



UNIVERSIDAD ESTATAL DEL VALLE DE ECATEPEC.
INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA.



ALUMNO: Juárez Edith
GRUPO: 1641

Nombre: _____



Instrucciones: Coloca un "X" de acuerdo a las ponderaciones, el valor en el que se encuentra el principio de usabilidad.

Ponderaciones	
0	Nunca
1	A veces
2	Casi siempre
3	Siempre

Usabilidad	0	1	2	3
Visibilidad del estado del sistema: ¿Cada parte de la interfaz comienza con un título o encabezamiento que describa el contenido de la pantalla?				
Lenguaje de los usuarios: ¿Los íconos son concretos y familiares para el usuario?				
Control de usuario. Permite abandonar o deshacer una acción indeseada o accidental y repetir el proceso.				
Consistencias y estándares: El lenguaje es coherente con las convenciones del sistema operativo.				
Prevención de errores: Contiene mensajes de opciones antes de ejecutar la acción.				
Reconoce que recuerda: No te ves obligado a memorizar procesos.				
Flexibilidad y eficiencia de uso: En los menús, ¿Los usuarios tienen la opción o bien de hacer "clic" directamente en el ítem del menú o utilizar un atajo de teclado?				
Diseño estético y minimalista: ¿La información esencial para tomar decisiones es mostrada en la pantalla?				
Ayuda general y documentación: ¿Las instrucciones siguen la secuencia de las acciones del usuario?				