

## **Resumen de Avance**



**José Ángel Ruiz Escalante**

**Jesús Andrei Torres Landero**

**David Abraham Paredes Coob**

**Julián Alejandro Pérez Koo**

**Interacción Humano Computadora**

**Víctor Hugo Menéndez Domínguez**

**Mayo 2022**

## **Cambios entre la primera y la segunda entrega:**

### **- Documento de Especificación de Requerimientos**

Se realizó el documento de especificación de requerimientos conforme a lo que el equipo de desarrollo consideró, siendo el equipo de trabajo también el cliente planteamos un diseño centrado en nuestros posibles usuarios, en el mismo se detalla lo que nuestro sistema debe contener, así como los requisitos funcionales, no funcionales y más.

### **- Prototipos**

En la primera entrega solo se habían desarrollado los prototipos para las páginas:

- Inicio
- Lista de Instituciones

Para la segunda entrega se terminaron de desarrollar el resto de las páginas y se le agregó la interactividad al prototipo. Se añadieron los prototipos de las páginas:

- Donaciones
- Contacto
- Búsqueda
- Lista de artículos informativos
- Página del contenido de un artículo
- Página de agradecimiento a una donación
- Contacto
- Ventana del chat

El desarrollo de los prototipos podemos concluir que llegaron a una fidelidad media puesto que estos cumplen con el diseño previsto por el equipo de desarrollo y además cuentan algunas funciones que son plenamente funcionales debido a que estos fueron desarrollados en la aplicación Figma.

### **- Análisis de diseño de un escenario**

Se realizó el análisis de un escenario para realizar donaciones para determinar el tiempo estimado para realizar la actividad. Se utilizó la herramienta CogTool y de forma manual con la técnica KLM (Keystroke Level Model).

### **- Pruebas de usabilidad**

Las pruebas de usabilidad se agregaron a esta segunda entrega y se realizaron utilizando un escenario previamente diseñado junto con los prototipos fabricados y mediante la herramienta "Maze" se aplicó el escenario junto con una encuesta que nos ofrece información cualitativa para que el equipo pueda identificar problemas de diseño, aspectos a mejorar y medir tiempos de ejecución del escenario para saber si el escenario pudo ser completado correctamente o hubo alguna dificultad que impidió al usuario completar el escenario.

