

# Yinkcovery

**Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos**  
**Master en Ingeniería Informática (2017-2018)**



Jose Daniel Salas Villaldea

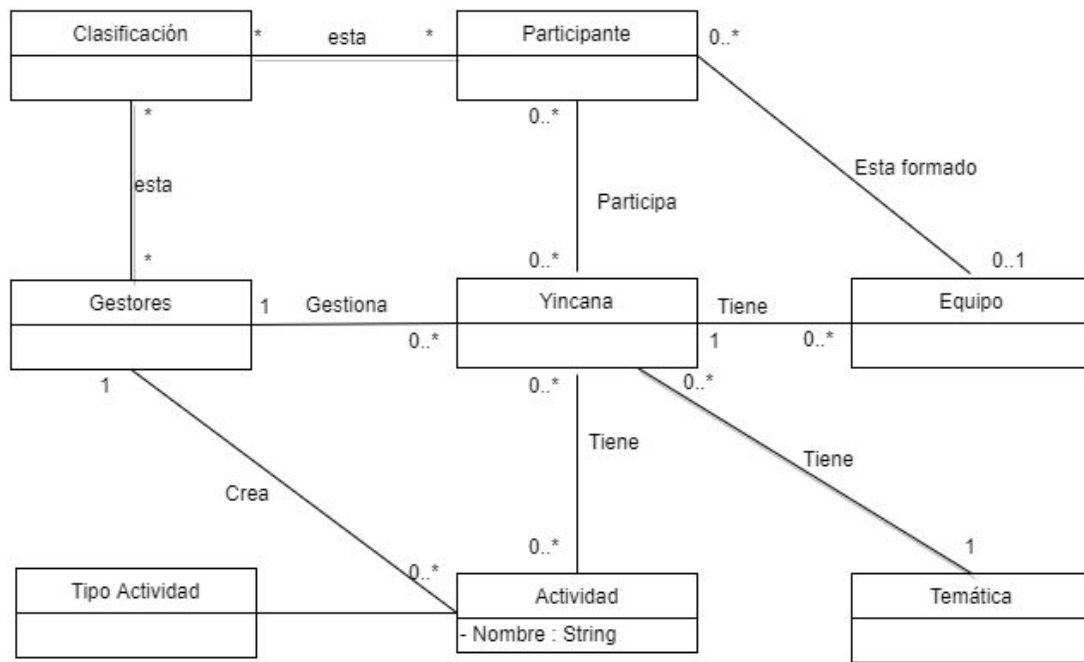
Antonio David Lopez Machado

Freddy Javier Frere Quintero

**Grupo 4 - Práctica 3**

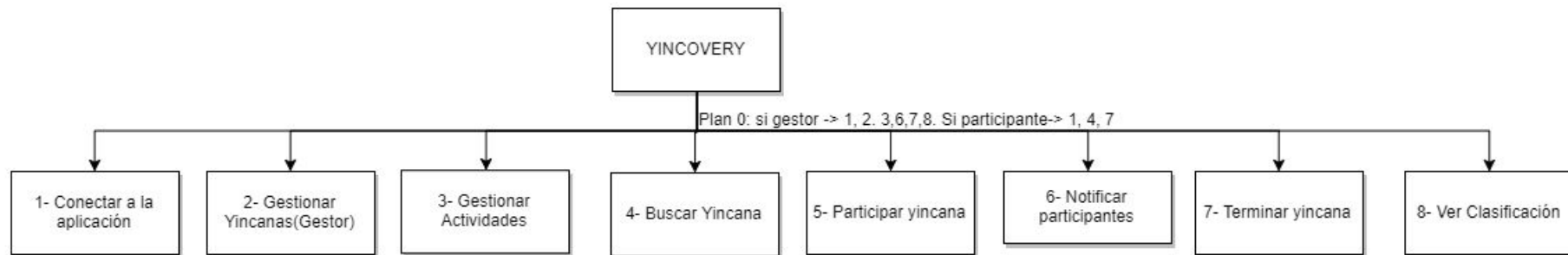
# Diagrama conceptual

# Diagrama conceptual

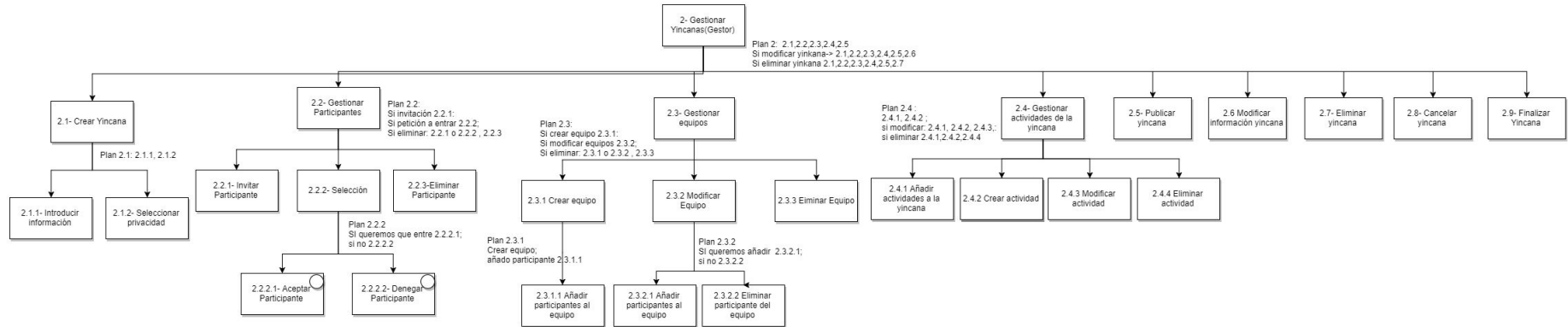


# Diagrama de tarefas

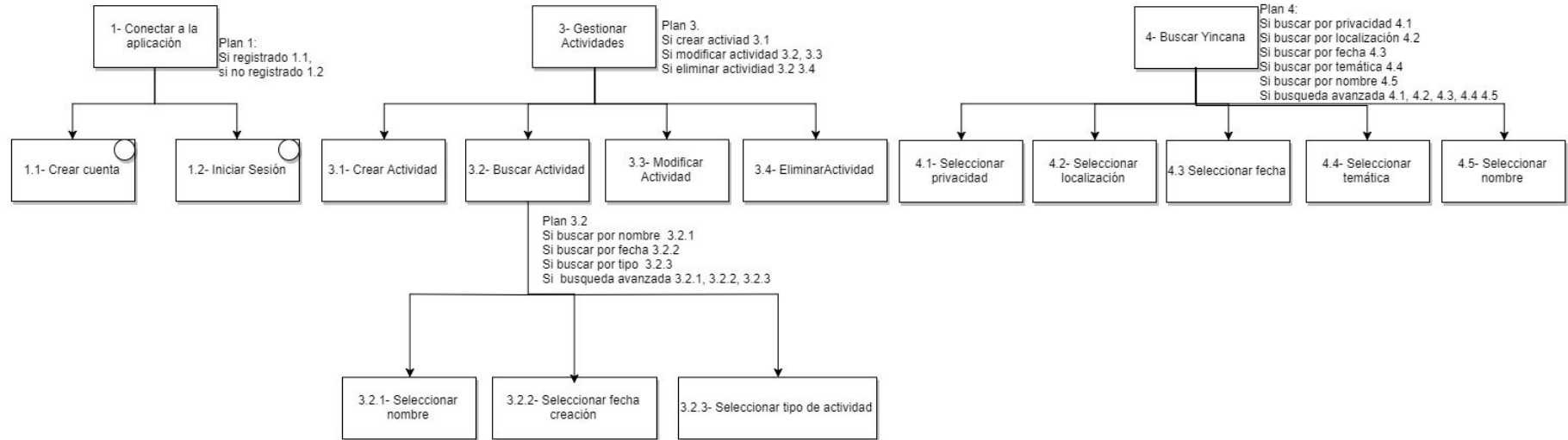
# Diagrama de tareas HTA I



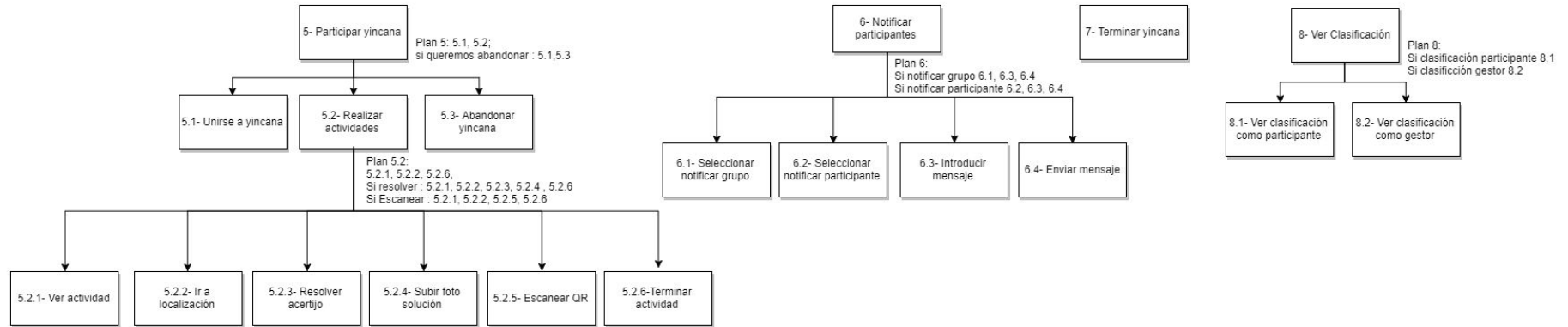
# Diagrama de tareas HTA II



# Diagrama de tareas HTA III



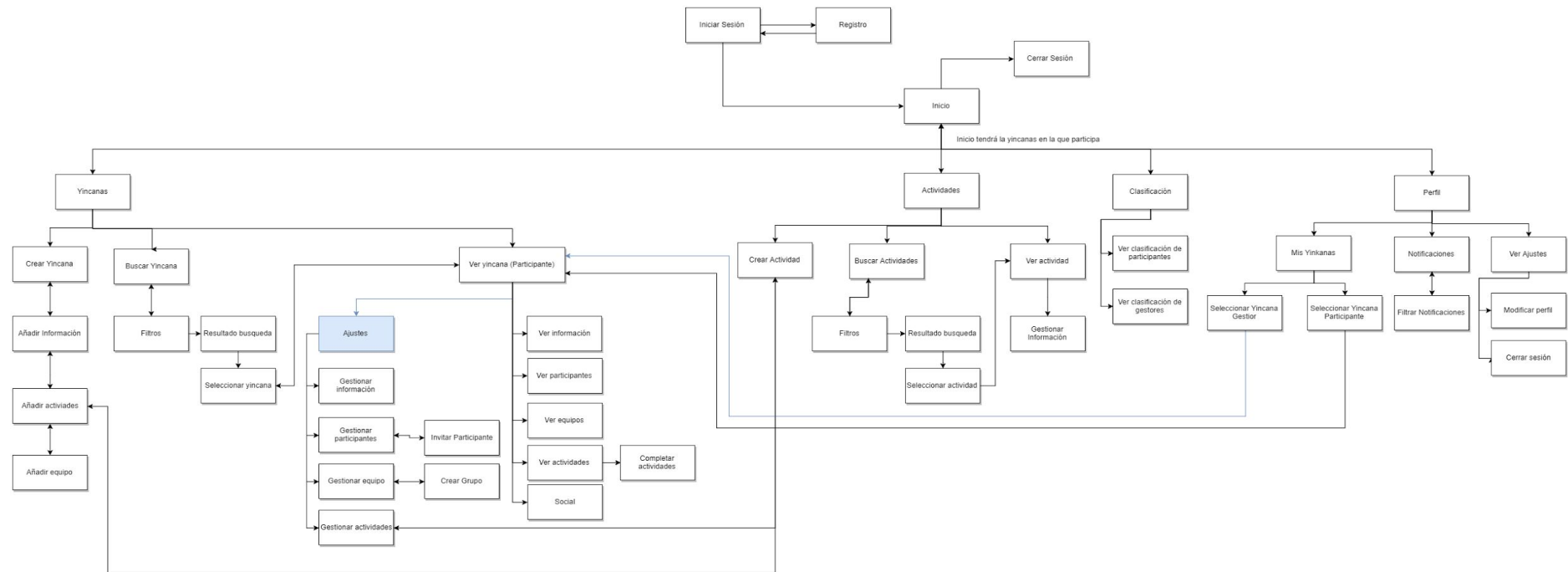
# Diagrama de tareas HTA IV





# Wireflow

# Wireflow



# Análisis heurístico

# Análisis heurístico

- **1- Visibilidad del estado del sistema** La aplicación muestra siempre la sección y acción en la que el usuario se encuentra. de esa forma aunque el usuario tenga una interrupción utilizando la aplicación podrá saber qué acción estaba realizando antes de dicha interrupción.
- **2- Adecuación del lenguaje** Se ha utilizado un lenguaje cotidiano. Aunque puede darse el caso que algún extranjero no entienda inicialmente algún concepto como puede ser el de yincana.
- **3- Control y libertad para el usuario** El usuario puede gestionar cualquier elemento que él cree en cualquier momento. Además, en la creación de yincanas el usuario puede ir al paso anterior o al paso siguiente en cualquier momento e incluso puede no finalizar el proceso de creación en cualquier momento.
- **4- Consistencia y estándares** La aplicación ha utilizado el mismo conjunto de palabras en todo el sistema para que así el usuario no pueda confundir las diferentes secciones de la aplicación móvil.

# Análisis heurístico

- **5- Prevención de errores** Si el usuario intenta dejar entradas de texto vacías que no pueden estarlo el sistema se lo notificará. Además, si el dispositivo se queda sin internet tiene que inhabilitar al usuario el poder usarla hasta que no se restablezca.
- **6- Reconocimiento más que memoria** La aplicación realiza acciones que están guiadas lo cual permite al usuario no tener que recordar los diferentes pasos a realizar. Además, el diseño realizado intenta simplificar al máximo las acciones que necesiten múltiples pasos.
- **7- Flexibilidad y eficiencia de uso** La aplicación intenta realizar las acciones de una forma guiada para que el usuario pueda realizar de una forma eficiente y sin que pueda alcanzar un estado en el que el usuario no comprenda que debe hacer. Además, la aplicación tiene varios sistemas de búsquedas con múltiples filtros para que el usuario pueda encontrar fácilmente las yincanas o actividades que desee dándole una mayor flexibilidad en su uso.

# Análisis heurístico

- **8- Diálogo estético y diseño minimalista** Al utilizar las pautas del concepto “material design” de android se ha realizado un diseño minimalista correcto.
- **9- Soporte a los usuarios para reconocimiento, diagnosis y recuperación de errores** Como ya se mencionó en la sección de prevención de errores se estudiará la recuperación de errores en la segunda entrega del proyecto.
- **10- Ayuda y documentación** La aplicación no contempla un sistema de ayudas actualmente, se deberá revisar en la segunda entrega para incluir dicha funcionalidad.

# Bocetos

## Bocetos

### Demo en JustinMind





**Gracias!**