¿Si se incrementa el tamaño de la letra el esquema del sitio se quiebra? Cambiando el tamaño de letra del navegador. Ejemplo en Mozilla sería Herramienta/Opciones/Contenido			
11	¿El contenido es accesible cuando las imágenes están deshabilitadas?			
12	¿La página refleja la identidad de la empresa (logos, compañía,...)?			
13	¿El nombre de algún botón no le fue fácil de entender?			

14	¿El nombre de algún campo del formulario no le fue fácil de entender?			
15	¿Entendió el contenido de los mensajes de error?			
16	¿Pudo acceder a la página de inicio en todo momento?			
17	¿Encontró el mapa del sitio?			
18	¿Cuándo es necesaria la descarga de un plug-in, hay un enlace a la página donde obtenerlo?			
19	¿El vínculo al mapa del sitio aparece en todas las páginas?			
20	¿Entendió la estructura del mapa del sitio?			
21	¿Existe un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones?			
22	¿Los vínculos son fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si son vínculos?			
23	¿Los íconos son distintos?			
24	¿La interfaz de búsqueda está ubicada en la parte superior derecha de la página?			
25	¿El logo de la organización está ubicado en el mismo lugar en todas las páginas, y hacer clic en el logo			
26	¿Existe una clara distinción entre campos “requeridos” y “opcionales” en los formularios?			
27	¿Considera que alguno de los títulos de las páginas no se relaciona con su contenido?			
28	¿El color del texto y del fondo son muy parecido?			
29	¿El mensaje de error informa cuales son las acciones a realizar para arreglarlo?			
30	¿El mensaje de error permite volver a donde se encontraba trabajando?			
31	¿Pudo corregir los errores fácilmente?			
32	¿Encontró el acceso a la ayuda con facilidad?			
33	¿Necesitó utilizar la ayuda para completar operacion			
34	¿La aplicación le ofrece un área de Preguntas Frecuentes con datos que contribuyeron a resolver su problema?			
35	¿Necesitó instrucciones para trabajar en la aplicación?			
36	¿La ayuda está organizada en pasos?			
37	¿Se dan ejemplos para facilitar la tarea?			
38	¿Se utilizan explicaciones cortas en la ayuda?			

# ANEXO 6: Caso de estudio 1

## Anexo 6: Caso de estudio 1

En este apartado se lleva a cabo la validación del lenguaje de patrones de interacción “Searching-Van Wellie” adaptados, la validación se lleva a cabo en dos momentos, un momento inicial en el cual se diseñan unas interfaces correspondientes a unos requerimientos entregados sin el uso del lenguaje de Patrones. Y un segundo momento en el cual el diseñador de interfaces se guía por el lenguaje de patrones para diseñar las interfaces. Posteriormente se evalúan ambos prototipos para verificar cuál de ellos garantiza mejores experiencias de usuario.

Este caso de estudio se lleva a cabo por el diseñador:

<b>DISEÑADOR</b>	
<b>Nombre</b>	Paula Andrea López
<b>Profesión</b>	Diseñador Gráfico
<b>Empleo</b>	Freelance
<b>Tiempo en el Diseño de Interfaces</b>	4 Años

### 1. MOMENTO 1. DISEÑO DE INTERFACES SIN USO DE PATRONES

A continuación, se describen los diseños de las interfaces, de acuerdo a cada requerimiento.

*Requerimiento 1: Buscar contenido por palabras clave y parámetros específicos que al ser introducidos, se muestran sugerencias.*

En el diseño plasmado en la figura 1, se da cumplimiento a los requerimientos 1 y 4. A continuación algunas anotaciones del diseño:

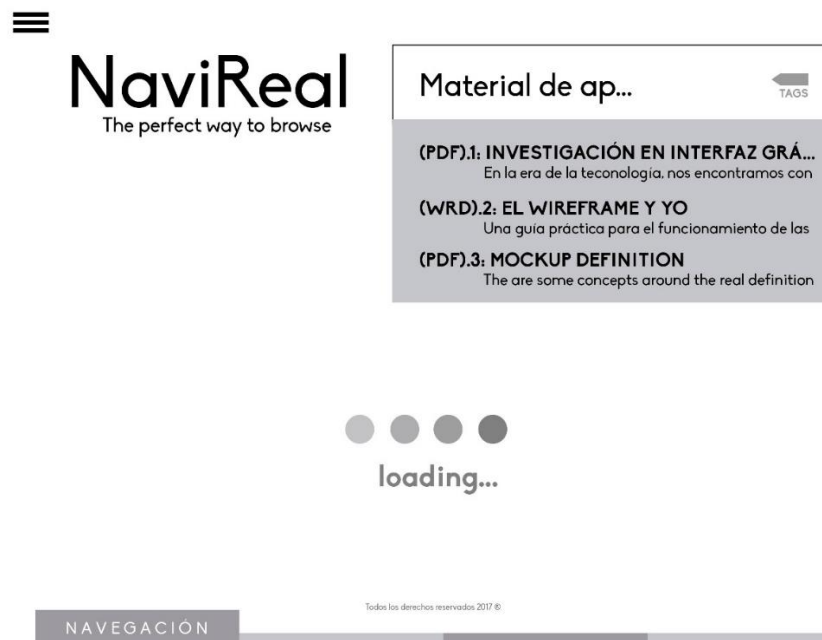
- El diseñador nombro la interfaz NaviReal.
- En la parte superior izquierda se encuentra la opción para desplegar el menú principal de búsqueda.
- En la parte superior izquierda está la barra de búsqueda que tiene el espacio para escribir las palabras junto con la opción de activar TAGS para una búsqueda más exhaustiva

*Requerimiento 4 El usuario debe tener ubicación en la página, saber en dónde se encuentra y hacia dónde va.*

En el diseño plasmado en la figura 1, se da cumplimiento a los requerimientos 1 y 4. A continuación algunas anotaciones del diseño:

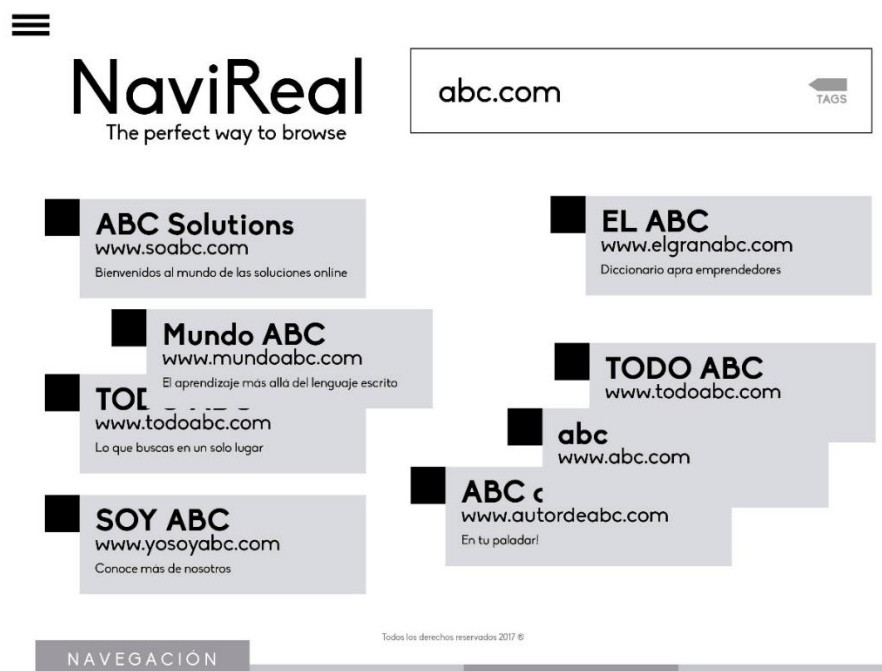
- En la parte inferior este diseño cuenta con unas barras que se despliegan hacia arriba dependiendo de donde se encuentre el usuario, es decir, lo ubican dentro de la página, lo anterior cumpliendo con el





**Figura 1. Requerimiento 1 y 4, Momento 1, Diseñador 1**

Requerimiento 2: Buscar páginas en la aplicación y ordenar los resultados de la búsqueda.

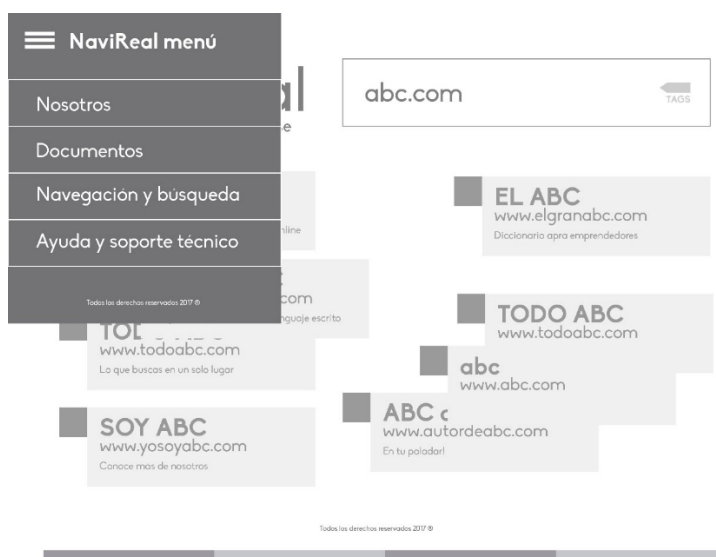


**Figura 2. Requerimiento 2, Momento 1, Diseñador 1**

En la figura 2 se muestra el diseño correspondiente al requerimiento 2. A continuación algunas anotaciones del diseño:

- Al escribir un criterio de búsqueda en la barra de búsqueda, se despliegan las opciones principales que tienen la propiedad de poderse mover, en palabras textuales del diseñador: “el usuario las puede ubicar en donde desee, por eso le quise dar como una sensación de sobreponer una sobre la otra para entender que se están moviendo”.

Requerimiento 3. Realizar búsqueda en los documentos existentes, jerarquizarlos y visualizarlos de forma ordenada



**Figura 3. Requerimiento 3, Momento 1, Diseñador 1**



**Figura 4. Requerimiento 3, Momento 1, Diseñador 1**

Este diseño busca enfatizar su atención en el menú que tiene la página y la organización en la que se encuentra, además de evidenciar que tiene documentos organizados (en la opción documentos) en donde al hacer clic se desplegará la biblioteca de documentos, esto le permite al usuario tener una navegabilidad más práctica ya que encuentra orden y direccionamiento tanto en la parte de abajo como en este menú, el diseñador de esta interfaz define esto como una fusión entre una aplicación y una página de búsqueda de contenido.

Requerimiento 5. Página de ayuda, en la cual se pueda consultar inquietudes respecto al manejo de la página.



**Figura 5. Requerimiento 5, Momento 1, Diseñador 1**

Para el requerimiento 5: página de ayuda para los usuarios, el diseñador propone un área en donde los usuarios pueden escribir lo que les incomoda o se preguntan acerca de la navegabilidad y demás características del buscador, este es un diseño básico con el que la mayoría de páginas y sitios web cuentan para captar algunas sugerencias y brindar ayuda a sus usuarios.

Requerimiento 6. Búsqueda acertada y guiada para evitar cometer errores y obtener resultados esperados, con ayuda de tags.

Para el requerimiento 6: Búsqueda acertada mediante tags el diseñador propone un diseño el cual en la barra de búsqueda el usuario tiene la opción de activar el servicio de TAGS para que su búsqueda se aún más acertada y organizada de acuerdo a sus intereses de búsqueda.

**Figura 6. Requerimiento 6, Momento 1, Diseñador 1**

## 2. MOMENTO 2. DISEÑO DE INTERFACES SIN USO DE PATRONES

A continuación se describen los diseños de las interfaces, de acuerdo a cada requerimiento.

Requerimiento 1: Buscar contenido por palabras clave y parámetros específicos que al ser introducidos, se muestran sugerencias.

A continuaciones algunas anotaciones del diseño:

Este diseño contiene una pestaña principal de búsqueda, en donde se encuentra la barra con el icono de "regreso" y Go, el espacio en donde se escribe las palabras clave para la búsqueda y se muestran sugerencias para las mismas.



Figura 7. Requerimiento 1, Momento 2, Diseñador 1

Para complementar el diseño anterior, el diseñador propone una interfaz adicional aquí se despliegan los resultados de la búsqueda con la respectiva organización de datos, desplegados uno debajo del otro y cada uno con: nombre, descripción del vínculo, URL, etiqueta, peso, y fecha.



Figura 8. Complemento 1 requerimiento 1, Momento 2, Diseñador 1

En el siguiente diseño se añade en la parte superior de la barra de búsqueda las 3 opciones de complemento: búsqueda avanzada, tips de búsqueda y mapa del sitio para brindarle al usuario una búsqueda más acertada y cercana a lo que el espera.



Figura 9. Complemento 1 requerimiento 1, Momento 2, Diseñador 1

Requerimiento 6. Búsqueda acertada y guiada para evitar cometer errores y obtener resultados esperados, con ayuda de tags

A continuaciones algunas anotaciones del diseño:

Este diseño, evidencia como se visualizaría la búsqueda avanzada al momento de dar click, se despliegan una serie de ítems que el usuario deberá completar para hacer más efectivos los resultados



The image shows a web interface for NaviReal. At the top left is a pink circle with the number '4'. The NaviReal logo is in blue. A search bar contains the text 'educación, universidad, popay..' and a 'Go' button. Below the search bar is the heading 'Búsqueda avanzada'. The interface includes several filter sections: 'Buscar por:' with a dropdown menu set to 'Todas las palabras' and an empty input field; 'Lenguaje:' with a dropdown menu set to 'Español'; 'Ubicación:' with a dropdown menu set to 'Popayán'; 'Filtros:' with three dropdown menus: 'Más relevante que', 'Menos importante que', and 'Autor', each with an empty input field; and 'Hashtags:' with a dropdown menu set to '#lomasnuevo'. At the bottom, there is a pagination bar with buttons for '1', '2', '3', '4', '5', and '...20'.

Figura 10. Requerimiento 6, Momento 2, Diseñador 1

Además se propone una interfaz adicional (Figura 10.1) donde se muestra cómo será el uso de los tags más utilizados en la página, esto mediante un campo en donde el usuario puede ver ampliamente los conceptos más buscados dentro de la plataforma de búsqueda y puede evidenciar las tendencias que marcan los demás usuarios mediante el análisis del tamaño de cada concepto.



Figura 10.1. Complemento requerimiento 6, Momento 2, Diseñador 1

Requerimiento 2: Buscar páginas en la aplicación y ordenar los resultados de la búsqueda.

A continuación, algunas anotaciones del diseño:

La siguiente figura muestra una organización más detallada de los resultados de la búsqueda, los categoriza por más destacados y evidencia la diferencia de tonalidades entre los vínculos que han sido explorados (los más claros) y los que no (los más oscuros), además, se adiciona en la parte inferior una barra de numeración de páginas para exploración de más resultados.



Figura 11. Requerimiento 2, Momento 2, Diseñador 1

En la siguiente figura, el diseñador abarca 3 requerimientos en un solo diseño, a continuación algunas anotaciones del diseño:

*Requerimiento 1: Buscar contenido por palabras clave y parámetros específicos que al ser introducidos, se muestran sugerencias.*

Se propone una opción visible en la barra de búsqueda en donde se muestran sugerencias de autocompletar para las palabras clave que han sido buscadas

*Requerimiento 4 El usuario debe tener ubicación en la página, saber en dónde se encuentra y hacia dónde va.*

Para ubicar mejor al usuario, se adiciona en la parte inferior una organización breve del mapa del sitio de fácil acceso para que pueda entender cómo está compuesta la página y acceda fácilmente a cada ítem

*Requerimiento 5. Página de ayuda, en la cual se pueda consultar inquietudes respecto al manejo de la página.*





Figura 12. Requerimiento 1,4,5, Momento 2, Diseñador 1

En la figura 12.1 se propone un diseño para que cumpla con el requerimiento 4, con este diseño se plantea una visualización de la opción superior de mapa del sitio en donde ve de forma jerárquica como está compuesta la página que está visitando y tenga un panorama de su funcionamiento.

edu



Go

Educación

Educativo

Educativo cognitivo

## Mapa del sitio



1

2

3

4

5

...20

## Nosotros

Misión  
Visión  
Lo que hacemos  
Contacto

## Servicios

Búsqueda personalizada  
Biblioteca virtual  
Encontrando tesoros

## Herramientas

Anzuelo del saber  
Robot computarizado de búsqueda  
BigData

¿Necesitas ayuda?

Figura 12.1. Complemento requerimiento 1,4,5, Momento 2, Diseñador 1

# ANEXO 7: Caso de estudio 2

## Anexo 7: Caso de estudio 2

En este apartado se lleva a cabo la validación del lenguaje de patrones de interacción “Searching-Van Wellie” adaptados, la validación se realiza en dos momentos, un momento inicial en el cual se diseñan unas interfaces correspondientes a unos requerimientos entregados sin el uso del lenguaje de Patrones. Y un segundo momento en el cual el diseñador de interfaces se guía por el lenguaje de patrones para diseñar las interfaces. Posteriormente se evalúan ambos prototipos para verificar cuál de ellos garantiza mejores experiencias de usuario.

Este caso de estudio se lleva a cabo por el diseñador:

<b>DISEÑADOR</b>	
<b>Nombre</b>	Carlos Andrés Burbano
<b>Profesión</b>	Ingeniero de sistemas
<b>Empleo</b>	Desarrollador web
<b>Tiempo en el Diseño de Interfaces</b>	1 semana

### 3. MOMENTO 1. DISEÑO DE INTERFACES SIN USO DE PATRONES

En este caso a la interfaz, la cual fue hecha en una sola vista como se observa en la figura 1, no se le dio ningún nombre en específico y está compuesta de la siguiente manera:

Requerimiento 5. Página de ayuda, en la cual se pueda consultar inquietudes respecto al manejo de la página.

En la parte superior derecha se encuentra el botón de ayuda que lleva a una página de ayuda, el cual da respuesta al requerimiento 5.

Requerimiento 3. Realizar búsqueda en los documentos existentes, jerarquizarlos y visualizarlos de forma ordenada

En la parte superior central un icono de búsqueda en el cual se puede buscar elementos dentro de la página y un poco más abajo la opción de ordenar, donde se podrán jerarquizar y visualizar de forma ordenada, dando así cumplimiento al requerimiento 3.

Requerimiento 1: Buscar contenido por palabras clave y parámetros específicos que al ser introducidos, se muestran sugerencias.

En la parte izquierda un poco más abajo está el respectivo cajón para escribir la palabra que desea buscar con las sugerencias, cumpliendo así con el requerimiento número 1, queriendo con esto evitar una sobrecarga cognitiva al usuario de la aplicación, haciendo uso de uno de los principios de usabilidad que menciona ese aspecto.

Requerimiento 2: Buscar páginas en la aplicación y ordenar los resultados de la búsqueda.

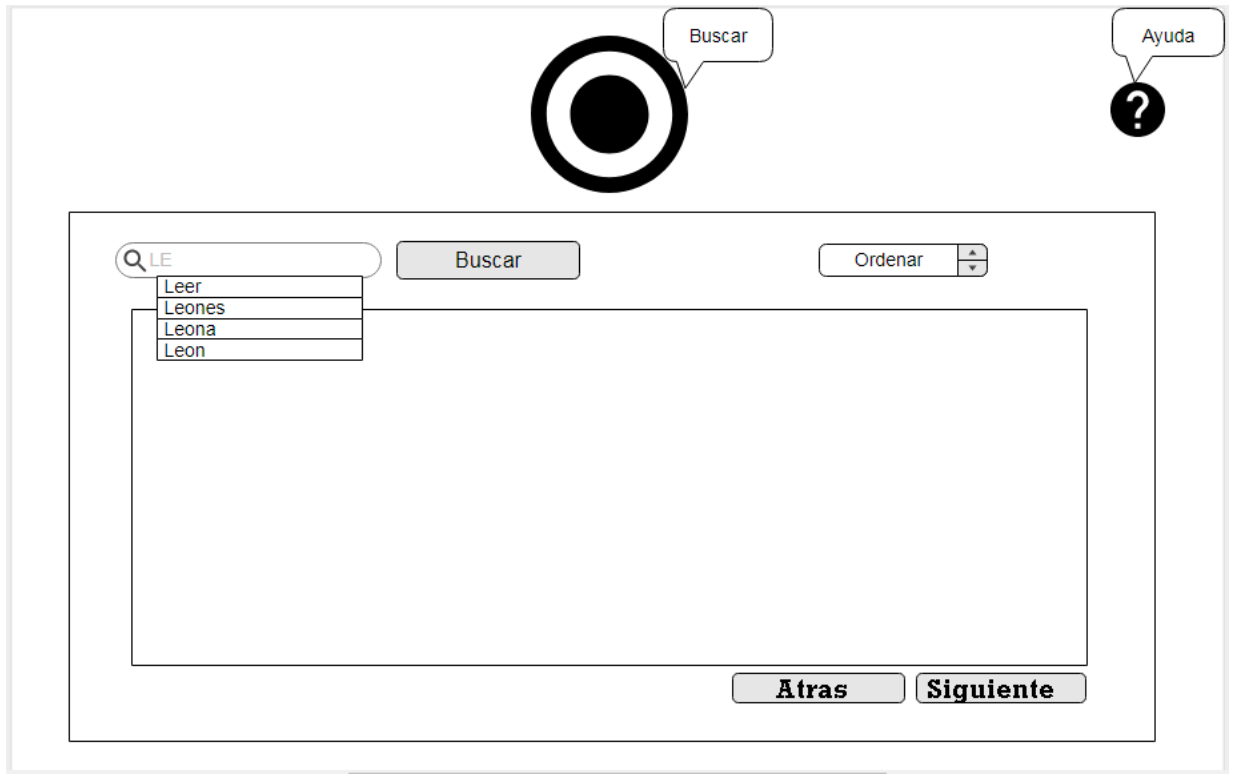
Un poco más a la derecha se encuentra la opción de ordenar, la cual logra mostrar de manera ordenada los resultados arrojados por la búsqueda, para lograr cumplir con el requerimiento 2, en este apartado se pueden desplegar las diferentes opciones para que el usuario decida por qué parámetros ordenar.

Requerimiento 4 El usuario debe tener ubicación en la página, saber en dónde se encuentra y hacia dónde va.

Para cumplir con el requerimiento 4, el diseñador de la interfaz ubicó en la parte inferior derecha los botones “atrás” y “siguiente” para poder navegar entre páginas, en palabras del diseñador de la interfaz:” quiero que el usuario tenga la sensación de que siempre puede devolverse a la vista anterior y no se sienta frustrado o arrepentido de haber avanzado”.

Requerimiento 6. Búsqueda acertada y guiada para evitar cometer errores y obtener resultados esperados, con ayuda de tags.

Se nota que en la parte izquierda al momento de ingresar la búsqueda se hace sugerencias de palabras, logrando con esto ayudar a guiar la búsqueda y evitando errores de escritura.



**Figura 1. Momento 1, todos los requerimientos, diseñador 2.**

#### 4. MOMENTO 2. DISEÑO DE INTERFACES CON USO DE PATRONES

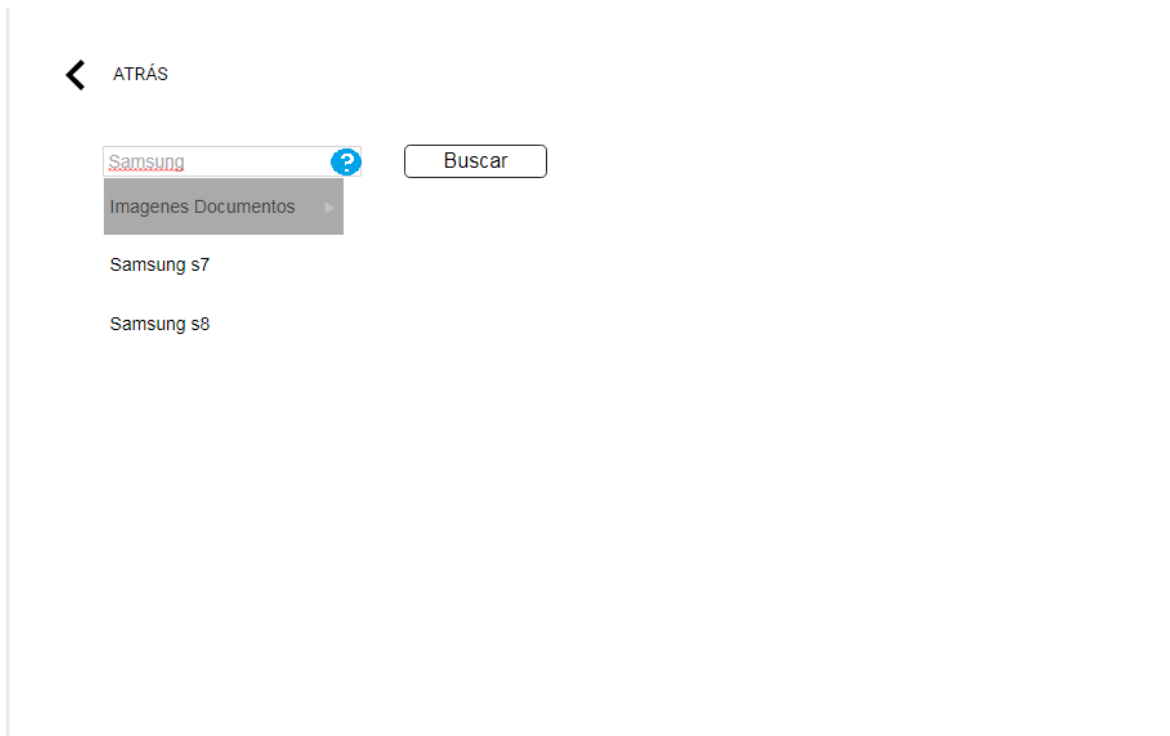
Una vez revisado el lenguaje de patrones, el diseñador de la interfaz uso algunos de ellos para volver a construir la interfaz, esta vez en dos vistas, estructurándola de la siguiente manera, como se muestra en las **figuras 2 y 3**.

Se usó el patrón “searchBox” para poner adecuadamente cada uno de los componentes de la búsqueda, se utilizó el campo de palabras claves y el botón para buscar.

Aplicando el patrón “Search Area” se pone filtro de búsqueda como imágenes, documentos, etc.

Requerimiento 2: Buscar páginas en la aplicación y ordenar los resultados de la búsqueda.

Con el patrón “Search Result” se muestra ordenados los resultados en caso de ser demasiados se muestran en diferentes lotes. se pone el mini botón de “ayuda de usuario” para poder ser usado en el momento que se requiera saber más de algún campo en específico. Dando respuesta a este requerimiento.



**Figura 2, Requerimientos 4, momento 2, diseñador 2.**

En este caso el diseñador de la interfaz puso valores en el ordenador, para mostrar que se puede ordenar las búsquedas por valores específicos en este caso en particular se ordena por precio.

Requerimiento 4 El usuario debe tener ubicación en la página, saber en dónde se encuentra y hacia dónde va.

Con respecto al requerimiento 4 usó la paginación para darle al usuario noción de en qué página en específico se encuentra y que tanta tiene aún por visitar o ha visitado ya.



**Figura 3, Requerimientos, momento 2, diseñador 2.**



# **ANEXO 8: Evaluación Heurística**

## Anexo 8: Evaluación heurística

A continuación se muestra la evaluación del primer evaluador con respecto al primer diseño del diseñador uno

Información Básica	
<b>Nombre</b>	Juan Carlos Aldana
<b>Perfil*</b>	Profesor universitario
<b>Estudios</b>	universitario
<b>Edad</b>	35
<b>Nacionalidad</b>	Colombiana
<b>Sexo (F o M)</b>	M

Puntuación	Impacto (Severidad)
1	No es un problema de usabilidad.
2	Problema "Cosmético": no necesita ser resuelto a menos que se disponga de tiempo extra en el proyecto.
3	Problema de usabilidad menor: arreglarlo tiene baja prioridad.
4	Problema de usabilidad mayor: es importante arreglarlo, se le debe dar alta prioridad.
5	Problema de usabilidad catastrófico: es imperativo arreglarlo antes de que el producto sea liberado.
<i>en blanco</i>	dejar en blanco si no se aplica

Puntuación	Cumplimiento
1	SI
0	NO

## USABILIDAD

### 1. Claridad de los Objetivos

La interfaz debe comunicar de manera inmediata su propósito, objetivo y funciones

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	Cl			
2	2.En el caso de existir más de un objetivo, estos están relacionados con el objetivo o función global y establecen coherencia entre ellos.			no aplica
3	3. En caso de existir más de un objetivo, estos son claros y separados.			no aplica

### 2. Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezado que describa el contenido de la pantalla?		1	
2	Si se utilizan ventanas emergentes (pop-up) para mostrar mensajes de error, ¿Permiten estas ventanas que el usuario visualice el error en la interfaz cuando se despliegan?			no aplica
3	¿Hay algún tipo de "feedback" para cada acción u operación?		0	
4	¿Luego de que el usuario completa una acción o un grupo de acciones, ¿el "feedback" del sistema indica que el siguiente grupo de acciones puede comenzarse?		0	
5	¿El sistema provee algún tipo de "feedback" visual en menús o cajas de diálogo que indiquen las opciones que pueden seleccionarse?		0	
6	ñ			
7	¿Los tiempos de de respuestas son apropiados para cada tarea?			no aplica
8	No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información		1	
9	La terminología utilizada en los menús, ¿es consistente con el dominio de conocimiento del usuario en relación la tarea a realizar?		1	
10	¿El sistema provee visibilidad? Es decir, ¿el usuario puede expresar verbalmente cual es el estado del sistema y que alternativas de acción posee en un determinado momento?		1	
11	Los menús gráficos ¿muestran de manera obvia cual es el ítem que ha sido seleccionado?		1	
12	Los menús gráficos, ¿ Muestran de manera clara las opciones que pueden ser deseleccionada?	3	1	

### 3. Relación entre el Sistema y el mundo real

El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Los iconos son concretos y familiares para el usuario?		1	
2	Si las formas de los objetos de la interfaz son utilizados como pistas visuales, ¿Concuerdan con las convenciones culturales de los usuarios?		1	
3	Las referencias indicadas en las teclas o botones virtuales de la interfaz para presionar en la pantalla, ¿son consistentes con nombres de teclas reales?			no aplica
4	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?		1	
5	Cuando la pantalla incluye preguntas que deben ser respondidas, ¿el lenguaje de estas preguntas es simple y claro?			no se evidencia
6	El sistema ingresa o elimina automáticamente espacios en blanco a palabras pegadas o ceros a fin de alinear cifras con respecto al punto decimal			no se evidencia
7	El sistema ingresa de manera automática los signos de dólar y decimal cuando se insertan valores monetarios?			no se evidencia
8	¿El sistema ingresa de manera automática comas en valores superiores a 9999?			no se evidencia
9	¿Los menús gráficos ofrecen activación? Es decir, ¿Es obvia la manera en que el sistema indica "ahora, haga esto"?		0	
10	Los nombres de los comandos, ¿Son específicos antes que generales?			no se evidencia

### 4. Control y Libertad del Usuario

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	En sistemas que permitan el uso de ventanas superpuestas, ¿es fácil para los usuarios cambiar de una ventana a otra?			no aplica
2	Cuando una tarea efectuada por el usuario se completa, ¿el sistema espera alguna señal de usuario antes de procesar la tarea?		1	
3	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?		0	
4	¿Existe una función de "deshacer" a nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y grupo de acciones completadas?		0	
5	¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en proceso?			no aplica
6	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes?		1	
7	¿La edición de caracteres está permitida en los campos de entrada de datos?		1	
8	¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, esion, archivo y valores por defecto para la pantalla?			no aplica
9	Si el sistema utiliza una interfaz de preguntas y respuestas, ¿pueden los usuarios regresar a la pregunta anterior o saltar hacia adelante una pregunta?		1	
10	¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla?		0	

### 5. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayuscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un titulo?		1	
4	¿Los numeros enteros están justificados a la derecha y los numeros reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opcion es de un menu es la de "salir", ¿esta opcion aparece como ultimo item del menu?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipograficamente entre si?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas estan justificadas a izquierda para listas alfabeticas y a derecha para listas numericas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como maximo cuatro colores para su definicion?		0	esta en escala de grises
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas

### 6. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayuscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un titulo?		1	
4	¿Los numeros enteros están justificados a la derecha y los numeros reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opcion es de un menu es la de "salir", ¿esta opcion aparece como ultimo item del menu?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipograficamente entre si?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas estan justificadas a izquierda para listas alfabeticas y a derecha para listas numericas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como maximo cuatro colores para su definicion?		0	esta en escala de grises
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas

### 7. Prevención de Errores

mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿se han usado puntos o guiones bajos para indicar la longitud de los campos?		0	
2	¿las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?		1	
3	¿las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible?		1	
4	si el sistema muestra multiples ventanas, ¿es la navegacion entre ellas simple y visible?		1	
5	Aquellas teclas de funcion que pueden causar las peores consecuencias ¿se encuentran ubicadas en posiciones del teclado dificiles de alcanzar?		1	
6	¿el sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible?			no aplica
7	¿el sistema alerta a los usuarios si estan a punto de cometer un error potencialmente serio?			no aplica
8	¿el sistema muestra mensajes de confirmación al usuario cuando realiza una accion ?			no aplica
9	¿el sistema interpreta inteligentemente las posibles variaciones en los comandos de los usuarios?			no aplica
10	¿las pantallas para entrada de datos y cajas de dialogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?		0	
11	Los campos en las pantallas de entradas de datos y las cajas de dialogo, ¿contienen valores por defecto cuando corresponde?		1	

### 8. Reconocimiento antes que Recuerdo

se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	EL uso de la interfaz no requiere recordar información de interfaces previas para interactuar con ella. Toda la información necesaria para la interacción se encuentra en la interfaz actual.		1	
2	Es fácil localizar información previamente encontrada.		1	
3	La interfaz permite ver y seleccionar, más que recordar y escribir		1	
4	La información esta organizada según una lógica reconocida y familiar para el usuario		1	
5	Se utilizan iconos relacionados con los contenidos a los que se asocian		1	
6	La estructura, orden y lógica es familiar e intuitiva para los usuarios.		1	
7	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera			no aplica
8	¿Los mensajes de error sugieren la causa del problema que los ha ocasionado?			no aplica
9	¿Los aputadores son breves e inequivocos?	2	1	

9. Flexibilidad y Eficiencia de Uso				
la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	si el sistema soporta tanto a usuarios novatos y expertos, ¿se encuentran disponibles multiples niveles de mensajes de			no aplica
2	¿pueden los usuarios definir sus propios sinonimos para comandos?			no aplica
3	¿Permite el sistema que los usuarios novatos entren la forma mas simple y comun de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parametros?			no aplica
4	¿los usuarios expertos tienen la opcion de ingresar comandos multiples en una unica cadena de texto?			no aplica
5	¿el sistema provee teclas de funcion para comandos de alta frecuencia?			no aplica
6	¿el sistema automaticamente ingresa ceros por delante para alineacion de valores?			no se evidencia
7	¿Existen aceleradores de teclado para realizar operaciones frecuentes?			no se evidencia
8	¿es posible repetir una accion ya realizada anteriormente de manera sencilla?			no se evidencia
9	¿se utiliza un diseño adaptativo ?			no se evidencia pero al parecer, si.
10	en los menus, ¿los usuarios tienen la opcion o bien de hacer "click" directamente en un item del menú o utilizar un atajo de teclado?		1	
11	en las cajas de dialogo, ¿los usuarios tienen la opcion de hacer "click" directamente en la opcion de la caja de dialogo o de utilizar un atajo del teclado?		1	
12	¿los usuarios expertos pueden saltar las cajas de dialogos anidados?			no aplica
10. Estética y Diseño Minimalista				
los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿la informacion visible es esencial para realizar la accion? ¿La pagina no contiene informacion que es irrelevante?		1	
2	¿existe redundancia de información en la pagina?		1	
3	¿la informacion es corta, concisa y precisa?		1	
4	¿los elementos son claramente distinguibles y no se confunden con otros?		1	
5	¿el texto esta bien organizado y las frases no son muy largas?		1	
6	¿las fuentes del texto tienen tamaño adecuado y son legibles?		1	
7	¿hay contraste entre el texto y el fondo?		1	
8	¿los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?		1	
9	¿los iconos estan resaltados respecto a su fondo?		1	
10	¿los grupos de item con significado semejante, estan separados por espacios en blanco?		1	
11	¿cada entrada de datos incluye un titulo simple, corto, claro y suficientemente distintivo?		1	
12	¿las etiquetas de los campos son familiares y descriptivas?		1	
13	¿cada opcion de menú posicionada en un nivel inferior esta asociada con solo una opcion de nivel superior?		1	
14	¿los titulos de los menús son claros y expresan el contenido?		1	
15	¿los menús emergentes con campos para entradas de datos, ¿poseen varias opciones para entrar esos datos definidas de manera correcta?		1	

**11. Ayudar a los usuarios a Reconocer**

diagnosticar y recuperarse de errores: los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿el despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?		1	
2	¿todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?		1	
3	¿las pistas visuales y mensajes importantes, están posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?		1	
4	¿las áreas de texto tiene "espacios de respiración" que las rodeen?		1	
5	¿si el usuario comete algún error hay forma de revertirlo?		0	
6	¿los errores que se presentan en el sistema son presentados de una forma clara y con lenguaje entendible por el usuario?		0	
7	¿se sugieren soluciones para recuperarse de los errores cometidos?		0	
8	¿se utiliza cambio de color para recordar que un link o ítem ha sido escogido?		1	
9	¿se utiliza subrayados, negrilla o mayúscula para resaltar la importancia de los ítems que deben ser más relevantes?		1	

**12. Ayuda y documentación**

incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿existe ayuda y documentación para que el usuario pueda consultar?		1	
2	si existe la ayuda ¿es fácil de consultar por el usuario y entendible?		1	
3	¿es sensible al contexto dicha documentación o ayuda?		1	
4	¿la documentación sobre accesibilidad esta adaptada a las necesidades del usuario?		1	
5	¿existe un apartado de preguntas frecuentes?		1	
6	¿hay ejemplos en la documentación de ayuda?		1	
7	¿las instrucciones en línea se distinguen visualmente?		1	
8	¿las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?		0	
9	¿el sistema aclara dudas en ítems que pueden resultar ambiguos?		1	
10	¿la función de ayuda es visible?		1	
11	¿la interfaz de ayuda es consistente con el resto del sistema?		1	
12	¿la disposición visual de la interfaz de ayuda esta bien diseñada?		1	
13	¿la información presentada en la ayuda es relevante?		1	
14	¿existe descripción de las acciones que se pueden realizar ?		1	
15	¿puede el usuario cambiar el nivel de detalle disponible?		0	
16	¿puede el usuario cambiar entre la interfaz de ayuda y el resto del sistema?			
17	¿es fácil salir del sistema de ayuda?		1	
18	¿puede el usuario volver al punto donde quedo antes de ingresar al sistema de ayuda?		0	

**12. Arquitectura de la Información**

Organización la información del sitio Web/sistema interactivo

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	1. El número de pestañas es adecuado		1	
2	2. Los niveles de profundidad de información* existentes son suficientes		1	



## MULTICULTURALIDAD

### 1. Diseño

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Tiene el sitio web o sistema interactivo, una interfaz amigable, con colores uniformes en la mayoría de las páginas?		0	blanco y negro
2	¿El sitio Web ofrece una interfaz limpia, sin ruido visual y con un uso correcto del espacio visual, sin elementos molestos y en general una interfaz		1	
3	Para facilitar la lectura ¿Tiene el texto un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto, limitando el estilo de fuente y otros		1	
4	¿Existen imágenes o elementos animados en el sitio Web?		1	

### 2. Navegación

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
5	En menús de navegación, ¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?		1	
6	¿Existe un Mapa Web en el sitio Web?		0	
7	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan con un título apropiado para que el usuario puede predecir la respuesta del sistema ante		1	

### 3. Contenido

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
8	¿Es fácil acceder a la información de las distintas áreas de la web, y hay información clara de los datos para contactar con el departamento en particular (teléfono, mail, dirección)?			no aplica
9	¿Aparecen las noticias en un sitio destacado del sitio Web, con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia?			no aplica

### 4. Búsqueda

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
10	¿Es fácil iniciar una búsqueda, el cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web se encuentra en la página de inicio y es fácilmente accesible desde cualquier lugar del sitio Web?		1	
11	¿Existe la opción de "búsqueda avanzada" en el sitio Web y se ofrecen opciones suficientes para realizar una búsqueda suficientemente acotada?		0	
12	¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?			no se evidencia

## COMUNICABILIDAD

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿La URL del sitio le da la idea de que trata?			no aplica
2	¿El sitio tiene una URL, clara y fácil de recordar?			no aplica
3	¿En algún momento se sintió perdido en la aplicación, no sabía en qué página se encontraba?		0	
4	¿Cuando se selecciona un icono se diferencia de los no seleccionados?		1	
5	¿Todos los términos utilizados en el menú fueron comprensibles?		1	
6	¿Los enlaces del menú se resaltan cuando se seleccionan?		1	
7	¿Los iconos que aparecen le dieron una idea de su función?		1	
8	¿El lenguaje utilizado en las descripciones es fácilmente entendible?		1	
9	¿Todos los enlaces son descriptivos (para usuarios no videntes)?		1	
10	¿Si se incrementa el tamaño de la letra el esquema del sitio se quiebra? Cambiando el tamaño de letra del navegador. Ejemplo en Mozilla sería Herramienta/Opciones/Contenido			no se evidencia
11	¿El contenido es accesible cuando las imágenes están deshabilitadas?			no se evidencia
12	¿La página refleja la identidad de la empresa (logos, compañía,...)?		1	
13	¿El nombre de algún botón no le fue fácil de entender?		0	
14	¿El nombre de algún campo del formulario no le fue fácil de entender?		0	
15	¿Entendió el contenido de los mensajes de error?		0	
16	¿Pudo acceder a la página de inicio en todo momento?		0	
17	¿Encontró el mapa del sitio?		0	
18	¿Cuándo es necesaria la descarga de un plug-in, hay un enlace a la página donde obtenerlo?		0	
19	¿El vínculo al mapa del sitio aparece en todas las páginas?		0	
20	¿Entendió la estructura del mapa del sitio?		0	
21	¿Existe un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones?			no se evidencia
22	¿Los vínculos son fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si		1	
23	¿Los iconos son distintos?		1	
24	¿La interfaz de búsqueda está ubicada en la parte superior derecha de la página?		1	
25	¿El logo de la organización está ubicado en el mismo lugar en todas las páginas, y hacer clic		1	
26	¿Existe una clara distinción entre campos "requeridos" y "opcionales" en los formularios?			no aplica
27	¿Considera que alguno de los títulos de las páginas no se relaciona con su contenido?		0	
28	¿El color del texto y del fondo son muy parecido?		0	esta en escala de grises
29	¿El mensaje de error informa cuales son las acciones a realizar para arreglarlo?			no tiene msjs de error
30	¿El mensaje de error permite volver a donde se encontraba trabajando?			no tiene msjs de error
31	¿Pudo corregir los errores fácilmente?			no tiene msjs de error
32	¿Encontró el acceso a la ayuda con facilidad?		1	
33	¿Necesitó utilizar la ayuda para completar operacion		0	
34	¿La aplicación le ofrece un área de Preguntas Frecuentes con datos que contribuyeron a resolver su problema?		1	
35	¿Necesitó instrucciones para trabajar en la aplicación?		0	
36	¿La ayuda está organizada en pasos?		1	
37	¿Se dan ejemplos para facilitar la tarea?		1	
38	¿Se utilizan explicaciones cortas en la ayuda?		1	

A continuación se muestra la evaluación del primer evaluador con respecto al segundo diseño del diseñador uno

Información Básica	
<b>Nombre</b>	Íngrid Natalia Ocampo
<b>Perfil*</b>	Desarrollador de aplicaciones
<b>Estudios</b>	Universitario
<b>Edad</b>	28
<b>Nacionalidad</b>	Colombiana
<b>Sexo (F o M)</b>	F

Puntuación	Impacto (Severidad)
1	No es un problema de usabilidad.
2	Problema "Cosmético": no necesita ser resuelto a menos que se disponga de tiempo extra en el proyecto.
3	Problema de usabilidad menor: arreglarlo tiene baja prioridad.
4	Problema de usabilidad mayor: es importante arreglarlo, se le debe dar alta prioridad.
5	Problema de usabilidad catastrófico: es imperativo arreglarlo antes de que el producto sea liberado.
<i>en blanco</i>	<i>dejar en blanco si no se aplica</i>

Puntuación	Cumplimiento
1	SI
0	NO

## USABILIDAD

### 1. Claridad de los Objetivos

La interfaz debe comunicar de manera inmediata su propósito, objetivo y funciones

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	Cl			
2	2.En el caso de existir más de un objetivo, estos están relacionados con el objetivo o función global y establecen coherencia entre ellos.			no aplica para e
3	3. En caso de existir más de un objetivo, estos son claros y separados.			no aplica para e

### 2. Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezado que describa el contenido de la pantalla?		0	
2	Si se utilizan ventanas emergentes (pop-up) para mostrar mensajes de error, ¿Permiten estas ventanas que el usuario visualice el error en la interfaz cuando se despliegan?			no aplica
3	¿Hay algún tipo de "feedback" para cada acción u operación?		0	
4	¿Luego de que el usuario completa una acción o un grupo de acciones, ¿el "feedback" del sistema indica que el siguiente grupo de acciones puede comenzarse?		0	
5	¿El sistema provee algún tipo de "feedback" visual en menús o cajas de diálogo que indiquen las opciones que pueden seleccionarse?		1	
6	ñ			
7	¿Los tiempos de de respuestas son apropiados para cada tarea?			no aplica
8	No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información		1	
9	La terminología utilizada en los menús, ¿es consistente con el dominio de conocimiento del usuario en relación la tarea a realizar?		1	
10	¿El sistema provee visibilidad? Es decir, ¿el usuario puede expresar verbalmente cual es el estado del sistema y que alternativas de acción posee en un determinado momento?		0	
11	Los menús gráficos ¿muestran de manera obvia cual es el ítem que ha sido seleccionado?		1	
12	Los menús gráficos, ¿ Muestran de manera clara las opciones que pueden ser deseleccionada?		1	

### 3. Relación entre el Sistema y el mundo real

El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Los iconos son concretos y familiares para el usuario?		1	
2	Si las formas de los objetos de la interfaz son utilizados como pistas visuales, ¿Concuerdan con las convenciones culturales de los usuarios?		1	
3	Las referencias indicadas en las teclas o botones virtuales de la interfaz para presionar en la pantalla, ¿son consistentes con nombres de teclas reales?		1	
4	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?		1	
5	Cuando la pantalla incluye preguntas que deben ser respondidas, ¿el lenguaje de estas preguntas es simple y claro?			no aplica
6	El sistema ingresa o elimina automáticamente espacios en blanco a palabras pegadas o ceros a fin de alinear cifras con respecto al punto decimal			no se muestra a
7	El sistema ingresa de manera automática los signos de dólar y decimal cuando se insertan valores monetarios?			no se evidencia
8	¿El sistema ingresa de manera automática comas en valores superiores a 9999?			no se evidencia
9	¿Los menús gráficos ofrecen activación? Es decir, ¿Es obvia la manera en que el sistema indica "ahora, haga esto"?		1	
10	Los nombres de los comandos, ¿Son específicos antes que generales?		1	

### 4. Control y Libertad del Usuario

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	En sistemas que permitan el uso de ventanas superpuestas, ¿es fácil para los usuarios cambiar de una ventana a otra?			no aplica
2	Cuando una tarea efectuada por el usuario se completa, ¿el sistema espera alguna señal de usuario antes de procesar la tarea?			no se evidencia
3	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?			no se evidencia
4	¿Existe una función de "deshacer" a nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y grupo de acciones completadas?		1	se observa un a
5	¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en proceso?			no se evidencia
6	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes?		1	
7	¿La edición de caracteres está permitida en los campos de entrada de datos?		1	
8	¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, sesión, archivo y valores por defecto para la pantalla?			no se evidencia
9	Si el sistema utiliza una interfaz de preguntas y respuestas, ¿pueden los usuarios regresar a la pregunta anterior o saltar hacia adelante una pregunta?		1	
10	¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla?			no se evidencia

### 5. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayuscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un titulo?			no se evidencia
4	¿Los numeros enteros están justificados a la derecha y los numeros reales alineaados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opcion es de un menu es la de "salir", ¿esta opcion aparece como ultimo item del menu?			no se evidencia
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipograficamente entre si?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?			no se evidencia
9	¿Los campos y etiquetas estan justificadas a izquierda para listas alfabeticas y a derecha para listas numericas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como maximo cuatro colores para su definicion?		1	
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no se evidencia

### 6. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayuscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un titulo?			no se evidencia
4	¿Los numeros enteros están justificados a la derecha y los numeros reales alineaados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opcion es de un menu es la de "salir", ¿esta opcion aparece como ultimo item del menu?			no se evidencia
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipograficamente entre si?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?			no se evidencia
9	¿Los campos y etiquetas estan justificadas a izquierda para listas alfabeticas y a derecha para listas numericas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como maximo cuatro colores para su definicion?		1	
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no se evidencia

### 7. Prevención de Errores

mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿se han usado puntos o guiones bajos para indicar la longitud de los campos?		0	
2	¿las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?			no tiene menu
3	¿las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible?		1	
4	si el sistema muestra multiples ventanas, ¿es la navegacion entre ellas simple y visible?			no se evidencia
5	Aquellas teclas de funcion que pueden causar las peores consecuencias ¿se encuentran ubicadas en posiciones del teclado difíciles de alcanzar?		1	
6	¿el sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible?		1	
7	¿el sistema alerta a los usuarios si estan a punto de cometer un error potencialmente serio?			no se evidencia
8	¿el sistema muestra mensajes de confirmación al usuario cuando realiza una accion ?			no se evidencia
9	¿el sistema interpreta inteligentemente las posibles variaciones en los comandos de los usuarios?		1	
10	¿las pantallas para entrada de datos y cajas de dialogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?	3	0	
11	Los campos en las pantallas de entradas de datos y las cajas de dialogo, ¿contienen valores por defecto cuando corresponde?		0	

### 8. Reconocimiento antes que Recuerdo

se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	EL uso de la interfaz no requiere recordar información de interfaces previas para interactuar con ella. Toda la información necesaria para la interacción se encuentra en la interfaz actual.		1	
2	Es fácil localizar información previamente encontrada.		0	
3	La interfaz permite ver y seleccionar, más que recordar y escribir		1	
4	La información esta organizada según una lógica reconocida y familiar para el usuario		1	
5	Se utilizan iconos relacionados con los contenidos a los que se asocian		1	
6	La estructura, orden y lógica es familiar e intuitiva para los usuarios.		1	
7	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera		1	
8	¿Los mensajes de error sugieren la causa del problema que los ha ocasionado?		0	
9	¿Los aputadores son breves e inequívocos?		1	

9. Flexibilidad y Eficiencia de Uso				
la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	si el sistema soporta tanto a usuarios novatos y expertos, ¿se encuentran disponibles multiples niveles de mensajes de			no aplica
2	¿pueden los usuarios definir sus propios sinonimos para comandos?			no aplica
3	¿Permite el sistema que los usuarios novatos entren la forma mas simple y comun de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parametros?			no aplica
4	¿los usuarios expertos tienen la opcion de ingresar comandos multiples en una unica cadena de texto?			no aplica
5	¿el sistema provee teclas de funcion para comandos de alta frecuencia?			no aplica
6	¿el sistema automaticamente ingresa ceros por delante para alineacion de valores?			no aplica
7	¿Existen aceleradores de teclado para realizar operaciones frecuentes?		1	
8	¿es posible repetir una accion ya realizada anteriormente de manera sencilla?		1	
9	¿se utiliza un diseño adaptativo ?		1	aunque no se evidencia en el prototipo
10	en los menus, ¿los usuarios tienen la opcion o bien de hacer "click" directamente en un item del menú o utilizar un atajo de teclado?		1	
11	en las cajas de dialogo, ¿los usuarios tienen la opcion de hacer "click" directamente en la opcion de la caja de dialogo o de utilizar un atajo del teclado?		1	
12	¿los usuarios expertos pueden saltar las cajas de dialogos anidados?			no aplica

10. Estética y Diseño Minimalista				
los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿la informacion visible es esencial para realizar la accion? ¿La pagina no contiene informacion que es irrelevante?		1	
2	¿existe redundancia de información en la pagina?		1	
3	¿la informacion es corta, concisa y precisa?		1	
4	¿los elementos son claramente distinguibles y no se confunden con otros?		1	
5	¿el texto esta bien organizado y las frases no son muy largas?		1	
6	¿las fuentes del texto tienen tamaño adecuado y son legibles?			
7	¿hay contraste entre el texto y el fondo?		1	
8	¿los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?		1	
9	¿los iconos estan resaltados respecto a su fondo?		1	
10	¿los grupos de item con significado semejante, estan separados por espacios en blanco?		1	
11	¿cada entrada de datos incluye un titulo simple, corto, claro y suficientemente distintivo?		1	
12	¿las etiquetas de los campos son familiares y descriptivas?		1	
13	¿cada opcion de menú posicionada en un nivel inferior esta asociada con solo una opcion de nivel superior?			no se evidencia
14	¿los titulos de los menús son claros y expresan el contenido?			no tiene menu
15	¿los menús emergentes con campos para entradas de datos, ¿poseen varias opciones para entrar esos datos definidas de manera correcta?			no tiene menu



11. Ayudar a los usuarios a Reconocer				
diagnosticar y recuperarse de errores: los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿el despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?		1	
2	¿todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?		1	
3	¿las pistas visuales y mensajes importantes, estan posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?		1	
4	¿las areas de texto tiene "espacios de respiración" que las rodeen?			
5	¿si el usuario comete algun error hay forma de revertirlo?		1	
6	¿los errores que se presentan en el sistema son presentados de una forma clara y con lenguaje entendible por el usuario?		1	
7	¿se sugieren soluciones para recuperarse de los errores cometidos?			no se evidencia
8	¿se utiliza cambio de color para recordar que un link o item ha sido escogido?	4	0	
9	¿se utiliza subrayados, negrilla o mayuscula para resaltar la importancia de los items que deben ser mas relevantes?	3	1	

12. Ayuda y documentación				
incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿existe ayuda y documentación para que el usuario pueda consultar?		1	
2	si existe la ayuda ¿es facil de consultar por el usuario y entendible?		1	
3	¿es sensible al contexto dicha documentación o ayuda?		1	
4	¿la documentacion sobre accesibilidad esta adaptada a las necesidades del usuario?		1	
5	¿existe un apartado de preguntas frecuentes?		1	
6	¿hay ejemplos en la documentacion de ayuda?		1	
7	¿las instrucciones en linea se distinguen visualmente?		1	
8	¿las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?		1	
9	¿el sistema aclara dudas en items que pueden resultar ambiguos?		1	
10	¿la funcion de ayuda es visible?		1	
11	¿la interfaz de ayuda es consistente con el resto del sistema?		1	
12	¿la disposicion visual de la interfaz de ayuda esta bien diseñada?		1	
13	¿la informacion presentada en la ayuda es relevante?		1	
14	¿existe descripcion de las acciones que se pueden realizar ?		0	
15	¿puede el usuario cambiar el nivel de detalle disponible?		1	
16	¿puede el usuario cambiar entre la interfaz de ayuda y el resto del sistema?		1	
17	¿es facil salir del sistema de ayuda?		1	
18	¿puede el usuario volver al punto donde quedo antes de ingresar al sistema de ayuda?		1	no se evidencia claramente

13. Arquitectura de la Información				
Organización la información del sitio Web/sistema interactivo				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	1. El número de pestañas es adecuado			no aplica
2	2. Los niveles de profundidad de información* existentes son suficientes		0	

## MULTICULTURALIDAD

1. Diseño				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Tiene el sitio web o sistema interactivo, una interfaz amigable, con colores uniformes en la mayoría de las paginas?	4	1	escala de grises
2	¿El sitio Web ofrece una interfaz limpia, sin ruido visual y con un uso correcto del espacio visual, sin elementos molestos y en general una interfaz	2	1	
3	Para facilitar la lectura ¿Tiene el texto un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto, limitando el estilo de fuente y otros		1	
4	¿Existen imágenes o elementos animados en el sitio Web?		0	

2. Navegación				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
5	En menús de navegación, ¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?	3	1	
6	¿Existe un Mapa Web en el sitio Web?		0	
7	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan con un título apropiado para que el usuario puede predecir la respuesta del sistema ante	2	1	

3. Contenido				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
8	¿Es fácil acceder a la información de las distintas áreas de la web, y hay información clara de los datos para contactar con el departamento en particular (teléfono, mail, dirección)?			no aplica
9	¿Aparecen las noticias en un sitio destacado del sitio Web, con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia?			no aplica

4. Búsqueda				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
10	¿Es fácil iniciar una búsqueda, el cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web se encuentra en la página de inicio y es fácilmente accesible desde cualquier lugar del sitio Web?		1	
11	¿Existe la opción de "búsqueda avanzada" en el sitio Web y se ofrecen opciones suficientes para realizar una búsqueda suficientemente acotada?		1	
12	¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?		1	

## COMUNICABILIDAD

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿La URL del sitio le da la idea de que trata?			no aplica
2	¿El sitio tiene una URL, clara y fácil de recordar?			no aplica, no se le dio nombre a la aplicación web
3	¿En algún momento se sintió perdido en la aplicación, no sabía en qué página se encontraba?		0	
4	¿Cuando se selecciona un icono se diferencia de los no seleccionados?		1	
5	¿Todos los términos utilizados en el menú fueron comprensibles?			no hay menu
6	¿Los enlaces del menú se resaltan cuando se seleccionan			no hay menu
7	¿Los iconos que aparecen le dieron una idea de su función?		1	
8	¿El lenguaje utilizado en las descripciones es fácilmente entendible?		1	
9	¿Todos los enlaces son descriptivos (para usuarios no videntes)?			no aplica
10	¿Si se incrementa el tamaño de la letra el esquema del sitio se quiebra? Cambiando el tamaño de letra del navegador. Ejemplo en Mozilla sería Herramienta/Opciones/Contenido			no aplica
11	¿El contenido es accesible cuando las imágenes están deshabilitadas?			no aplica
12	¿La página refleja la identidad de la empresa (logos, compañía,...)?		0	
13	¿El nombre de algún botón no le fue fácil de entender?		0	
14	¿El nombre de algún campo del formulario no le fue fácil de entender?			no hay mensajes de error
15	¿Entendió el contenido de los mensajes de error?			no hay mensajes de error
16	¿Pudo acceder a la página de inicio en todo momento?			no aplica
17	¿Encontró el mapa del sitio?		0	
18	¿Cuándo es necesaria la descarga de un plug-in, hay un enlace a la página donde obtenerlo?			no aplica
19	¿El vínculo al mapa del sitio aparece en todas las páginas?			no aplica
20	¿Entendió la estructura del mapa del sitio?			no aplica
21	¿Existe un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones?		1	
22	¿Los vínculos son fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si		1	
23	¿Los íconos son distintos?		1	
24	¿La interfaz de búsqueda está ubicada en la parte superior derecha de la página?		0	
25	¿El logo de la organización está ubicado en el mismo lugar en todas las páginas, y hacer clic		0	no tiene logo
26	¿Existe una clara distinción entre campos "requeridos" y "opcionales" en los formularios?		0	no se evidencian formularios
27	¿Considera que alguno de los títulos de las páginas no se relaciona con su contenido?			no aplica
28	¿El color del texto y del fondo son muy parecido?		0	
29	¿El mensaje de error informa cuales son las acciones a realizar para arreglarlo?		0	
30	¿El mensaje de error permite volver a donde se encontraba trabajando?			no aplica
31	¿Pudo corregir los errores fácilmente?			no aplica
32	¿Encontró el acceso a la ayuda con facilidad?		1	
33	¿Necesitó utilizar la ayuda para completar operacion		0	no aplica
34	¿La aplicación le ofrece un área de Preguntas Frecuentes con datos que contribuyeron a resolver su problema?		1	
35	¿Necesitó instrucciones para trabajar en la aplicación?		0	
36	¿La ayuda está organizada en pasos?		1	
37	¿Se dan ejemplos para facilitar la tarea?		1	
38	¿Se utilizan explicaciones cortas en la ayuda?		1	

A continuación se muestra la evaluación del primer evaluador con respecto al primer diseño del diseñador dos

Información Básica	
Nombre	Laura Catalina Buitrago
Perfil*	Diseñadora de interfaces web
Estudios	Universitario
Edad	32
Nacionalidad	Colombiana
Sexo (F o M)	F

Puntuación	Impacto (Severidad)
1	No es un problema de usabilidad.
2	Problema "Cosmético": no necesita ser resuelto a menos que se disponga de tiempo extra en el proyecto.
3	Problema de usabilidad menor: arreglarlo tiene baja prioridad.
4	Problema de usabilidad mayor: es importante arreglarlo, se le debe dar alta prioridad.
5	Problema de usabilidad catastrófico: es imperativo arreglarlo antes de que el producto sea liberado.
<i>en blanco</i>	dejar en blanco si no se aplica

Puntuación	Cumplimiento
1	SI
0	NO

## USABILIDAD

### 1. Claridad de los Objetivos

La interfaz debe comunicar de manera inmediata su propósito, objetivo y funciones

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	Cl			
2	2.En el caso de existir más de un objetivo, estos están relacionados con el objetivo o función global y establecen coherencia entre ellos.			no aplica
3	3. En caso de existir más de un objetivo, estos son claros y separados.			no aplica

### 2. Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezado que describa el contenido de la pantalla?		1	
2	Si se utilizan ventanas emergentes (pop-up) para mostrar mensajes de error, ¿Permiten estas ventanas que el usuario visualice el error en la interfaz cuando se despliegan?			no aplica
3	¿Hay algún tipo de "feedback" para cada acción u operación?		0	
4	¿Luego de que el usuario completa una acción o un grupo de acciones, ¿el "feedback" del sistema indica que el siguiente grupo de acciones puede comenzarse?		0	
5	¿El sistema provee algún tipo de "feedback" visual en menús o cajas de diálogo que indiquen las opciones que pueden seleccionarse?		0	
6	ñ			
7	¿Los tiempos de de respuestas son apropiados para cada tarea?			no aplica
8	No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información		1	
9	La terminología utilizada en los menús, ¿es consistente con el dominio de conocimiento del usuario en relación la tarea a realizar?		1	
10	¿El sistema provee visibilidad? Es decir, ¿el usuario puede expresar verbalmente cual es el estado del sistema y que alternativas de acción posee en un determinado momento?		1	
11	Los menús gráficos ¿muestran de manera obvia cual es el ítem que ha sido seleccionado?		1	
12	Los menús gráficos, ¿ Muestran de manera clara las opciones que pueden ser deseleccionada?		3	1

### 3. Relación entre el Sistema y el mundo real

El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Los iconos son concretos y familiares para el usuario?		1	
2	Si las formas de los objetos de la interfaz son utilizados como pistas visuales, ¿Concuerdan con las convenciones culturales de los usuarios?		1	
3	Las referencias indicadas en las teclas o botones virtuales de la interfaz para presionar en la pantalla, ¿son consistentes con nombres de teclas reales?			no aplica
4	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?		1	
5	Cuando la pantalla incluye preguntas que deben ser respondidas, ¿el lenguaje de estas preguntas es simple y claro?			no se evidencia
6	El sistema ingresa o elimina automáticamente espacios en blanco a palabras pegadas o ceros a fin de alinear cifras con respecto al punto decimal			no se evidencia
7	El sistema ingresa de manera automática los signos de dólar y decimal cuando se insertan valores monetarios?			no se evidencia
8	¿El sistema ingresa de manera automática comas en valores superiores a 9999?			no se evidencia
9	¿Los menús gráficos ofrecen activación? Es decir, ¿Es obvia la manera en que el sistema indica "ahora, haga esto"?		0	
10	Los nombres de los comandos, ¿Son específicos antes que generales?			no se evidencia

### 4. Control y Libertad del Usuario

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	En sistemas que permitan el uso de ventanas superpuestas, ¿es fácil para los usuarios cambiar de una ventana a otra?			no aplica
2	Cuando una tarea efectuada por el usuario se completa, ¿el sistema espera alguna señal de usuario antes de procesar la tarea?		1	
3	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?		0	
4	¿Existe una función de "deshacer" a nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y grupo de acciones completadas?		0	
5	¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en proceso?			no aplica
6	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes?		1	
7	¿La edición de caracteres está permitida en los campos de entrada de datos?		1	
8	¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, esion, archivo y valores por defecto para la pantalla?			no aplica
9	Si el sistema utiliza una interfaz de preguntas y respuestas, ¿pueden los usuarios regresar a la pregunta anterior o saltar hacia adelante una pregunta?		1	
10	¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla?		0	

### 5. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un título?		1	
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas están justificadas a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?		0	esta en escala de grises
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas

### 6. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un título?		1	
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas están justificadas a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?		0	esta en escala de grises
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas

### 7. Prevención de Errores

mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿se han usado puntos o guiones bajos para indicar la longitud de los campos?		0	
2	¿las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?		1	
3	¿las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible?		1	
4	si el sistema muestra multiples ventanas, ¿es la navegacion entre ellas simple y visible?		1	
5	Aquellas teclas de funcion que pueden causar las peores consecuencias ¿se encuentran ubicadas en posiciones del teclado dificiles de alcanzar?		1	
6	¿el sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible?			no aplica
7	¿el sistema alerta a los usuarios si estan a punto de cometer un error potencialmente serio?			no aplica
8	¿el sistema muestra mensajes de confirmación al usuario cuando realiza una accion ?			no aplica
9	¿el sistema interpreta inteligentemente las posibles variaciones en los comandos de los usuarios?			no aplica
10	¿las pantallas para entrada de datos y cajas de dialogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?		0	
11	Los campos en las pantallas de entradas de datos y las cajas de dialogo, ¿contienen valores por defecto cuando corresponde?		1	

### 8. Reconocimiento antes que Recuerdo

se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	EL uso de la interfaz no requiere recordar información de interfaces previas para interactuar con ella. Toda la información necesaria para la interacción se encuentra en la interfaz actual.		1	
2	Es fácil localizar información previamente encontrada.		1	
3	La interfaz permite ver y seleccionar, más que recordar y escribir		1	
4	La información esta organizada según una lógica reconocida y familiar para el usuario		1	
5	Se utilizan iconos relacionados con los contenidos a los que se asocian		1	
6	La estructura, orden y lógica es familiar e intuitiva para los usuarios.		1	
7	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera			no aplica
8	¿Los mensajes de error sugieren la causa del problema que los ha ocasionado?			no aplica
9	¿Los aputadores son breves e inequívocos?	2	1	



9. Flexibilidad y Eficiencia de Uso				
la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	si el sistema soporta tanto a usuarios novatos y expertos, ¿se encuentran disponibles multiples niveles de mensajes de			no aplica
2	¿pueden los usuarios definir sus propios sinonimos para comandos?			no aplica
3	¿Permite el sistema que los usuarios novatos entren la forma mas simple y comun de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parametros?			no aplica
4	¿los usuarios expertos tienen la opcion de ingresar comandos multiples en una unica cadena de texto?			no aplica
5	¿el sistema provee teclas de funcion para comandos de alta frecuencia?			no aplica
6	¿el sistema automaticamente ingresa ceros por delante para alineacion de valores?			no se evidencia
7	¿Existen aceleradores de teclado para realizar operaciones frecuentes?			no se evidencia
8	¿es posible repetir una accion ya realizada anteriormente de manera sencilla?			no se evidencia
9	¿se utiliza un diseño adaptativo ?			no se evidencia pero al parecer, si.
10	en los menus, ¿los usuarios tienen la opcion o bien de hacer "click" directamente en un item del menú o utilizar un atajo de teclado?		1	
11	en las cajas de dialogo, ¿los usuarios tienen la opcion de hacer "click" directamente en la opcion de la caja de dialogo o de utilizar un atajo del teclado?		1	
12	¿los usuarios expertos pueden saltar las cajas de dialogos anidados?			no aplica

10. Estética y Diseño Minimalista				
los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿la informacion visible es esencial para realizar la accion? ¿La pagina no contiene informacion que es irrelevante?		1	
2	¿existe redundancia de información en la pagina?		1	
3	¿la informacion es corta, concisa y precisa?		1	
4	¿los elementos son claramente distinguibles y no se confunden con otros?		1	
5	¿el texto esta bien organizado y las frases no son muy largas?		1	
6	¿las fuentes del texto tienen tamaño adecuado y son legibles?		1	
7	¿hay contraste entre el texto y el fondo?		1	
8	¿los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?		1	
9	¿los iconos estan resaltados respecto a su fondo?		1	
10	¿los grupos de item con significado semejante, estan separados por espacios en blanco?		1	
11	¿cada entrada de datos incluye un titulo simple, corto, claro y suficientemente distintivo?		1	
12	¿las etiquetas de los campos son familiares y descriptivas?		1	
13	¿cada opcion de menú posicionada en un nivel inferior esta asociada con solo una opcion de nivel superior?		1	
14	¿los titulos de los menús son claros y expresan el contenido?		1	
15	¿los menús emergentes con campos para entradas de datos, ¿poseen varias opciones para entrar esos datos definidas de manera correcta?		1	

### 11. Ayudar a los usuarios a Reconocer

diagnosticar y recuperarse de errores: los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿el despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?		1	
2	¿todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?		1	
3	¿las pistas visuales y mensajes importantes, están posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?		1	
4	¿las áreas de texto tiene "espacios de respiración" que las rodeen?		1	
5	¿si el usuario comete algun error hay forma de revertirlo?		0	
6	¿los errores que se presentan en el sistema son presentados de una forma clara y con lenguaje entendible por el usuario?		0	
7	¿se sugieren soluciones para recuperarse de los errores cometidos?		0	
8	¿se utiliza cambio de color para recordar que un link o item ha sido escogido?		1	
9	¿se utiliza subrayados, negrilla o mayuscula para resaltar la importancia de los items que deben ser mas relevantes?		1	

### 12. Ayuda y documentación

incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿existe ayuda y documentación para que el usuario pueda consultar?		1	
2	si existe la ayuda ¿es facil de consultar por el usuario y entendible?		1	
3	¿es sensible al contexto dicha documentación o ayuda?		1	
4	¿la documentacion sobre accesibilidad esta adaptada a las necesidades del usuario?		1	
5	¿existe un apartado de preguntas frecuentes?		1	
6	¿hay ejemplos en la documentacion de ayuda?		1	
7	¿las instrucciones en linea se distinguen visualmente?		1	
8	¿las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?		0	
9	¿el sistema aclara dudas en items que pueden resultar ambiguos?		1	
10	¿la funcion de ayuda es visible?		1	
11	¿la interfaz de ayuda es consistente con el resto del sistema?		1	
12	¿la disposicion visual de la interfaz de ayuda esta bien diseñada?		1	
13	¿la informacion presentada en la ayuda es relevante?		1	
14	¿existe descripción de las acciones que se pueden realizar ?		1	
15	¿puede el usuario cambiar el nivel de detalle disponible?		0	
16	¿puede el usuario cambiar entre la interfaz de ayuda y el resto del sistema?			
17	¿es facil salir del sistema de ayuda?		1	
18	¿puede el usuario volver al punto donde quedo antes de ingresar al sistema de ayuda?		0	

### 12. Arquitectura de la Información

Organización la información del sitio Web/sistema interactivo

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	1. El número de pestañas es adecuado		1	
2	2. Los niveles de profundidad de información* existentes son suficientes		1	

## MULTICULTURALIDAD

1. Diseño				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Tiene el sitio web o sistema interactivo, una interfaz amigable, con colores uniformes en la mayoría de las paginas?		0	blanco y negro
2	¿El sitio Web ofrece una interfaz limpia, sin ruido visual y con un uso correcto del espacio visual, sin elementos molestos y en general una interfaz		1	
3	Para facilitar la lectura ¿Tiene el texto un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto, limitando el estilo de fuente y otros		1	
4	¿Existen imágenes o elementos animados en el sitio Web?		1	
2. Navegación				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
5	En menús de navegación, ¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?		1	
6	¿Existe un Mapa Web en el sitio Web?		0	
7	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan con un título apropiado para que el usuario puede predecir la respuesta del sistema ante		1	
3. Contenido				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
8	¿Es fácil acceder a la información de las distintas áreas de la web, y hay información clara de los datos para contactar con el departamento en particular (teléfono, mail, dirección)?			no aplica
9	¿Aparecen las noticias en un sitio destacado del sitio Web, con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia?			no aplica
4. Búsqueda				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
10	¿Es fácil iniciar una búsqueda, el cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web se encuentra en la página de inicio y es fácilmente accesible desde cualquier lugar del sitio Web?		1	
11	¿Existe la opción de "búsqueda avanzada" en el sitio Web y se ofrecen opciones suficientes para realizar una búsqueda suficientemente acotada?		0	
12	¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?			no se evidencia

## COMUNICABILIDAD

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿La URL del sitio le da la idea de que trata?			no aplica
2	¿El sitio tiene una URL, clara y fácil de recordar?			no aplica
3	¿En algún momento se sintió perdido en la aplicación, no sabía en qué página se encontraba?		0	
4	¿Cuando se selecciona un icono se diferencia de los no seleccionados?		1	
5	¿Todos los términos utilizados en el menú fueron comprensibles?		1	
6	¿Los enlaces del menú se resaltan cuando se seleccionan		1	
7	¿Los iconos que aparecen le dieron una idea de su función?		1	
8	¿El lenguaje utilizado en las descripciones es fácilmente entendible?		1	
9	¿Todos los enlaces son descriptivos (para usuarios no videntes)?		1	
10	¿Si se incrementa el tamaño de la letra el esquema del sitio se quiebra? Cambiando el tamaño de letra del navegador. Ejemplo en Mozilla sería Herramienta/Opciones/Contenido			no se evidencia
11	¿El contenido es accesible cuando las imágenes están deshabilitadas?			no se evidencia
12	¿La página refleja la identidad de la empresa (logos, compañía,...)?		1	
13	¿El nombre de algún botón no le fue fácil de entender?		0	
14	¿El nombre de algún campo del formulario no le fue fácil de entender?		0	
15	¿Entendió el contenido de los mensajes de error?		0	
16	¿Pudo acceder a la página de inicio en todo momento?		0	
17	¿Encontró el mapa del sitio?		0	
18	¿Cuándo es necesaria la descarga de un plug-in, hay un enlace a la página donde obtenerlo?		0	
19	¿El vínculo al mapa del sitio aparece en todas las páginas?		0	
20	¿Entendió la estructura del mapa del sitio?		0	
21	¿Existe un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones?			no se evidencia
22	¿Los vínculos son fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si		1	
23	¿Los iconos son distintos?		1	
24	¿La interfaz de búsqueda está ubicada en la parte superior derecha de la página?		1	
25	¿El logo de la organización está ubicado en el mismo lugar en todas las páginas, y hacer clic		1	
26	¿Existe una clara distinción entre campos "requeridos" y "opcionales" en los formularios?			no aplica
27	¿Considera que alguno de los títulos de las páginas no se relaciona con su contenido?		0	
28	¿El color del texto y del fondo son muy parecido?		0	esta en escala de grises
29	¿El mensaje de error informa cuales son las acciones a realizar para arreglarlo?			no tiene msjs de error
30	¿El mensaje de error permite volver a donde se encontraba trabajando?			no tiene msjs de error
31	¿Pudo corregir los errores fácilmente?			no tiene msjs de error
32	¿Encontró el acceso a la ayuda con facilidad?		1	
33	¿Necesitó utilizar la ayuda para completar operacion		0	
34	¿La aplicación le ofrece un área de Preguntas Frecuentes con datos que contribuyeron a resolver su problema?		1	
35	¿Necesitó instrucciones para trabajar en la aplicación?		0	
36	¿La ayuda está organizada en pasos?		1	
37	¿Se dan ejemplos para facilitar la tarea?		1	
38	¿Se utilizan explicaciones cortas en la ayuda?		1	

A continuación se muestra la evaluación del primer evaluador con respecto al segundo diseño del diseñador dos

Información Básica	
<b>Nombre</b>	Yair Alonso Aparicio
<b>Perfil*</b>	Profesor universitario
<b>Estudios</b>	Especialización en diseño web
<b>Edad</b>	38
<b>Nacionalidad</b>	Colombiana
<b>Sexo (F o M)</b>	M

Puntuación	Impacto (Severidad)
1	No es un problema de usabilidad.
2	Problema "Cosmético": no necesita ser resuelto a menos que se disponga de tiempo extra en el proyecto.
3	Problema de usabilidad menor: arreglarlo tiene baja prioridad.
4	Problema de usabilidad mayor: es importante arreglarlo, se le debe dar alta prioridad.
5	Problema de usabilidad catastrófico: es imperativo arreglarlo antes de que el producto sea liberado.
<i>en blanco</i>	dejar en blanco si no se aplica

Puntuación	Cumplimiento
1	SI
0	NO

## USABILIDAD

### 1. Claridad de los Objetivos

La interfaz debe comunicar de manera inmediata su propósito, objetivo y funciones

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	Cl			
2	2.En el caso de existir más de un objetivo, estos están relacionados con el objetivo o función global y establecen coherencia entre ellos.			no aplica
3	3. En caso de existir más de un objetivo, estos son claros y separados.			no aplica

### 2. Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debería mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezado que describa el contenido de la pantalla?		1	
2	Si se utilizan ventanas emergentes (pop-up) para mostrar mensajes de error, ¿Permiten estas ventanas que el usuario visualice el error en la interfaz cuando se despliegan?			no aplica
3	¿Hay algún tipo de "feedback" para cada acción u operación?		0	
4	¿Luego de que el usuario completa una acción o un grupo de acciones, ¿el "feedback" del sistema indica que el siguiente grupo de acciones puede comenzarse?		0	
5	¿El sistema provee algún tipo de "feedback" visual en menús o cajas de diálogo que indiquen las opciones que pueden seleccionarse?		0	
6	ñ			
7	¿Los tiempos de de respuestas son apropiados para cada tarea?			no aplica
8	No son necesarios altos niveles de concentración y no es requerido retener información		1	
9	La terminología utilizada en los menús, ¿es consistente con el dominio de conocimiento del usuario en relación la tarea a realizar?		1	
10	¿El sistema provee visibilidad? Es decir, ¿el usuario puede expresar verbalmente cual es el estado del sistema y que alternativas de acción posee en un determinado momento?		1	
11	Los menús gráficos ¿muestran de manera obvia cual es el ítem que ha sido seleccionado?		1	
12	Los menús gráficos, ¿ Muestran de manera clara las opciones que pueden ser deseleccionada?	3	1	

### 3. Relación entre el Sistema y el mundo real

El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario, más que con términos relacionados con el sistema. Seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Los iconos son concretos y familiares para el usuario?		1	
2	Si las formas de los objetos de la interfaz son utilizados como pistas visuales, ¿Concuerdan con las convenciones culturales de los usuarios?		1	
3	Las referencias indicadas en las teclas o botones virtuales de la interfaz para presionar en la pantalla, ¿son consistentes con nombres de teclas reales?			no aplica
4	Cuando se ingresan datos en la pantalla, ¿la terminología utilizada para describir la tarea es familiar para los usuarios?		1	
5	Cuando la pantalla incluye preguntas que deben ser respondidas, ¿el lenguaje de estas preguntas es simple y claro?			no se evidencia
6	El sistema ingresa o elimina automáticamente espacios en blanco a palabras pegadas o ceros a fin de alinear cifras con respecto al punto decimal			no se evidencia
7	El sistema ingresa de manera automática los signos de dólar y decimal cuando se insertan valores monetarios?			no se evidencia
8	¿El sistema ingresa de manera automática comas en valores superiores a 9999?			no se evidencia
9	¿Los menús gráficos ofrecen activación? Es decir, ¿Es obvia la manera en que el sistema indica "ahora, haga esto"?		1	
10	Los nombres de los comandos, ¿Son específicos antes que generales?			no se evidencia

### 4. Control y Libertad del Usuario

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	En sistemas que permitan el uso de ventanas superpuestas, ¿es fácil para los usuarios cambiar de una ventana a otra?			no aplica
2	Cuando una tarea efectuada por el usuario se completa, ¿el sistema espera alguna señal de usuario antes de procesar la tarea?		1	
3	¿Se pregunta al usuario que confirme acciones que tendrán consecuencias drásticas, negativas o destructivas?		0	
4	¿Existe una función de "deshacer" a nivel de cada acción simple, cada entrada de datos y grupo de acciones completadas?		0	
5	¿Los usuarios pueden cancelar operaciones en proceso?			no aplica
6	¿Los usuarios pueden reducir el tiempo de entrada de datos copiando y modificando datos existentes?		1	
7	¿La edición de caracteres está permitida en los campos de entrada de datos?		1	
8	¿Los usuarios pueden configurar la apariencia de su propio sistema, esion, archivo y valores por defecto para la pantalla?			no aplica
9	Si el sistema utiliza una interfaz de preguntas y respuestas, ¿pueden los usuarios regresar a la pregunta anterior o saltar hacia adelante una pregunta?		1	
10	¿Los usuarios pueden revertir sus acciones de manera sencilla?		0	

### 5. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un título?		1	
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas están justificados a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?		1	
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas

### 6. Consistencia y Estándares

hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para dejar el estado no deseado al que

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿El abuso de letras en mayúscula en la pantalla ha sido evitado?		1	
2	¿Los iconos poseen etiqueta?		1	
3	¿Cada ventana posee un título?		1	
4	¿Los números enteros están justificados a la derecha y los números reales alineados con respecto al punto decimal?			no se evidencia
5	¿Es posible utilizar las barras de desplazamiento horizontal y vertical en cada ventana?		1	
6	Si una opción es de un menú es la de "salir", ¿esta opción aparece como último ítem del menú?		1	
7	¿Las etiquetas de campos y los campos se distinguen tipográficamente entre sí?		1	
8	¿Las etiquetas de los campos mantienen una forma consistente entre una pantalla y otra?		1	
9	¿Los campos y etiquetas están justificados a izquierda para listas alfabéticas y a derecha para listas numéricas?		1	
10	¿Las interfaces de usuario utilizan como máximo cuatro colores para su definición?		1	
11	¿Todas las abreviaturas poseen la misma longitud?			no hay abreviaturas



### 7. Prevención de Errores

mucho mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un diseño cuidadoso que prevenga la ocurrencia de problemas.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿se han usado puntos o guiones bajos para indicar la longitud de los campos?		0	
2	¿las elecciones disponibles en el menú son lógicas, distinguidas entre sí y mutuamente excluyentes?		1	
3	¿las entradas de datos son no sensibles a mayúsculas siempre que sea posible?		1	
4	si el sistema muestra multiples ventanas, ¿es la navegacion entre ellas simple y visible?		1	
5	Aquellas teclas de funcion que pueden causar las peores consecuencias ¿se encuentran ubicadas en posiciones del teclado dificiles de alcanzar?		1	
6	¿el sistema previene a los usuarios de cometer errores siempre que esto es posible?			no aplica
7	¿el sistema alerta a los usuarios si estan a punto de cometer un error potencialmente serio?			no aplica
8	¿el sistema muestra mensajes de confirmación al usuario cuando realiza una accion ?			no aplica
9	¿el sistema interpreta inteligentemente las posibles variaciones en los comandos de los usuarios?			no aplica
10	¿las pantallas para entrada de datos y cajas de dialogo indican el número de espacios en caracteres que están disponibles para un campo?		0	
11	Los campos en las pantallas de entradas de datos y las cajas de dialogo, ¿contienen valores por defecto cuando corresponde?		1	

### 8. Reconocimiento antes que Recuerdo

se deben hacer visibles los objetos, acciones y opciones, El usuario no tendría que recordar la información que se le da en una parte del proceso, para seguir adelante. Las instrucciones para el uso del sistema deben estar a la vista o ser fácilmente recuperables cuando sea necesario.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	EL uso de la interfaz no requiere recordar información de interfaces previas para interactuar con ella. Toda la información necesaria para la interacción se encuentra en la interfaz actual.		1	
2	Es fácil localizar información previamente encontrada.		1	
3	La interfaz permite ver y seleccionar, más que recordar y escribir		1	
4	La información esta organizada según una lógica reconocida y familiar para el usuario		1	
5	Se utilizan iconos relacionados con los contenidos a los que se asocian		1	
6	La estructura, orden y lógica es familiar e intuitiva para los usuarios.		1	
7	Si se detecta un error en un campo de entrada de datos, ¿el sistema posiciona el cursor en ese campo o lo resalta de alguna manera			no aplica
8	¿Los mensajes de error sugieren la causa del problema que los ha ocasionado?			no aplica
9	¿Los aputadores son breves e inequivocos?	2	1	

**9. Flexibilidad y Eficiencia de Uso**

la presencia de aceleradores, que no son vistos por los usuarios novatos, puede ofrecer una interacción más rápida a los usuarios expertos que la que el sistema puede proveer a los

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	si el sistema soporta tanto a usuarios novatos y expertos, ¿se encuentran disponibles multiples niveles de mensajes de			no aplica
2	¿pueden los usuarios definir sus propios sinonimos para comandos?			no aplica
3	¿Permite el sistema que los usuarios novatos entren la forma mas simple y comun de cada comando, y permitan a los usuarios expertos añadir parametros?			no aplica
4	¿los usuarios expertos tienen la opcion de ingresar comandos multiples en una unica cadena de texto?			no aplica
5	¿el sistema provee teclas de funcion para comandos de alta frecuencia?			no aplica
6	¿el sistema automaticamente ingresa ceros por delante para alineacion de valores?			no se evidencia
7	¿Existen aceleradores de teclado para realizar operaciones frecuentes?			no se evidencia
8	¿es posible repetir una accion ya realizada anteriormente de manera sencilla?			no se evidencia
9	¿se utiliza un diseño adaptativo ?			no se evidencia pero al parecer, si.
10	en los menus, ¿los usuarios tienen la opcion o bien de hacer "click" directamente en un item del menú o utilizar un atajo de teclado?		1	
11	en las cajas de dialogo, ¿los usuarios tienen la opcion de hacer "click" directamente en la opcion de la caja de dialogo o de utilizar un atajo del teclado?		1	
12	¿los usuarios expertos pueden saltar las cajas de dialogos anidados?			no aplica

**10. Estética y Diseño Minimalista**

los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada. Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿la informacion visible es esencial para realizar la accion? ¿La pagina no contiene informacion que es irrelevante?		1	
2	¿existe redundancia de información en la pagina?		1	
3	¿la informacion es corta, concisa y precisa?		1	
4	¿los elementos son claramente distinguibles y no se confunden con otros?		1	
5	¿el texto esta bien organizado y las frases no son muy largas?		1	
6	¿las fuentes del texto tienen tamaño adecuado y son legibles?		1	
7	¿hay contraste entre el texto y el fondo?		1	
8	¿los iconos son visualmente distinguibles de acuerdo a su significado conceptual?		1	
9	¿los iconos estan resaltados respecto a su fondo?		1	
10	¿los grupos de item con significado semejante, estan separados por espacios en blanco?		1	
11	¿cada entrada de datos incluye un titulo simple, corto, claro y suficientemente distintivo?		1	
12	¿las etiquetas de los campos son familiares y descriptivas?		1	
13	¿cada opcion de menú posicionada en un nivel inferior esta asociada con solo una opcion de nivel superior?		1	
14	¿los titulos de los menús son claros y expresan el contenido?		1	
15	¿los menús emergentes con campos para entradas de datos, ¿poseen varias opciones para entrar esos datos definidas de manera correcta?		1	

**11. Ayudar a los usuarios a Reconocer**

diagnosticar y recuperarse de errores: los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿el despliegue de datos comienza en la parte superior izquierda de la pantalla?		1	
2	¿todos los datos que el usuario necesita se muestran en cada paso de una transacción?		1	
3	¿las pistas visuales y mensajes importantes, están posicionados en lugares de la pantalla en donde es probable que el usuario dirija su mirada?		1	
4	¿las áreas de texto tiene "espacios de respiración" que las rodeen?		1	
5	¿si el usuario comete algún error hay forma de revertirlo?		0	
6	¿los errores que se presentan en el sistema son presentados de una forma clara y con lenguaje entendible por el usuario?		0	
7	¿se sugieren soluciones para recuperarse de los errores cometidos?		0	
8	¿se utiliza cambio de color para recordar que un link o ítem ha sido escogido?		1	
9	¿se utiliza subrayados, negrilla o mayúscula para resaltar la importancia de los ítems que deben ser más relevantes?		1	

**12. Ayuda y documentación**

incluso en los casos en que el sistema pueda ser usado sin documentación, podría ser necesario ofrecer ayuda y documentación. Dicha información debería ser fácil de buscar, estar enfocada en las tareas del usuario, con una lista concreta de pasos a desarrollar y no ser demasiado extensa.

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿existe ayuda y documentación para que el usuario pueda consultar?		1	
2	si existe la ayuda ¿es fácil de consultar por el usuario y entendible?		1	
3	¿es sensible al contexto dicha documentación o ayuda?		1	
4	¿la documentación sobre accesibilidad esta adaptada a las necesidades del usuario?		1	
5	¿existe un apartado de preguntas frecuentes?		1	
6	¿hay ejemplos en la documentación de ayuda?		1	
7	¿las instrucciones en línea se distinguen visualmente?		1	
8	¿las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?		1	
9	¿el sistema aclara dudas en ítems que pueden resultar ambiguos?		1	
10	¿la función de ayuda es visible?		1	
11	¿la interfaz de ayuda es consistente con el resto del sistema?		1	
12	¿la disposición visual de la interfaz de ayuda esta bien diseñada?		1	
13	¿la información presentada en la ayuda es relevante?		1	
14	¿existe descripción de las acciones que se pueden realizar ?		1	
15	¿puede el usuario cambiar el nivel de detalle disponible?		1	
16	¿puede el usuario cambiar entre la interfaz de ayuda y el resto del sistema?		1	
17	¿es fácil salir del sistema de ayuda?		1	
18	¿puede el usuario volver al punto donde quedo antes de ingresar al sistema de ayuda?			no se evidencia

**12. Arquitectura de la Información**

## Organización la información del sitio Web/sistema interactivo

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	1. El número de pestañas es adecuado		1	
2	2. Los niveles de profundidad de información* existentes son suficientes		1	

Todas	120
Cumplidas	86
No Cumplidas	34

## MULTICULTURALIDAD

1. Diseño				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿Tiene el sitio web o sistema interactivo, una interfaz amigable, con colores uniformes en la mayoría de las paginas?		1	
2	¿El sitio Web ofrece una interfaz limpia, sin ruido visual y con un uso correcto del espacio visual, sin elementos molestos y en general una interfaz		1	
3	Para facilitar la lectura ¿Tiene el texto un diseño sencillo, con suficiente contraste entre el fondo y el texto, limitando el estilo de fuente y otros		1	
4	¿Existen imágenes o elementos animados en el sitio Web?		1	
2. Navegación				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
5	En menús de navegación, ¿Se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?		1	
6	¿Existe un Mapa Web en el sitio Web?		1	
7	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan con un título apropiado para que el usuario puede predecir la respuesta del sistema ante		1	
3. Contenido				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
8	¿Es fácil acceder a la información de las distintas áreas de la web, y hay información clara de los datos para contactar con el departamento en particular (teléfono, mail, dirección)?			no aplica
9	¿Aparecen las noticias en un sitio destacado del sitio Web, con vínculo a la noticia en el titular, y un claro resumen del contenido de la noticia?			no aplica
4. Búsqueda				
No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
10	¿Es fácil iniciar una búsqueda, el cuadro de texto para introducir términos a buscar en el sitio Web se encuentra en la página de inicio y es fácilmente accesible desde cualquier lugar del sitio Web?		1	
11	¿Existe la opción de "búsqueda avanzada" en el sitio Web y se ofrecen opciones suficientes para realizar una búsqueda suficientemente acotada?		1	
12	¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?			no se evidencia

Todas	12
Cumplidas	9
No Cumplidas	3

## COMUNICABILIDAD

No.	Sub-heurística	Impacto	Cumplimiento	Observaciones
1	¿La URL del sitio le da la idea de que trata?			no aplica
2	¿El sitio tiene una URL, clara y fácil de recordar?			no aplica
3	¿En algún momento se sintió perdido en la aplicación, no sabía en qué página se encontraba?		0	
4	¿Cuando se selecciona un icono se diferencia de los no seleccionados?		1	
5	¿Todos los términos utilizados en el menú fueron comprensibles?		1	
6	¿Los enlaces del menú se resaltan cuando se seleccionan		1	
7	¿Los iconos que aparecen le dieron una idea de su función?		1	
8	¿El lenguaje utilizado en las descripciones es fácilmente entendible?		1	
9	¿Todos los enlaces son descriptivos (para usuarios no videntes)?		1	
10	¿Si se incrementa el tamaño de la letra el esquema del sitio se quiebra? Cambiando el tamaño de letra del navegador. Ejemplo en Mozilla sería Herramienta/Opciones/Contenido			no se evidencia
11	¿El contenido es accesible cuando las imágenes están deshabilitadas?			no se evidencia
12	¿La página refleja la identidad de la empresa (logos, compañía,...)?		1	
13	¿El nombre de algún botón no le fue fácil de entender?		0	
14	¿El nombre de algún campo del formulario no le fue fácil de entender?		0	
15	¿Entendió el contenido de los mensajes de error?		0	
16	¿Pudo acceder a la página de inicio en todo momento?		0	
17	¿Encontró el mapa del sitio?		1	
18	¿Cuándo es necesaria la descarga de un plug-in, hay un enlace a la página donde obtenerlo?		0	
19	¿El vínculo al mapa del sitio aparece en todas las páginas?		1	
20	¿Entendió la estructura del mapa del sitio?		1	
21	¿Existe un cambio visible cuando el ratón apunta a los vínculos y botones?			no se evidencia
22	¿Los vínculos son fáciles de identificar sin necesidad de ir pasando el ratón para verificar si		1	
23	¿Los iconos son distintos?		1	
24	¿La interfaz de búsqueda está ubicada en la parte superior derecha de la página?		1	
25	¿El logo de la organización está ubicado en el mismo lugar en todas las páginas, y hacer clic		1	
26	¿Existe una clara distinción entre campos "requeridos" y "opcionales" en los formularios?			no aplica
27	¿Considera que alguno de los títulos de las páginas no se relaciona con su contenido?		0	
28	¿El color del texto y del fondo son muy parecido?		0	esta en escala de grises
29	¿El mensaje de error informa cuales son las acciones a realizar para arreglarlo?			no tiene msjs de error
30	¿El mensaje de error permite volver a donde se encontraba trabajando?			no tiene msjs de error
31	¿Pudo corregir los errores fácilmente?			no tiene msjs de error
32	¿Encontró el acceso a la ayuda con facilidad?		1	
33	¿Necesitó utilizar la ayuda para completar operacion		0	
34	¿La aplicación le ofrece un área de Preguntas Frecuentes con datos que contribuyeron a resolver su problema?		1	
35	¿Necesitó instrucciones para trabajar en la aplicación?		0	
36	¿La ayuda está organizada en pasos?		1	
37	¿Se dan ejemplos para facilitar la tarea?		1	
38	¿Se utilizan explicaciones cortas en la ayuda?		1	

A continuación se muestra el análisis de resultados del caso de estudio numero 1

Usabilidad				
No	Sub Heurística	Número de Atributos	Frecuencia Ideal	Frecuencia Critica
1	Claridad de los Objetivos	2	0	10
2	Visibilidad del Estado del Sistema	11	0	55
3	Relación entre el Sistema y el Mundo Real	10	0	50
4	Control y Libertad del Usuario	10	0	50
5	Consistencia y Estándares	11	0	55
6	Prevención de Errores	11	0	55
7	Reconocimiento antes que Recuerdo	9	0	45
8	Flexibilidad y Eficiencia de Uso	12	0	60
9	Estética y Diseño Minimalista	15	0	75
10	Ayudar a los usuarios a Reconocer	9	0	45
11	Ayuda y Documentación	2	0	10
12	Arquitectura de la información	18	0	90

1. Claridad de los Objetivos																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1							1								
	0				2			0			2					
		0	0	0	8	0	8		0	0	6	0	0	6		
Diseñador 2	1							1								
	0				1			0								
		0	0	0	4	0	4		0	0	0	0	0	0		
Diseñador 3	1							1								
	0							0	2							
		1	0	0	0	0	1		2	0	0	0	0	2		

1. Claridad de los Objetivos		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	6
Diseñador 2	4	0
Diseñador 3	1	2

2. Visibilidad del Sistema													
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)						
Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
	1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
Diseñador 1	1		1	2	1	2	1	1	3	2			
	0		2	2	1		0		5				
	0	0	6	8	5	19	0	0	15	0	0	0	15
Diseñador 2	1		1	2			1		3	2			
	0		5	1	1		0		2	1	1		
	0	0	15	4	5	24	0	0	6	4	5	15	
Diseñador 3	1		3	4			1		3	4			
	0		3	3			0		1	2			
	0	0	9	12	0	21	0	0	3	8	0	11	

2. Visibilidad del Sistema		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	19	15
Diseñador 2	24	15
Diseñador 3	21	11

3. Relación entre el Sistema y el Mundo real													
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)						
Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
	1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
Diseñador 1	1		3	6	1		1	1	2	1	2		
	0						0		2		2		
	0	0	0	24	5	29	0	4	0	8	0	12	
Diseñador 2	1		4	2	1		1	2	3	4	5		
	0			1			0			3	1		
	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	0	
Diseñador 3	1		4	1	1		1		3	4	5		
	0			2	1		0			2			
	0	0	0	8	5	13	0	0	0	8	0	8	

3. Relación entre el sistema y		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	29	12
Diseñador 2	4	0
Diseñador 3	13	8



4. Control y Libertad del Usuario														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Diseñador 1	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1			3	1			1	1	1	2			
	0			1	4	1		0			1	2		
		0	0	3	16	5	24		0	0	3	8	0	11
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1			1	2			1			1	2		
	0			1	2			0						
		0	0	3	8	0	11		0	0	0	0	0	0
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1							1						
	0			4				0			4			
		0	0	12	0	0	12		0	0	12	0	0	12

4. Control y Libertad del		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	24	11
Diseñador 2	11	0
Diseñador 3	12	12

5. Consistencia y Estándares														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Diseñador 1	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1			3	4	1		1	1	6	2			
	0			2		1		0						
		0	0	6	0	5	11		0	0	0	0	0	0
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1			2	1			1			4	2		
	0			2	2	1		0						
		0	0	6	8	5	19		0	0	0	0	0	0
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1							1						
	0			3	3			0			3	3		
		0	0	9	12	0	21		0	0	9	12	0	21

5. Consistencia y Estándares		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	11	0
Diseñador 2	19	0
Diseñador 3	21	21

6. Prevención de Errores														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)							
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
Diseñador 1	1			3	4	1		1		2	4	4	5	
	0			2		1		0		1	1			
		0	0	6	0	5	11		0	0	3	4	0	7
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
	1	1	2	3	4	5		1	1	3	4	5		
	0		2	2	1	2		0	1	1	1			
		0	4	6	4	10	24		0	2	3	4	0	9
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
	1	1	2	3	4	5		1	1	3	4	5		
	0			3	2	2		0	2	2	2			
		0	0	9	8	10	27		0	4	6	8	0	18

6. Prevención de Errores		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	11	7
Diseñador 2	24	9
Diseñador 3	27	18

7. Reconocimiento antes que Recuerdo														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)							
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
Diseñador 1	1			1	2	2		1		4	3	2		
	0				3	3		0				8		
		0	0	0	12	15	27		0	0	0	8	0	8
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5	
	0			2	1			0		1				
		0	0	6	4	0	10		0	0	3	0	0	3
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5	
	0			1	2			0		2	1			
		0	0	0	8	0	8		0	0	6	0	0	6

7. Reconocimiento antes que		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	27	8
Diseñador 2	10	3
Diseñador 3	8	6

8. Flexibilidad y Eficiencia de Uso														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)							
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
Diseñador 1	1		1	4	2			1		1	1			
	0						0	0	0	0	0	0	0	
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	1				2			1				2	1	
	0			1		1		0						
		0	0	3	0	5	8		0	0	0	0	0	
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	1							1						
	0			1				0			5			
		0	0	3	0	0	3		0	0	15	0	0	
		0	0	3	0	0	3		0	0	15	0	15	

8. Flexibilidad y Eficiencia de		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	0	0
Diseñador 2	8	0
Diseñador 3	3	15

9. Estética y Diseño Minimalista														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)							
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
Diseñador 1	1				2			1	6	7	2			
	0				8	2		0						
		0	0	0	32	10	42		0	0	0	0	0	
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	1				3	5		1				6	5	
	0				4	2		0						
		0	0	0	16	10	26		0	0	0	0	0	
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	1			1				1				4		
	0				4			0			1			
		0	0	0	16	0	16		0	0	3	0	0	
		0	0	0	16	0	16		0	0	3	0	3	

9. Estética y Diseño		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	42	0
Diseñador 2	26	0
Diseñador 3	16	3

10. Ayudar a los usuarios a Reconocer																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
Diseñador 1	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0							0			2	1				
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	4	0	10		
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			1	5	2		0			1	2	2			
		0	0	3	20	10	33	0	0	0	0	4	0	4		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0				2			0				5				
		0	0	0	8	0	8	0	0	0	0	0	0	0		

10. Ayudar a los usuarios a		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	0	10
Diseñador 2	33	4
Diseñador 3	8	0

11. Ayuda y Documentación																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
Diseñador 1	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0				3			0			6					
		0	0	0	12	0	12	0	0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			3	8	4		0			3	7	7			
		0	0	9	32	20	61	0	0	0	0	4	0	4		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			1	1			0			1	1				
		0	0	3	4	0	7	0	0	3	4	0	7			

11. Ayuda y Documentación		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	12	0
Diseñador 2	61	4
Diseñador 3	7	7

12. Arquitectura de la Información																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			1	1			1			2					
	0						0	0						0		
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1							1								
	0			1				0								
		0	0	0	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1				2			1				2				
	0							0								
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

12. Arquitectura de la		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	0	0
Diseñador 2	3	0
Diseñador 3	0	0

1. Diseño																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			2		1		1	2	1	1					
	0					1		0								
		0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1					2		1				1	2			
	0				2			0				1				
		0	0	0	0	8	0	8	0	0	0	0	4	0		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1							1				3				
	0	2						0	1							
		2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2		

1. Diseño		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	0
Diseñador 2	8	4
Diseñador 3	2	2

2. Navegación																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1				2			1	1	2						
	0					1		0								
		0	0	0	0	5	5		0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1							1						1		
	0					2		0						1		
		0	0	0	0	0	10	10		0	0	0	0	5	5	
Diseñador 3	1				1			1				1				
	0							0								
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

2. Navegación		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	0
Diseñador 2	10	5
Diseñador 3	0	0

3. Contenido																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1							1	1	2	1	4	5			
	0					2		0								
		0	0	0	0	10	10		0	0	0	0	0	0	0	
Diseñador 2	1							1								
	0			1	1			0								
		0	0	3	4	0	7	7		0	0	0	0	0	0	
Diseñador 3	1							1					5			
	0			2				0			2					
		0	0	6	0	0	6	6		0	0	6	0	0	6	

3. Contenido		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	10	0
Diseñador 2	7	0
Diseñador 3	6	6

4. Búsqueda													
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)						
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-
Diseñador 1	1	1	2	3	4	5	1	1	1	3	4	5	
	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5	1	1	2	3	4	5	
	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	1	
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5	1	1	2	3	4	5	
	0	0	0	0	1		0	0	0	0	3		

4. Búsqueda		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	10	0
Diseñador 2	9	0
Diseñador 3	4	0

COMUNICABILIDAD													
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)						
	Cumplimiento	+	IMPACTO			-		Cumplimiento	+	IMPACTO			-
Diseñador 1	1	1	2	3	4	5	1	9	11	3	4	5	
	0	0	0	8	13	1	0	5	2	1			
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5	1	1	2	3	4	5	
	0	0	0	1	5	12	0	0	0	2	3	4	
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5	1	1	2	3	4	5	
	0	0	0	0	5		0	0	0	1	13		

COMUNICABILIDAD		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	81	15
Diseñador 2	83	38
Diseñador 3	88	36

## MULTICULTURALIDAD

Diseñador	1. Diseño		2. Navegación		3. Contenido		4. Búsqueda	
	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	0	5	0	10	0	10	0
Diseñador 2	8	4	10	5	7	0	9	0
Diseñador 3	2	2	0	0	6	6	4	0

## COMUNICABILIDAD

DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	81	15
Diseñador 2	83	38
Diseñador 3	88	36

Diseñador	1. Claridad de los Objetivos		2. Visibilidad del Sistema		3. Relación entre el Sistema y el Mundo Real		4. Control y Libertad del Usuario		5. Consistencia y Estándares	
	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	6	19	15	29	12	24	11	11	0
Diseñador 2	4	0	24	15	4	0	11	0	19	0
Diseñador 3	1	2	21	11	13	8	12	12	21	21

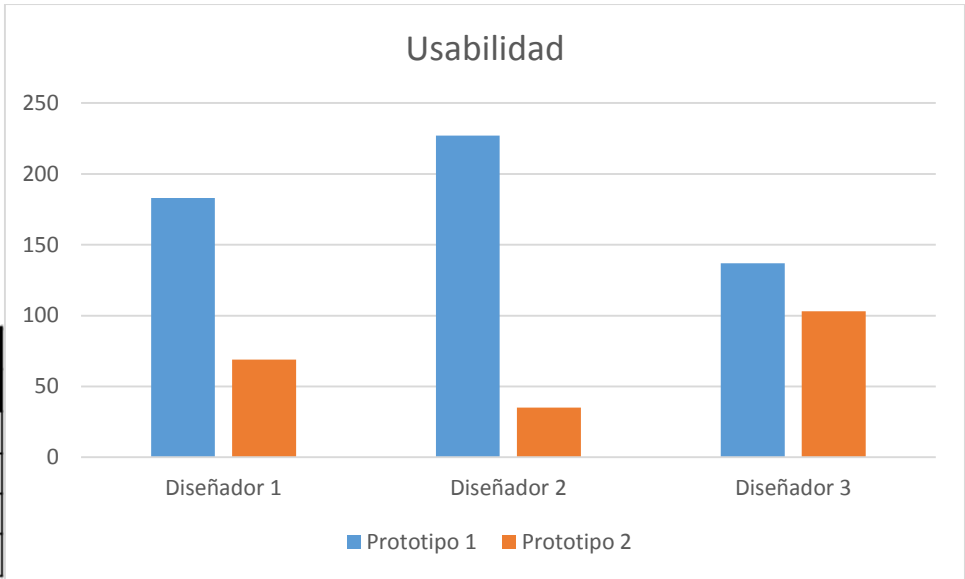
## USABILIDAD

6. Prevención de Errores		7. Reconocimiento antes que Recuerdo		8. Flexibilidad y Eficiencia de Uso		9. Estética y Diseño Minimalista		10. Ayudar a los usuarios a Reconocer		11. Ayuda y Documentación	
Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
11	7	27	8	0	0	42	0	0	10	12	0
24	9	10	3	8	0	26	0	33	4	61	4
27	18	8	6	3	15	16	3	8	0	7	7

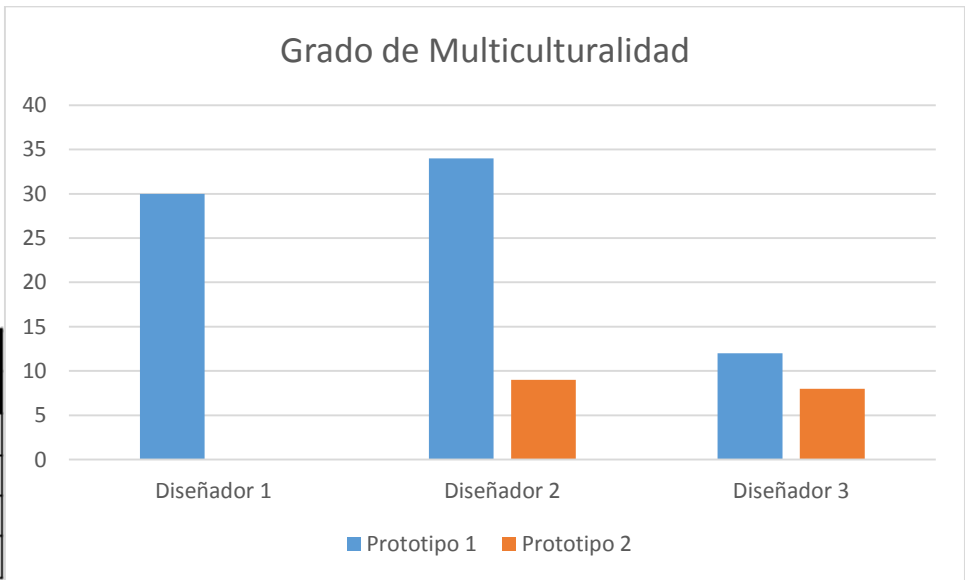
12. Arquitectura de la información		USABILIDAD		MULTICULTU			
Prototipo 1	Prototipo 2	DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2	DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
0	0	Diseñador 1	183	69	Diseñador 1	30	0
3	0	Diseñador 2	227	35	Diseñador 2	34	9
0	0	Diseñador 3	137	103	Diseñador 3	12	8



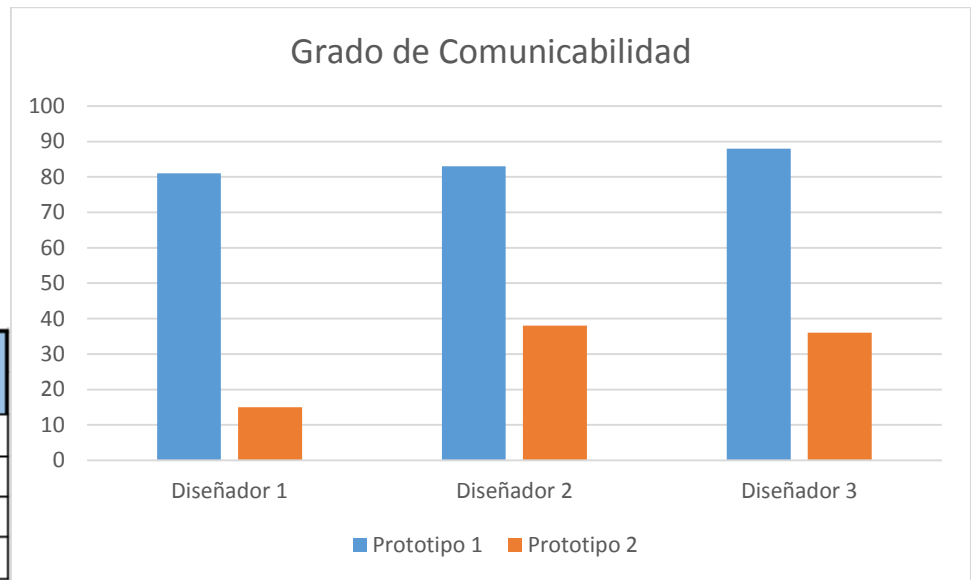
USABILIDAD		
DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	183	69
Diseñador 2	227	35
Diseñador 3	137	103



MULTICULTURALIDA		
DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	30	0
Diseñador 2	34	9
Diseñador 3	12	8



<b>COMUNICABILIDAD</b>		
<b>DISEÑADOR</b>	<b>Prototipo 1</b>	<b>Prototipo 2</b>
Diseñador 1	81	15
Diseñador 2	83	38
Diseñador 3	88	36



A continuación se muestra el análisis de resultados del caso de estudio numero 2

<b>Usabilidad</b>				
<b>No</b>	<b>Sub Heurística</b>	<b>Número de Atributos</b>	<b>Frecuencia Ideal</b>	<b>Frecuencia Crítica</b>
1	Claridad de los Objetivos	2	0	10
2	Visibilidad del Estado del Sistema	11	0	55
3	Relación entre el Sistema y el Mundo Real	10	0	50
4	Control y Libertad del Usuario	10	0	50
5	Consistencia y Estándares	11	0	55
6	Prevención de Errores	11	0	55
7	Reconocimiento antes que Recuerdo	9	0	45
8	Flexibilidad y Eficiencia de Uso	12	0	60
9	Estética y Diseño Minimalista	15	0	75
10	Ayudar a los usuarios a Reconocer	9	0	45
11	Ayuda y Documentación	2	0	10
12	Arquitectura de la información	18	0	90

1. Claridad de los Objetivos														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
	1	2	3	4	5	1		2	3	4	5			
Diseñador 1	1						1							
	0			2			0		2					
	0	0	0	8	0	8	0	0	6	0	0	0	6	
Diseñador 2	1						1						1	
	0	1			1		0	1						
	0	2	0	0	5	7	0	2	0	0	0	0	2	
Diseñador 3	1	1					1	1						
	0	1					0	1						
	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	

1. Claridad de los Objetivos		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	6
Diseñador 2	7	2
Diseñador 3	1	1

2. Visibilidad del Sistema														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
	1	2	3	4	5	1		2	3	4	5			
Diseñador 1	1			4			1		4	2				
	0			5			0		1	2				
	0	0	0	20	0	20	0	0	3	8	0	0	11	
Diseñador 2	1	1	1		1		1	1	3	4	5			
	0		1	4	3		0		1	1	3			
	0	0	3	16	15	34	0	0	3	4	15	0	22	
Diseñador 3	1						1							
	0		2	2			0		2	2				
	0	0	6	8	0	14	0	0	6	8	0	0	14	

2. Visibilidad del Sistema		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	20	11
Diseñador 2	34	22
Diseñador 3	14	14

3. Relación entre el Sistema y el Mundo real																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			4	2			1		4	2					
	0							0								
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0	1	2	1	2	2		0			1		1	2		
		1	4	3	8	10	26		0	0	3	0	0	3		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0				3	1		0			1	5				
		0	0	0	0	1	5		0	0	0	4	0	4		

3. Relación entre el sistema y		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	0	0
Diseñador 2	26	3
Diseñador 3	5	4

4. Control y Libertad del Usuario																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			3	1			1		2	4					
	0				1			0								
		0	0	0	4	0	4		0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0		1		2	5		0				2	4			
		0	2	0	8	25	35		0	0	0	8	20	28		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			2				0			2					
		0	0	6	0	0	6		0	0	6	0	0	6		

4. Control y Libertad del		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	4	0
Diseñador 2	35	28
Diseñador 3	6	6

5. Consistencia y Estándares																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5	1			2	3	4	5			
Diseñador 1	1				5			1			4	2				
	0					1		0								
		0	0	0	4	0	4		0	0	0	0	0	0	0	
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0	4	1		1	1		0	1		2	1	1			
		0	2	3	8	0	13		1	0	6	4	5	16		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			1	1			0				1				
		0	0	3	4	0	7		0	0	0	4	0	4		

5. Consistencia y Estándares		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	4	0
Diseñador 2	13	16
Diseñador 3	7	4

6. Prevención de Errores																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5	1			2	3	4	5			
Diseñador 1	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			2	1			0			2					
		0	0	6	4	0	10		0	0	6	0	0	6		
Diseñador 2	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0	1	1	1	2	5		0			2		3			
		1	2	3	8	25	39		0	0	6	0	15	21		
Diseñador 3	1	1	2	3	4	5		1	1	2	3	4	5			
	0			3	2	2		0		2	2	2				
		0	0	9	8	10	27		0	4	6	8	0	18		

6. Prevención de Errores		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	10	6
Diseñador 2	39	21
Diseñador 3	27	18

7. Reconocimiento antes que Recuerdo																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			6	1			1		5	3					
	0				2			0				1				
		0	0	0	8	0	8		0	0	0	4	0	4		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1				1	3		1				1	4			
	0		1	1	1	2		0			1	1	1			
		0	2	3	4	10	19		0	0	3	4	5	12		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1				1			1				1				
	0				2			0			2					
		0	0	0	8	0	8		0	0	6	0	0	6		

7. Reconocimiento antes que		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	4
Diseñador 2	19	12
Diseñador 3	8	6

8. Flexibilidad y Eficiencia de Uso																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			1	4	5		1		4	1		5			
	0			2				0			6					
		0	0	6	0	0	6		0	0	18	0	0	18		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1					3		1				1	1			
	0		1		2	6		0		1		1	2			
		0	2	0	8	30	40		0	2	0	4	10	16		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1							1								
	0			1				0			1					
		0	0	3	0	0	3		0	0	3	0	0	3		

8. Flexibilidad y Eficiencia de		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	6	18
Diseñador 2	40	16
Diseñador 3	3	3

9. Estética y Diseño Minimalista																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			7	1			1	2	7	1					
	0			2	1			0				1				
		0	0	6	4	0	10		0	0	0	4	0	4		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1		2	1	1	3		1		1	1	1	3			
	0		2	1	1	4		0		2	1	1	4			
		0	4	3	4	20	31		0	4	3	4	20	31		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1			1	2			1			1	2				
	0				2			0				2				
		0	0	0	8	0	8		0	0	0	8	0	8		

9. Estética y Diseño		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	10	4
Diseñador 2	31	31
Diseñador 3	8	8

10. Ayudar a los usuarios a Reconocer																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1			4	3			1		4	3					
	0				2			0		1						
		0	0	0	8	0	8		0	2	0	0	0	2		
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1		1			2		1			2	1	3			
	0	1			1	4		0					3			
		1	0	0	4	20	25		0	0	0	0	0	15		
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
	1				2			1				4				
	0				2			0								
		0	0	0	8	0	8		0	0	0	0	0	0		

10. Ayudar a los usuarios a		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	2
Diseñador 2	25	15
Diseñador 3	8	0

11. Ayuda y Documentación														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Diseñador 1	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1		1	9	6			1	1	8	8			
	0			2				0			1			
		0	0	0	8	0	8		0	0	3	0	0	3
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1				1	4		1				4	4	
	0				4	6		0				4	6	
		0	0	0	16	30	46		0	0	0	16	30	46
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1							1						
	0			1	2			0			1	2		
		0	0	3	8	0	11		0	0	3	8	0	11

11. Ayuda y Documentación		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	3
Diseñador 2	46	46
Diseñador 3	11	11

12. Arquitectura de la Información														
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)						
Diseñador 1	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1							1				1		
	0				1	1		0			1			
		0	0	0	4	5	9		0	0	3	0	0	3
Diseñador 2	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1					1		1					5	
	0				1			0				1		
		0	0	0	4	0	4		0	0	0	4	0	4
Diseñador 3	Cumplimiento	+	IMPACTO				-	Cumplimiento	+	IMPACTO				-
		1	2	3	4	5	1		2	3	4	5		
	1							1						
	0				1			0				1		
		0	0	0	4	0	4		0	0	0	4	0	4

12. Arquitectura de la		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	9	3
Diseñador 2	4	4
Diseñador 3	4	4



1. Diseño																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1		1		2			1		1	2					
	0					1		0				1				
		0	0	0	0	5	5		0	0	0	0	4	0	4	
Diseñador 2	1							1				2	1			
	0		1	2		1		0				1				
		1	4		0	0	5	10		0	0	0	4	0	4	
Diseñador 3	1							1				2				
	0		2		4			0				2				
		2	0	0	16	0	18		0	0	0	8	0	8		

1. Diseño		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	4
Diseñador 2	10	4
Diseñador 3	18	8

2. Navegación																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1		1	1				1		1	1					
	0					1		0			1					
		0	0	0	0	5	5		0	0	0	0	0	0	3	
Diseñador 2	1					1		1					2			
	0				1	1		0				1				
		0	0	0	0	4	5	9		0	0	0	4	0	4	
Diseñador 3	1							1								
	0					1		0					1			
		0	0	0	0	5	5		0	0	0	0	5	5		

2. Navegación		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	3
Diseñador 2	9	4
Diseñador 3	5	5

3.Contenido																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1							1				1				
	0					1		0								
		0	0	0	0	5	5		0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1							1					1			
	0				1	1		0				1				
		0	0	0	4	5	9		0	0	0	4	0	4		
Diseñador 3	1							1								
	0			2				0			2					
		0	0	6	0	0	6		0	0	6	0	0	6		

3. Contenido		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	0
Diseñador 2	9	4
Diseñador 3	6	6

4. Búsqueda																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)							CON PATRONES (Prototipo 2)								
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1				1			1			2	1				
	0				2			0								
		0	0	0	8	0	8		0	0	0	0	0	0		
Diseñador 2	1							1					2			
	0				1	2		0					1			
		0	0	0	4	10	14		0	0	0	0	5	5		
Diseñador 3	1							1								
	0				3			0				3				
		0	0	0	12	0	12		0	0	0	12	0	12		

4. Búsqueda		
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	0
Diseñador 2	14	5
Diseñador 3	12	12

COMUNICABILIDAD																
DISEÑADOR	SIN PATRONES (Prototipo 1)						CON PATRONES (Prototipo 2)									
	Cumplimiento	+	IMPACTO				-		Cumplimiento	+	IMPACTO				-	
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5			
Diseñador 1	1		1	9	2			1		8	8					
	0			1	5	3		0			2	5				
		0	0	3	20	15	38		0	0	6	20	0	26		
Diseñador 2	1	1	3		3	9		1	1	3		3	10			
	0		1		4	15		0			1	3	13			
		0	2	0	16	75	93		0	0	3	12	65	80		
Diseñador 3	1				5			1				5				
	0				20			0				20				
		0	0	0	80	0	80		0	0	0	80	0	80		

	COMUNICABILIDAD	
	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	38	26
Diseñador 2	93	80
Diseñador 3	80	80

## MULTICULTURALIDAD

Diseñador	1. Diseño		2. Navegación		3. Contenido		4. Búsqueda	
	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	5	4	5	3	5	0	8	0
Diseñador 2	10	4	9	4	9	4	14	5
Diseñador 3	18	8	5	5	6	6	12	12

Diseñador	1. Claridad de los Objetivos		2. Visibilidad del Sistema		3. Relación entre el Sistema y el Mundo Real		4. Control y Libertad del Usuario		5. Consistencia y Estándares	
	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	8	6	20	11	0	0	4	0	4	0
Diseñador 2	7	2	34	22	26	3	35	28	13	16
Diseñador 3	1	1	14	14	5	4	6	6	7	4

## USABILIDAD

6. Prevención de Errores		7. Reconocimiento antes que Recuerdo		8. Flexibilidad y Eficiencia de Uso		9. Estética y Diseño Minimalista		10. Ayudar a los usuarios a Reconocer		11. Ayuda y Documentación	
Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2	Prototipo 1	Prototipo 2
10	6	8	4	6	18	10	4	8	2	8	3
39	21	19	12	40	16	31	31	25	15	46	46
27	18	8	6	3	3	8	8	8	0	11	11

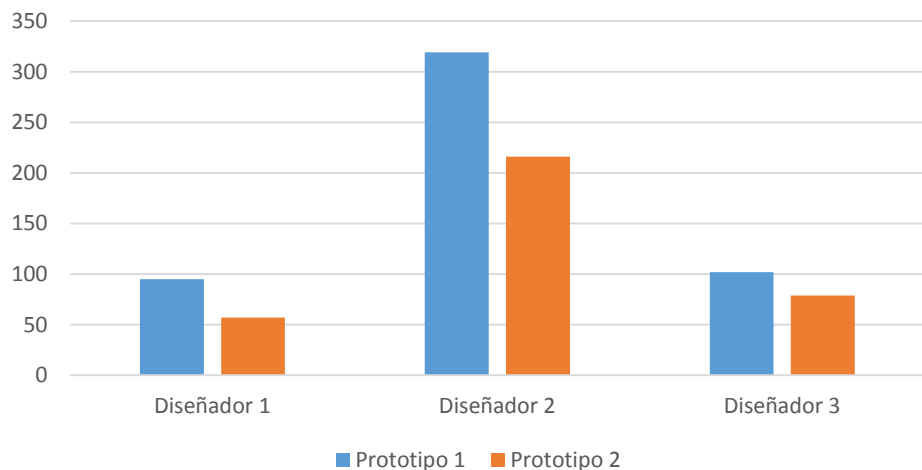
## COMUNICABILIDAD

12. Arquitectura de la información		DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Prototipo 1	Prototipo 2		Prototipo 1	Prototipo 2
9	3	Diseñador 1	38	26
4	4	Diseñador 2	93	80
4	4	Diseñador 3	80	80

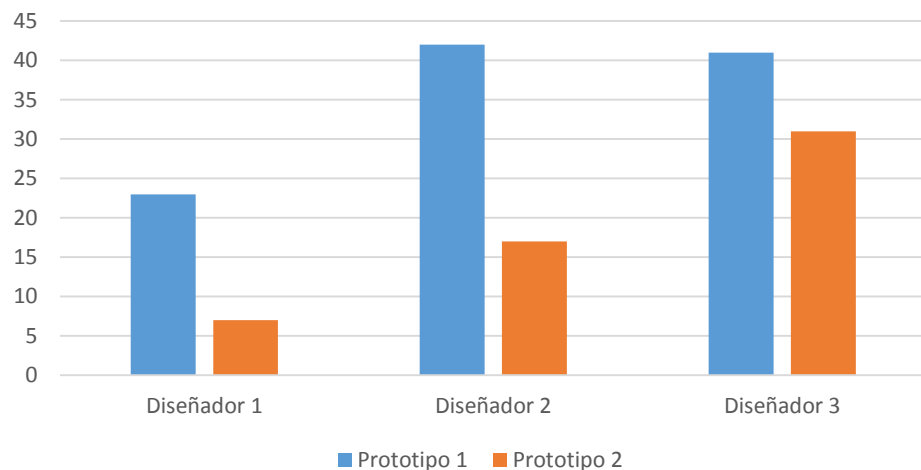
## MULTICULTU

DISEÑADOR	MULTICULTU		DISEÑADOR	USABILIDAD	
	Prototipo 1	Prototipo 2		Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	23	7	Diseñador 1	95	57
Diseñador 2	42	17	Diseñador 2	319	216
Diseñador 3	41	31	Diseñador 3	102	79

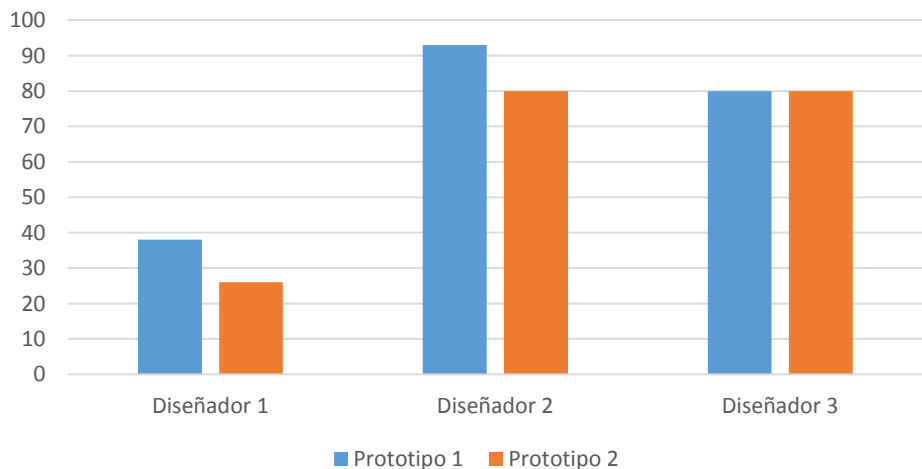
Usabilidad



Grado de Multiculturalidad



Grado de Comunicabilidad



## USABILIDAD

DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	95	57
Diseñador 2	319	216
Diseñador 3	102	79

## MULTICULTURALIDA

DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	23	7
Diseñador 2	42	17
Diseñador 3	41	31

## COMUNICABILIDAD

DISEÑADOR	Prototipo 1	Prototipo 2
Diseñador 1	38	26
Diseñador 2	93	80
Diseñador 3	80	80

Minimizan los Impactos y la frecuencia de los problemas de usabilidad, lo cual indica que hay una mejora