

Guía de Ejercicios sobre Diseño de Interfaces de Usuario

Nombre del Caso de estudio: Festival del Folklore

Consigna:

Para la interfaz presentada realizar la consigna propuesta:

Interfaz	Registrar venta de entrada
Temática a abordar	Consigna
Contextualización	<ol style="list-style-type: none">1. Identifique el idioma al que pertenece la interfaz presentada.2. Defina qué Heurísticas de Nielsen que se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta.3. Defina qué Reglas de Oro de Shneiderman que se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta.
Identificación de patrones	<ol style="list-style-type: none">4. Defina qué patrones de las siguientes clasificaciones se utilizan en la interfaz presentada, y justifique su respuesta, utilizando la plantilla propuesta:<ol style="list-style-type: none">a. estructurab. navegaciónc. layoutd. acciones y comandose. ingreso de datos
Aplicación de patrones	<ol style="list-style-type: none">5. Aplique los patrones que crea convenientes para mejorar la interfaz, cumpliendo las heurísticas y reglas de oro. Para cada patrón:<ol style="list-style-type: none">a. Describa la aplicación del patrón con la plantilla propuestab. Diseñe la interfaz con la corrección a partir de la aplicación del conjunto de patrones seleccionados

Plantilla:

Clasificación:	
Patrón (cuál):	
Motivación (porqué):	
Reglas de Oro afectadas:	
Heurísticas afectadas:	
Aplicación (cómo):	

Descripción del Dominio asociado al Proyecto Práctico de Aplicación

Anualmente la Dirección de Cultura de la Municipalidad de una localidad de la provincia, organiza uno o más festivales de folklore. Por lo general los festivales tienen una duración de cinco noches, aunque esto puede variar de año en año. En cada una de las noches actúan distintos grupos folklóricos con reconocimiento regional, provincial y nacional. Cada festival se prepara con mucha anticipación y se realiza la diagramación para determinar qué grupos actúan en cada noche y el orden en el que los mismos realizarán sus presentaciones, teniendo en cuenta que los horarios de presentación de los grupos no pueden superponerse y que no pueden

quedar espacios sin ninguna presentación entre medio de dos grupos. Considerar que no puede incluirse la participación de un grupo más de una vez para un mismo festival, en una misma noche.

En cada noche se define la hora de inicio de esta, pero no se determina la hora de fin, ya que esta puede variar según si las presentaciones se extienden más de lo previsto.

Los Festivales se realiza en un único Predio, que está dividido en sectores (A, B, C, etc.), que se identifican con colores diferentes, y cada sector se compone de filas (1, 2, 3, etc.), cada fila, a su vez, está conformada por butacas, las cuales están numeradas.

La venta de entradas se realiza en cinco centros de venta (Predio donde se realizará el festival, tres centros comerciales de la ciudad capital y un centro comercial de la localidad donde se realiza el festival), cada uno de estos puede poseer hasta 3 puntos de venta para el expendio de las entradas que se encuentran en funcionamiento simultáneamente. No se debe permitir que se venda una misma entrada (una misma butaca de un festival en una misma fecha) en dos puntos de venta diferentes. Todas las entradas de un centro de venta se envían a imprimir en una misma impresora fiscal.

Existen distintos tipos de entradas para el público (mayores, menores, jubilados, etc.). El precio de las entradas depende del tipo de entrada y del sector donde se encuentre la butaca, además puede variar de una noche a otra, dependiendo de los grupos musicales que actúan. Por ejemplo, una entrada para mayores en el sector A, que está cerca del escenario, será más costosa que una para mayores en el sector E que está más alejado del mismo y a su vez puede variar de noche en noche el precio de la entrada en la misma ubicación. Las butacas se venden para una noche en particular así es que una misma butaca puede estar disponible, por ejemplo, para la noche 1 y 3, y ocupada para la noche 2, 4 y 5.

También se habilita la venta anticipada de las entradas a un precio menor, un porcentaje de descuento que la Dirección de Cultura determina, al igual que la fecha de vencimiento de ese beneficio, por ejemplo, venta anticipada con un descuento del 10 % hasta un mes antes del día del festival para el que se sea comprar la entrada. La forma de venta de entradas es únicamente de contado en efectivo. Si un cliente solicita la anulación de la entrada sólo se le reintegra el 50% del monto abonado. Esto se puede hacer hasta 10 días antes del inicio del espectáculo (día del festival), para el que se compró la entrada.

La entrada tiene un código de barras para evitar falsificaciones. Además, hay que tener en cuenta que la misma entrada cumple la función de factura, por lo que debe tener los datos requeridos por la ley de facturación, y debe asegurarse de que el número de factura sea único.

La Dirección de Cultura de la Municipalidad ha solicitado a su Área de Sistemas el desarrollo de un sistema de información que le ayude con la administración de los festivales que organiza, la diagramación de la programación y la venta de entradas y brinde información que ayude a la organización de próximos festivales. La Dirección de Cultura de la Municipalidad tiene licencias para realizar la aplicación con una base de datos Oracle.

Debido a que en las horas pico se suele generar cola en los puntos de venta, es necesario que el sistema genere una entrada en no más de 6 segundos.

Requerimientos de Software para el proyecto

Objetivo del sistema:

Dar soporte a la diagramación de festivales, a la venta y cobro de entradas para los mismos, brindando información vinculada a la gestión.

Requerimientos Funcionales (Alcances):

- Administrar festivales
- Administrar grupos musicales
- Administrar puntos de venta
- Administrar centros de venta
- Gestionar la diagramación de la programación de los festivales
- Administrar tipos de entrada
- Administrar precios de entradas para el festival
- Administrar ubicaciones
- Gestionar venta de entradas
- Brindar información relacionada a la venta de entradas.

No contempla:

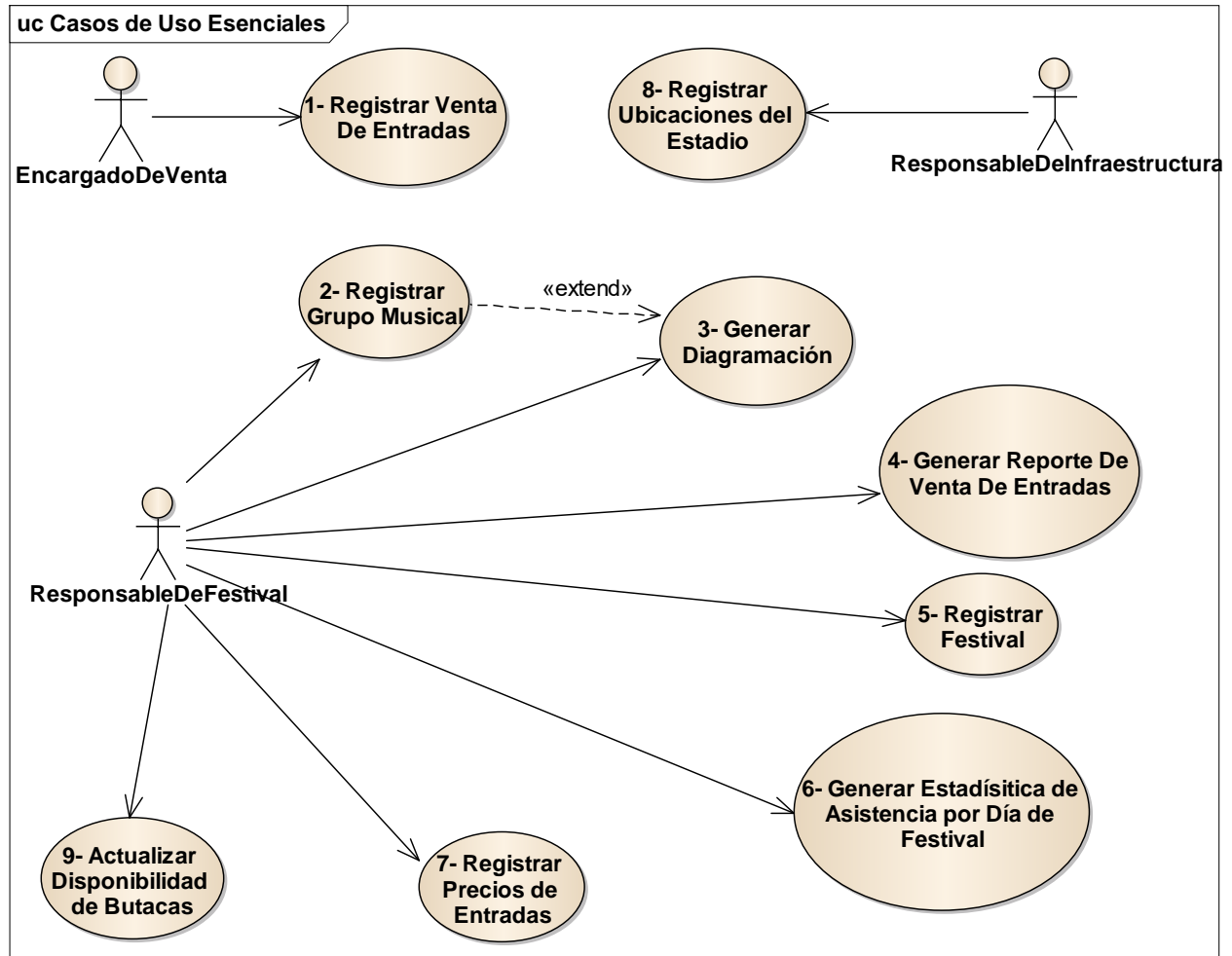
- Control de entradas al ingreso de cada noche del festival.
- Contratación y Pago a artistas y/o proveedores.

Requerimientos No Funcionales:

Requerimientos No Funcionales			Clasificación	
Nº	Nombre	Descripción	Categoría	Subcategoría
1	Simultaneidad de puntos de venta	Funcionamiento simultáneo de hasta 15 puntos de venta	Producto	Performance/Concurrencia
2	Código de barras	Código de Barras en la entrada que permita identificarla unívocamente	Restricciones Técnicas	Implementación
3	Ley de facturación	Entrada que contenga los datos requeridos por la ley de facturación y número de factura sea único	Restricciones de Negocio	Legales
4	Base de datos	Base de datos de la aplicación en Oracle 8i	Restricciones Técnicas	Implementación
5	Generación de entradas	Generación de entrada en un máximo de 6 segundos	Producto	Performance/Tiempo de Respuesta
6	Manejo de Concurrencia	Manejo de concurrencia de puntos de venta bloqueando la butaca para un festival en una fecha en el momento en que se está realizando la venta, liberando la misma si la venta no se concreta y ocupándola si la venta se realiza.	Producto	Performance/Concurrencia
7	Colores de sectores	Visualización de los sectores en la interfaz gráfica de usuario, con un color diferente para cada uno, asociado el nombre del sector al color correspondiente	Producto	Interfaz/Usuario

Especificación de los Casos de Uso esenciales

Diagrama de Casos de Uso del Sistema de Información – Vista de Casos de Uso esenciales



Descripción de Casos de Uso– Trazo 2.0

Nombre del Use Case: Registrar Venta de Entradas		ID: 01
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Simple (1) <input type="checkbox"/> Mediano (3) <input checked="" type="checkbox"/> Complejo (5) <input type="checkbox"/> Muy Complejo (8) <input type="checkbox"/> Extremadamente Complejo (13)	
Actor Principal:	Encargado de Ventas (EV)	Actor Secundario: no aplica
Tipo de Use Case:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto	<input type="checkbox"/> Abstracto
Objetivo: Registrar la venta de una o más entradas para una o más noches de un festival e imprimirlas.		
Precondiciones: no aplica		
Flujo Básico (Curso Normal)		
1. EV: seleccionar opción Registrar Venta de Entradas		
2. SI: mostrar festivales vigentes		
3. EV: seleccionar festival.		
4. SI: mostrar fechas del festival seleccionado.		
5. EV: seleccionar una fecha.		
6. SI: para cada fecha seleccionada , buscar sectores con ubicaciones disponibles y mostrarlos.		
7. EV: seleccionar las ubicaciones deseadas, indicar tipo de entrada para cada una.		
8. SI: bloquear temporalmente cada una de las butacas indicadas.		
9. SI: validar si aplica venta anticipada.		
10. SI: calcular y visualizar subtotal por tipo de entrada y el importe total de la venta.		
11. SI: solicitar confirmación para generar cada una de las entradas.		
12. EV: confirmar la generación.		
13. SI: generar e imprimir cada una de las entradas con la siguiente información: Nº entrada, fecha de venta, tipo de entrada, precio, sector, fila, nº butaca, fecha del Evento, punto de venta y centro de venta		
14. SI: actualizar la disponibilidad de cada una de las butacas a VENDIDA.		
Flujos Alternativos		
A1. No hay festivales vigentes		
A2. No hay butacas disponibles para las fechas del festival ingresadas		
A3. No hay butacas disponibles en los sectores elegidos.		
A4. No se confirma la generación de las entradas.		
Observaciones:		
1. RF puede cancelar la operación en cualquier momento seleccionado la opción correspondiente.		

Diseño de interfaz de usuario

Venta de Entradas

Festival

Nombre : -- Seleccione un Festival --

- Festival 1
- Festival 2
- Festival 3
- Festival 4

Fecha : -- Seleccione una Fecha --

- Jueves 10 de Julio de 2008
- Viernes 11 de Julio de 2008
- Sábado 12 de Julio de 2008
- Domingo 13 de Julio de 2008

Sectores

Escenario

Aceptar Cancelar

Ubicación seleccionada



A – F2 - 15

Indique el tipo de entrada: Estudiantes

Error











Ha ocurrido un error en la Impresión
Intente solucionarlo y reintente imprimir

Reintentar

Cancelar

Interfaz		Registrar venta de entrada	
Idioma			
Heurísticas de Nielsen			
1. Visibilidad del estado del sistema	<input type="checkbox"/>		
2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real	<input type="checkbox"/>		
3. Control y libertad del usuario	<input type="checkbox"/>		
4. Consistencia y estándares	<input type="checkbox"/>		
5. Previsión de errores	<input type="checkbox"/>		
6. Reconocimiento antes que re-llamada	<input type="checkbox"/>		
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	<input type="checkbox"/>		
8. Diseño estético y minimalista	<input type="checkbox"/>		
9. Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	<input type="checkbox"/>		
10. Ayuda y documentación	<input type="checkbox"/>		
Reglas de Oro de Shneiderman			
1. Busca la consistencia	<input type="checkbox"/>		
2. Permite que los usuarios frecuentes utilicen accesos directos	<input type="checkbox"/>		
3. Ofrece retroalimentación informativa	<input type="checkbox"/>		
4. Diseña acciones secuenciales	<input type="checkbox"/>		
5. Errores Simples	<input type="checkbox"/>		
6. Fácil reversión de las acciones	<input type="checkbox"/>		
7. Apoya al usuario con una interfaz amigable	<input type="checkbox"/>		
8. Reduce la carga de memoria	<input type="checkbox"/>		

Solución Propuesta

Interfaz	Registrar venta de entrada
Idioma	Forms
Heurísticas de Nielsen	
1. Visibilidad del estado del sistema	 No se muestra el total y subtotales de venta, señalando cada butaca a vender.
2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real	 Festival, fecha, sectores, tipo de entrada , son conceptos del dominio.
3. Control y libertad del usuario	 El usuario puede cancelar la operación en cualquier momento con el botón Cancelar .  El pop-up para la selección del tipo de entrada no permite ser cerrado o cancelada la operación.
4. Consistencia y estándares	No puede comprobarse (sería necesario ver el diseño de interfaz de otros CU/funcionalidades)
5. Previsión de errores	 No se explican todos los errores. Faltan mensajes de error para cuando no es posible bloquear una butaca y cuando no hay disponibilidad de butaca.
6. Reconocimiento antes que re-llamada	 No se muestra el total y subtotales de venta, señalando cada butaca a vender.
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	No puede comprobarse (tendría que verse el menú y las posibilidades de configuración)
8. Diseño estético y minimalista	 No se presenta información que no sea relevante.
9. Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	 No se explican todos los errores. Faltan mensajes de error para cuando no es posible bloquear una butaca y cuando no hay disponibilidad de butaca.
Ayuda y documentación	No puede comprobarse (el dominio no explica si se cuenta con documentación)

Reglas de Oro de Shneiderman	
1. Busca la consistencia	<i>No puede comprobarse</i> (no se cuenta con otras pantallas para comprobarlo)
2. Permite que los usuarios frecuentes utilicen accesos directos	<i>No puede comprobarse</i> (no se muestra el menú)
3. Ofrece retroalimentación informativa	 <p>No se muestra mensaje de confirmación de la venta.</p>
4. Diseña acciones secuenciales	 <p>La pantalla está organizada secuencialmente</p>
5. Errores Simples	 <p>No se explican todos los errores. Faltan mensajes de error para cuando no es posible bloquear una butaca y cuando no hay disponibilidad de butaca.</p>
6. Fácil reversión de las acciones	 <p>El botón cancelar se encuentra disponible en todo momento.</p>
7. Apoya al usuario con una interfaz amigable	 <p>No están claros los colores de las butacas. No existen referencias.</p>
8. Reduce la carga de memoria	 <p>No se muestra el total y subtotales de venta, señalando cada butaca a vender</p>

4. Identificación de patrones

Clasificación:	Patrones de estructura
Patrón (cuál):	Two panel selector
Motivación (porqué):	Para organizar la información para el usuario, ordenada de forma tal que arriba visualice aquello que afecta sus primeras acciones.
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable 4. Diseño de acciones secuenciales
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	En la parte de arriba se selecciona el festival y la fecha, para luego mostrar la información respecto a la disponibilidad de butacas.

Clasificación:	Patrones de layout
Patrón (cuál):	Center Stage
Motivación (porqué):	La información principal de la venta corresponde a la butaca que se vende, por lo que se coloca en la parte más visible de la pantalla.
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	Los datos de las butacas se encuentran en la parte central de la pantalla.
Patrón (cuál):	Right/left alignment
Motivación (porqué):	Se adecua a la forma en que los usuarios “leen” la pantalla
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable 4. Diseño de acciones secuenciales
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	Se encuentran alineados los datos a la derecha.

Clasificación:	Patrones de entrada de datos
Patrón (cuál):	Illustrated choices
Motivación (porqué):	Proporcionar al usuario una forma de identificación apropiada para reconocer una funcionalidad, una metáfora adecuada.
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	Las sillas son una forma ilustrada de indicar la disponibilidad de butacas
Patrón (cuál):	Input prompt
Motivación (porqué):	Ayudar al usuario a identificar qué dato debe ingresar/seleccionar.
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	En la selección del festival y la fecha se indica esto con un texto

Clasificación:	Patrones de acciones y comandos
Patrón (cuál):	Prominent done button
Motivación (porqué):	El botón de confirmación debe ser fácilmente accesible para el usuario, y debe visualizarse rápidamente.
Reglas de Oro afectadas:	7. Apoya al usuario con una interfaz amigable
Heurísticas afectadas:	Diseño estético y minimalista
Aplicación (cómo):	El botón de confirmación se encuentra al final de la pantalla, donde el usuario está habituado a encontrarlo.
Patrón (cuál):	Cancelability
Motivación (porqué):	El usuario debe poder deshacer sus acciones en cualquier momento.
Reglas de Oro afectadas:	6. Fácil revisión de las acciones.
Heurísticas afectadas:	Control y libertad del usuario
Aplicación (cómo):	Se encuentra disponible en todo momento el botón Cancelar, para cancelar la operación.

5. Patrones a aplicar:

Clasificación:	Patrones de acciones y comandos
Patrón (cuál):	Preview
Motivación (porqué):	El usuario no puede saber qué butacas ya incluyó en la venta, ni que tipos de entrada.
Reglas de Oro afectadas:	8. Reduce la carga de memoria
Heurísticas afectadas:	Visibilidad del estado del sistema Reconocimiento antes que re-llamada
Aplicación (cómo):	Agregar grilla donde se muestren las butacas y tipos de entrada ya seleccionados para la venta, con el subtotal y el total de la venta.

Clasificación:	Patrones de Navegación
Patrón (cuál):	Modal Panel
Motivación (porqué):	El usuario no debe realizar otras operaciones ante situaciones de error y ante la confirmación de la venta.
Reglas de Oro afectadas:	3. Ofrece retroalimentación informativa 5. Errores Simples
Heurísticas afectadas:	Ayudar al usuario a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores Previsión de errores
Aplicación (cómo):	Para los mensajes de error y la confirmación de la venta de entradas, asegurando que el usuario deba responder a la consulta antes de continuar la operación

Ubicación seleccionada

A - F2 - 15

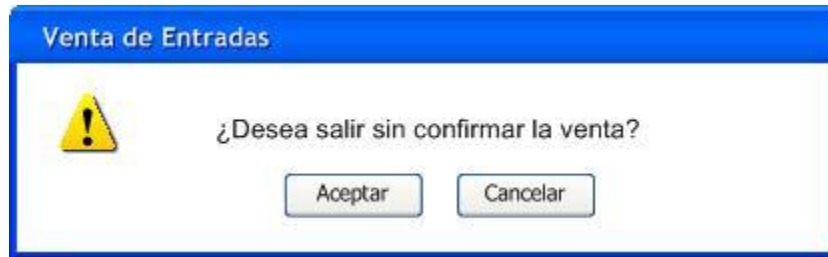
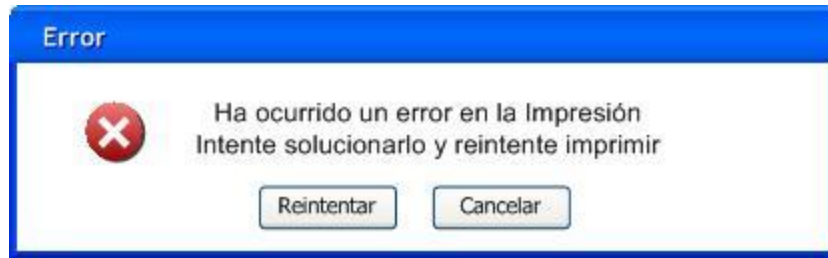
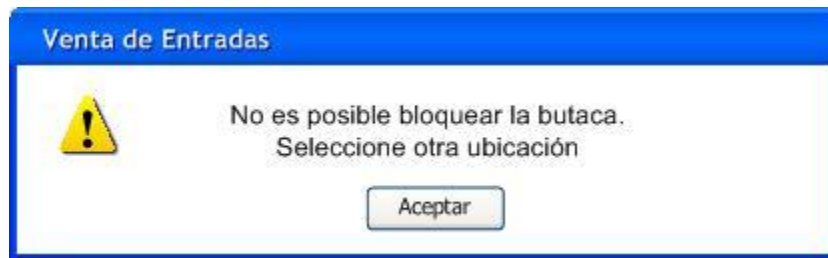
Indique el tipo de entrada:

Venta de Entradas



No existen butacas disponibles para esa fecha.
 Seleccione una nueva

Aceptar



Nombre del Caso de estudio: Gestión de Tableros - Trello (Versión Web)

Consigna:

Para la interfaz presentada realizar la consigna propuesta:

Interfaz	Generar Board de Proyecto
Temática a abordar	Consigna
Contextualización	<ol style="list-style-type: none">1. Identifique el idioma al que pertenece la interfaz presentada.2. Defina qué Heurísticas de Nielsen se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta.3. Defina qué Reglas de Oro de Shneiderman se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta.
Identificación de patrones	<ol style="list-style-type: none">4. Defina qué patrones de las siguientes clasificaciones se utilizan en la interfaz presentada, y justifique su respuesta, utilizando la plantilla propuesta:<ol style="list-style-type: none">a. estructurab. navegaciónc. layoutd. acciones y comandose. ingreso de datos
Aplicación de patrones	<ol style="list-style-type: none">5. Aplique los patrones que crea convenientes para mejorar la interfaz, cumpliendo las heurísticas y reglas de oro. Para cada patrón:<ol style="list-style-type: none">a. Describa la aplicación del patrón con la plantilla propuestab. Diseñe la interfaz con la corrección a partir de la aplicación del conjunto de patrones seleccionados

Plantilla:

Clasificación:	
Patrón (cuál):	
Motivación (porqué):	
Reglas de Oro afectadas:	
Heurísticas afectadas:	
Aplicación (cómo):	

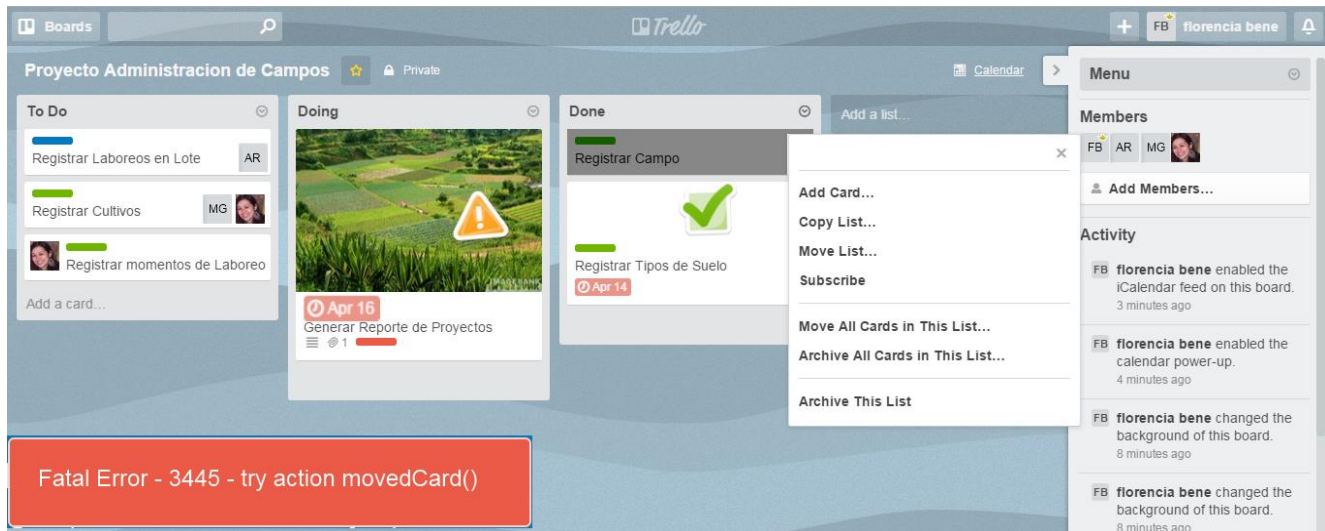
Descripción del Dominio asociado al Proyecto Práctico de Aplicación

Esta aplicación permite gestionar tareas de un proyecto colaborativo, donde varios usuarios trabajan en conjunto para lograr ejecutar una serie de tareas. Cada proyecto se gestiona a través de un tablero (board) en donde se visualizan las tareas organizadas en listas que se corresponden con un estado de la tarea, las tareas pueden mover en el tablero cambiándose entre las distintas listas haciendo drag and drop. Los fondos de los tableros pueden personalizarse con una imagen. Cada tarea se categorizan según un color, pueden incluirse imágenes y fotos de usuarios para asignar las responsabilidades. Las tareas tienen fechas de vencimiento y según esta fecha pueden visualizarse en un calendario. Los usuarios realizan comentarios sobre las tareas que serán vistos por los demás usuarios. El usuario podrá marcar con una estrella que indique favorito a aquellos tableros que desee acceder de manera más rápida.

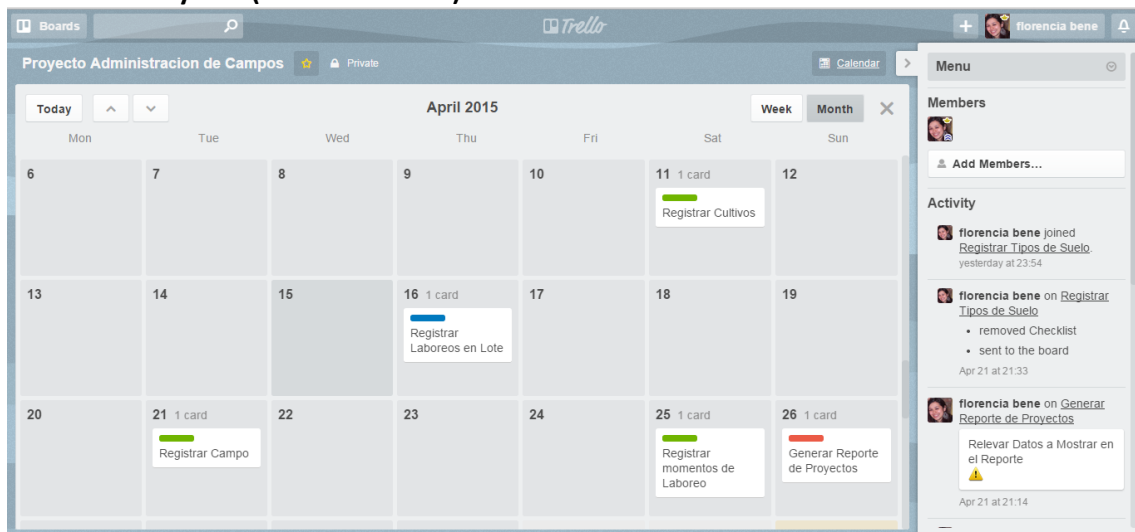
Drag and drop: Se refiere a la acción de mover con el ratón objetos de una ventana a otra o entre partes de una misma ventana.
Board: Tablero gráfico que representa un proyecto.

Diseño de interfaz de usuario

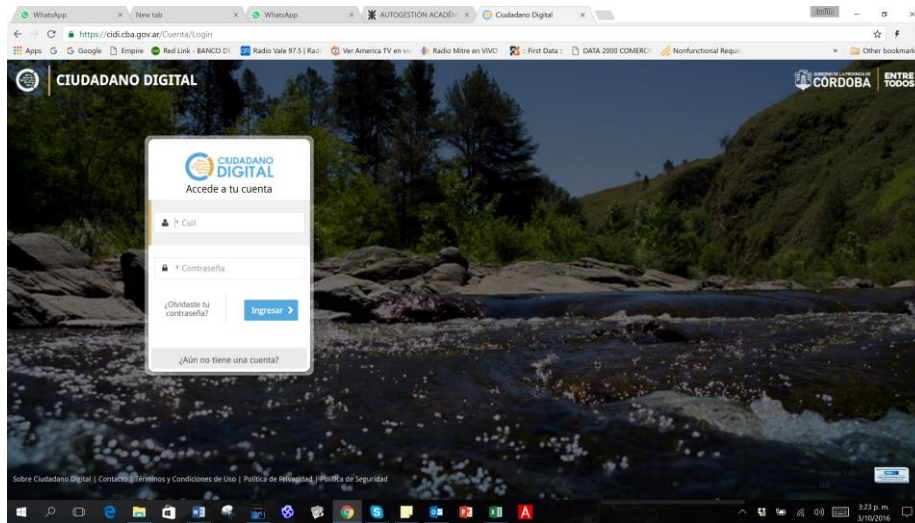
Visualizar Tablero de Proyecto (vista tablero de tareas):



Visualizar Tablero de Proyecto (vista calendario):



Nombre del Software a Evaluar: Ciudadano Digital – Gobierno de la Provincia de Córdoba



Consigna:	Realizar la evaluación de la interacción del usuario del Producto de Software Ciudadano Digital , del Gobierno de la Provincia de Córdoba (https://cidi.cba.gov.ar).
Objetivo:	Realizar un informe de evaluación de la interacción usuario-software, con la intención de identificar oportunidades de mejora y analizar idioma y patrones utilizados en el diseño de la interacción. Verificar la aplicación de heurísticas y reglas en el diseño de la interacción de usuario del producto evaluado.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> Reglas de Oro de Schneiderman Heurísticas de Nielsen Libro Tidwell, Jenifer: "Designing Interfaces" 2da. Edición (Editorial O'Reilly Media, Inc., 2006) Nielsen Norman: Evidence-Based User Experience Research- http://www.nngroup.com/articles/ Producto de Software a Evaluar Ciudadano Digital del Gobierno de la Provincia de Córdoba (https://cidi.cba.gov.ar).
Salida:	Cada grupo presentará un reporte que contenga la evaluación realizada.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> Dividirse en grupos Realizar una evaluación de la interacción con el producto de software indicado. Construir el reporte de evaluación considerando las plantillas que se adjuntan a continuación. Presentar el trabajo realizado, de manera grupal.

Para las interfaces del producto analizar:

Interfaz	<<Nombre de la Interfaz evaluada>>
Temática a abordar	Consigna
Contextualización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifique el idioma al que pertenece la interfaz presentada. 2. Defina qué Heurísticas de Nielsen que se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta. 3. Defina qué Reglas de Oro de Shneiderman que se cumplen y cuáles no, justificando su respuesta.
Identificación de patrones	<ol style="list-style-type: none"> 4. Defina qué patrones de las siguientes clasificaciones se utilizan en la interfaz presentada, y justifique su respuesta, utilizando la plantilla propuesta: <ol style="list-style-type: none"> a. estructura b. navegación c. layout d. acciones y comandos e. ingreso de datos
Aplicación de patrones	<ol style="list-style-type: none"> 5. Aplique los patrones que crea convenientes para mejorar la interfaz, cumpliendo las heurísticas y reglas de oro. Para cada patrón: <ol style="list-style-type: none"> a. Describa la aplicación del patrón con la plantilla propuesta b. Diseñe la interfaz con la corrección a partir de la aplicación del conjunto de patrones seleccionados

Plantilla:

Clasificación:	
Patrón (cuál):	
Motivación (porqué):	
Reglas de Oro afectadas:	
Heurísticas afectadas:	
Aplicación (cómo):	

Descripción del Dominio asociado al Proyecto Práctico de Aplicación

“CiDi” es un portal web que permite gestionar digitalmente todos los trámites y servicios que brinda el Gobierno de la Provincia de Córdoba. Entre ellos, como empleado provincial, se pueden conocer/modificar datos personales, gestionar recibos y solicitar licencias. Además, se puede administrar el **Boleto Educativo Gratuito**, o pagar servicios de manera electrónica.

Le permite al ciudadano crear su propio escritorio virtual para sus servicios más utilizados, teniendo acceso entre otros, a todos sus datos y trámites dentro de la Administración Pública Provincial.

Asimismo, permite guardar la documentación de los requisitos de los trámites de tal manera que la próxima vez que necesite realizar un nuevo trámite que entre sus requisitos, requiera dicho documento, el mismo no sea necesario ser presentado nuevamente.

El ciudadano cuenta a su vez con un centro de comunicaciones digitales que le informará a través de correo electrónico o mensaje de texto, de forma inmediata, del estado de sus tramitaciones.

Aclaración: el portal no es de carácter transaccional, ya que sólo permite visualizar los servicios del ciudadano y modificar algunos datos básicos. Cada servicio se gestiona mediante el acceso directo a los mismos, pero esto implica ingresar a una página web diferente que provee funcionalidades distintas a la del portal.