**Documento de Especificación de Requerimientos**

Se redactó un informe que detalla los requerimientos necesarios para nuestro sistema, tomando en cuenta las perspectivas tanto del equipo de desarrollo como del equipo de trabajo, quienes también actúan como clientes. Nuestro enfoque se centró en los usuarios potenciales, y en el documento se describen las funcionalidades y características que deben incluirse, tanto en términos funcionales como no funcionales, entre otros aspectos relevantes.

**Prototipos**

Durante el proceso de diseño, se llevó a cabo la creación de varios prototipos iniciales de baja fidelidad. Estos prototipos se mejoraron gradualmente para que se asemejen cada vez más al diseño final del producto. Asimismo, se logró abarcar todas las funcionalidades previstas en la interfaz de usuario gráfica. Cabe destacar que para la realización de estos diseños se utilizó Figma, una herramienta que brinda la posibilidad de crear prototipos de forma sencilla y eficiente.

**Análisis de diseño de un escenario**

Se llevó a cabo un proceso de análisis de un escenario específico, con el propósito de determinar el tiempo aproximado que tomaría completar una tarea relacionada con la búsqueda de medicamentos. Para llevar a cabo este análisis, se utilizó una combinación de herramientas, incluyendo CogTool y la técnica KLM (Keystroke Level Model), mediante la cual se logró obtener información relevante de manera manual. Con la ayuda de estas herramientas, se pudo realizar un análisis exhaustivo y preciso del tiempo necesario para completar la tarea en cuestión.

**Pruebas de usabilidad**

En esta segunda entrega, se incorporaron pruebas de usabilidad que se llevaron a cabo utilizando un escenario previamente diseñado, junto con los prototipos elaborados. Estas pruebas permiten obtener información tanto cualitativa como cuantitativa, lo que resulta de gran utilidad para que el equipo pueda identificar posibles problemas de diseño y áreas que requieren mejoras. Además, se puede medir el tiempo que toma ejecutar el escenario para determinar si el usuario logró completarlo correctamente o si experimentó alguna dificultad que impidió su conclusión. Gracias a estas pruebas de usabilidad, se puede recopilar información valiosa y tomar decisiones informadas para mejorar la calidad del producto.