



**Escuela Superior
de Ingeniería y Tecnología**
Universidad de La Laguna

Usabilidad y Accesibilidad

Seminario DCU

Banco del tiempo.

Javier Gómez de Vera
(alu0101049168@ull.edu.es)

Gabi Vacaru
(alu0101098340@ull.edu.es)

Javi Martín de León
(alu0101133355@ull.edu.es)



Índice:

1. Introducción.	2
2. Desarrollo.	2
3. Personajes.	3
4. Perfiles.	4
5. Requisitos.	5
6. Servicios.	5
7. Restricciones.	8
8. Atributos del Sistema.	8



1. Introducción.

¿Estás buscando una aplicación que te permita solicitar e intercambiar servicios fácilmente? Entonces la App del Banco del Tiempo es la aplicación que estás buscando. Se trata de una app que te permite intercambiar servicios entre usuarios de la plataforma.

Con el BdT podrás hacer tu vida más sencilla y cercana a la sociedad, donde la única moneda de cambio es el tiempo

Cuando solicites o quieras dar un servicio te saldrá un listado de servicios relacionado, con respecto a las zonas de la ciudad que hayas seleccionado. La aplicación es completamente gratuita.

Una vez que descargues la aplicación solo tendrás que registrarte y rellenar un formulario básico y los servicios que quieres dar y recibir

2. Desarrollo.

Gracias a la herramienta usability planner hemos conseguido obtener las actividades que deberíamos hacer en base a las características de nuestro producto.

Por tanto, aislando las tareas de describir a un personaje, un perfil de usuario y los contextos de uso y requisitos, que haremos posteriormente, usability planner

recomienda:

- Analizar contexto de trabajo, es decir, analizar los factores ambientales
- Analizar contextos de uso
- Analizar los datos
- Analizar tareas
- Investigar la usabilidad que requiere el sistema
- Analizar posibles competidores
- Definir tipo de metodología de implementación.

A parte de todas estas tareas, debemos realizar un **Diseño Centrado en el Usuario**, por lo que debemos de:



1. Tener foco temprano y continuo en los usuarios y sus tareas. Necesitamos visitar a los usuarios, observarlos mientras trabajan y entrevistarlos. Entonces debemos usar los datos que hemos recolectado para crear personas y las rutas rojas. Y debemos compartir esto con el equipo de diseño. Debemos enfocarnos en los usuarios. Debemos entender las tareas del usuario. Debemos hacerlo temprano. Y debemos hacer esta investigación de forma continua.
2. Medición empírica del comportamiento del usuario. Por eso es que se debemos realizar pruebas de usabilidad. también se requiere medir la usabilidad. Al medir la usabilidad del producto se sabe si se está mejorando o empeorando en comparación con los diseños previos del producto, o en comparación con la competencia. Es posible imponerse Indicadores Claves de Desempeño (Key Performance Indicators) para la usabilidad y ver cómo califica el producto.
3. Diseñar de forma iterativa. Eso quiere decir crear muchos prototipos en papel y electrónicos, probarlos y luego cambiar los diseños dependiendo de esta retroalimentación.

A raíz de las tareas realizadas anteriormente somos capaces de describir un personaje estándar, con su perfil asociado.

3. Personajes.

-Rebeca: Está en activo, se apunta al banco del tiempo y ofrece sus servicios como profesora de inglés. **(Tiene 0 horas)**

-Pedro: Trabaja como autónomo y necesita reforzar su nivel de inglés para su trabajo de informático. **(Tiene 4 horas de saldo positivas)** porque ya ha dado clases de informática a otros usuarios con anterioridad)

Rebeca le da clase de inglés a Pedro, el saldo de Pedro se queda en -1 horas y de Rebeca 5 horas. Todo esto queda registrado en la aplicación.

-Marcelo: Es un Jubilado que tiene mucha experiencia con la madera y hace tiempo que tiene la app descargada **(Tiene 0 horas)**.

-Juan: Es un estudiante de bachillerato y lleva muy mal las asignaturas de inglés e informática. **(Tiene 1 hora de saldo positivo)**, hace unos días saca a pasear a los perros de un usuario)



Pedro da 4 horas de clases de informática Juan y Rebeca 3 de inglés, los saldos se quedan en: Pedro 3 horas, Rebeca 8 horas y Juan -6 horas, Juan lo deja todo registrado en la aplicación.

-Lidia: Está en paro y busca trabajo de fisioterapeuta. Quiere aprovechar el tiempo y se descarga la app, para ofrecer sus servicios. **(Tiene 0 horas).**

Lidia le da un masaje de una hora a Rebeca que se encontraba contracturada, los saldos se quedan en: Lidia 1 hora y Rebeca 7 horas, Rebeca deja registrado los servicios en la app.

Juan ayuda toda una tarde(4 horas) a Marcelo a montar unos armarios y a mover diferentes muebles de su casa, los saldos se quedan en: Juan -2 horas y Marcelo 4 horas.

De esta manera se pueden repetir miles y miles de intercambios, con el principio de igualdad y justicia, donde la única moneda de cambio es nuestro tiempo.

4. Perfiles.

Profesores de educación:

- Edad:** 25-50 años (Media de 32 años)
- Género:** 45% hombres, 55% mujeres.
- Títulos:** Magisterio infantil y Magisterio Primaria
- Experiencia laboral:** 0-10 años (típicamente 3 años)
- Horas de trabajo:** 30 horas por semana
- Educación:** Grado en Bachillerato
- localización:** Santa Cruz de Tenerife
- Ingresos:** de 3 a 4 horas por sesión
- Discapacidades:** Ninguna
- Conocimientos de ayuda:** Algunos conocimientos en el ámbito de la informática.
- Familia:** Generalmente solteros

Personas en paro:

- Edad:** 25-45 años (Media de 26 años)
- Género:** 60% hombres, 40% mujeres.
- Títulos:** Diferentes títulos, pero sin poder llevarlos a cabo.
- Experiencia laboral:** 0 años (típicamente 0 años)
- Horas de trabajo:** 10 horas por semana.
- Educación:** Grado en Bachillerato, FP, título universitario.
- localización:** Santa Cruz de Tenerife.



-Ingresos: de 1 a 2 horas por sesión.

5. Requisitos.

Requisitos específicos:

- Gestión del Banco de Tiempo con perfiles de administración.
 1. Base de datos.
 2. Altas/bajas/modificaciones de miembros.
 3. Publicar ofertas y demandas.
 4. Introducir cheques y gestionar la contabilidad.
- Red social y banca on-line accesible por los miembros.
 1. Publicar ofertas y demandas.
 2. Los miembros de un Banco de Tiempo pueden acceder al sistema y contactar con otros miembros.
 3. Pagar horas a otros miembros.

Requisitos de Rendimiento:

- Número de usuarios.
- Número de transacciones.
- Cantidad de acceso a la Base de Datos.
- Cantidad de registros que se gestionan.

6. Servicios.

1.Acompañamiento.

- Acompañamiento al médico.
- Visita a domicilios.
- Pasear,salir,actividades culturales
- Acompañar a gestiones.



- Acompañar a hacer la compra.
- Otros acompañamientos.

2.Arte y Manualidades.

- Clases de dibujo.
- Punto/Punto de cruz/Ganchillo
- Hacer jabón.
- Clases de Baile
- Clases de Teatro.
- Clases de música:guitarra,batería,canto.
- Clases de manualidades para niños.
- Talleres diversos.
- Manualidades
- Otros Arte.

3.Ayuda en el hogar.

- Cocinar.
- Cuidar animales.
- Llevar/recoger niños/as al colegio.
- Cuidado de niños/as.
- Ayuda en mudanzas.
- Clases de cocina.Intercambio de recetas.
- Costura.
- Trabajo doméstico/limpieza.
- Cuidar a personas enfermas.
- Regar plantas.
- Otras ayudas en el hogar.

4.Bienestar y Crecimiento Personal.

- Peluquería.
- Lecturas.
- Masajes.
- Consejo de Nutrición y alimentación saludable.
- Gimnasia.
- Yoga y técnicas de relajación.
- Maquillaje y estética.
- Otros Bienestar.

5.Educación y Formación.

- Clases de apoyo escolar.
- Enseñar a leer y escribir.
- Talleres grupales.
- Alfabetización.
- Intercambio de temarios de oposiciones.
- Préstamo de libros.
- Clases de idiomas.
- Traducción de documentos.



- Otras de Educación.

6.Ocio y Deportes.

- Organización de excursiones y salidas(lúdicas,socioculturales,...).
- Pareja para practicar deporte.
- Psicomotricidad y movilidad.
- Cuentacuentos,globoflexia,animaciones infantiles.
- Encuentros(gastronómicos, con asociaciones,...).
- Salidas en bici.
- Ir al cine,teatro.
- Senderismo.
- Otros Ocios.

7.Recados y Gestiones.

- Ayudas con gestiones en hospital,centro de salud.
- Recado y compras.
- Ayuda con gestiones en el banco.
- Ayudas con trámites,rellenar impresos.
- Ayudas con gestiones de becas, subsidios.
- Ayudas con gestiones en el ayuntamiento.
- Otros recados.

8.Reparaciones en el hogar.

- Reparación de coches y motos.
- Pintura.
- Tareas de fontanería.
- Tareas de albañilería.
- Trabajos de jardinería o patio.
- Reparación de bicicletas.
- Tareas de electricidad.
- Tareas de carpintería.
- Pequeñas reparaciones y bricolaje.
- Otras reparaciones en el hogar.

9.Tecnologías.

- Utilizar internet.
- Instalación de TDT,DVD.
- Clases de Diseño gráfico.
- Pasar documentos a ordenador.
- Clases de Informática.
- Manejo de teléfono móvil.
- Búsqueda de billetes de avión,tren,etc, en internet.
- Otras tecnologías.

10.Transportes y desplazamientos.

- Portes
- Transporte en coche por la ciudad.
- Ayuda en transporte público(guagua,metro).



-Transporte en bici.

-Ayuda en desplazamientos a personas que usen silla de ruedas, muletas, andador.

-Otros transportes.

10.Otros.

7. Restricciones.

- Funcionamiento, que exista una fluidez a la hora de los intercambios, es decir, que haya oferta y demanda de servicios. De modo que no haya personas que acumulen muchas horas positivas (realizadas), ni muchas con negativas (por realizar). Sino que exista un intercambio equitativo.

-la mayoría de activos que forman los integrantes se trata de personas mayores de cincuenta años. Que en realidad no quiere decir nada, únicamente que estas disponen de más tiempo para realizar este tipo de servicios. Por lo que sistemáticamente hace que no haya un alto porcentaje de activos jóvenes ni en edad laboral.

8. Atributos del Sistema.

- Seguridad.
- Fiabilidad.
- Disponibilidad.
- Mantenibilidad.
- Portabilidad.