USABILIDAD



Juan Pablo Camargo Sanabria

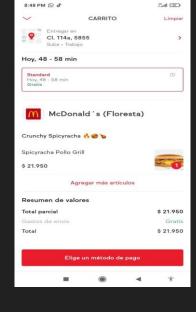
DEFINICION

La usabilidad se refiere a lo fácil que es para el usuario lograr sus objetivos. Tareas y tipos de soporte al usuario proporcionando por el sistema. A lo largo de los años, centrándonos en la usabilidad ha demostrado ser la forma mas barata y sencilla de mejorar la calidad del sistema (o mas exactamente, la percepción de calidad del usuario).

ESCENARIO DE USABILIDAD

Parte del Escenario	Valores Posibles
Fuente de estimulo	Usuario
Estimulo	Visualizar la gran variedad de comida
Medio Ambiente	Se va a ver cobertura, restaurantes y comidas que estén disponibles
Artefacto	Interfaz de la aplicación
Respuesta	Experiencia de factibilidad a la hora de hacer un pedido
Medida de respuesta	Al momento de acceder a un restaurante que el pedido se realice al momento de hacer 2 o 3 toques

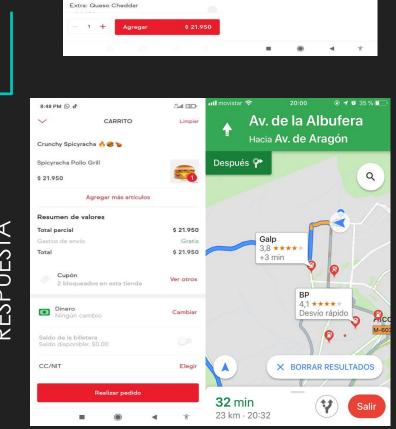




FUENTE DE ESTIMULO

USUARIO,PC,CELULAR

RTEFE



Call CED

SPICYRACHA POLLO GRILL

Cebolla Fresca Caramelizada, Pepinillos y Quesc

Spicyracha Pollo Grill

™ McDonald 's (Floresta)

Escoge hasta 1 opción

Extra: Cebolla Fresca

Extra: Pollo Grill A La Plancha

\$ 21.950

Extras

+ \$ 7.500

+ \$ 5,000

8:48 PM (9 d

Efectivo

PAGO

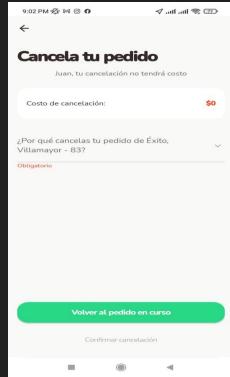
PAGA POR LA APLICACIÓN PAGAR CUANDO RECIBAS

podrá elegir otro método de pago para esta entrega.

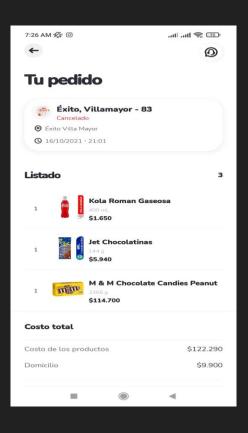


TACTICAS DE USABILIDAD





USUARIO DADO APROPIADO COMENTARIOS Y ASISTENCIA



TACTICA AL CONTROL USABILIDAD