



Segunda Entrega

AGROFINDER





RESUMEN DE AVANCE >

- Creación de prototipos simples.
- Creación de análisis de diseño (Lista de pasos y escenario KML en CogTool)
- Actualización del documento de especificación de requerimientos
- Actualización del formato de la tabla con los requerimientos funcionales para dividir los requerimientos en las distintas áreas de la aplicación en la que toman lugar.
- Se creo un documento de pruebas de usabilidad (facilidad de uso y la capacidad de los usuarios para interactuar con ella).









Cuentas de usuario















Cuentas de usuario

01

APARTADO DE SUGERENCIAS.



02

BARRA BUSCADORA
DE PRODUCTOS

Q ×

03

DESPLIEGUE DE UBICACIÓN









Despliegue de productos buscados







ALGORITMO DE CONSUMO DE PRODUCTOS







Información de las tiendas

01

DESPLIEGUE DE INFORMACIÓN DE LA TIENDA 02

LISTA DE PRODUCTOS

03

UBICACIÓN DE LA TIENDA













Canasta de productos













Funcionalidades para los dueños de tiendas



01

REGISTRO DE LOS DUEÑOS DE LAS TIENDAS



D2

CREACIÓN DE UNA TIENDA EN EL SISTEMA



DB

GESTIÓN DE INFORMACIÓN DE LAS TIENDAS





05

DATOS DE COMPRA DE LOS USUARIOS



FUNCIONES DEL PRODUCTO



Servicios con proveedores

01

REGISTRO DE PROVEEDORES



D2

CONTACTO CON PROVEEDORES







REQUIRIMIENTOS NO FUNCIONALES

- Rendimiento
- Recomendaciones y ofertas actualizadas.
- Usabilidad de la interfaz
- Seguridad de la información de los usuarios.





PROTOTIPOS





PANTALLA PRINCIPAL

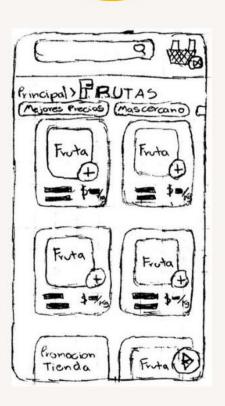
SUBMENÚ

BÚSQUEDA

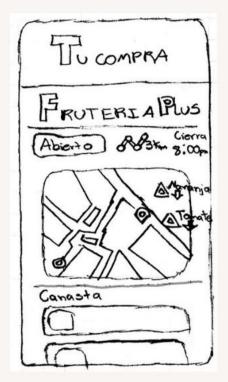














El siguiente escenario, es el escenario detallado de la primera entrega del proyecto

- 1. Daniel descarga la aplicación desde la Play Store
- 2.Entra a la pantalla principal de la aplicación luego de que cargue
- 3. Elige entrar como invitado, sin crear una cuenta
- 4. Acepta las condiciones de uso y da los permisos para usar las funciones de ubicación en su celular
- 5.La aplicación detecta que Daniel tiene puesto el modo oscuro en su celular, por consiguiente, se cambia al tema oscuro
- 6.Una vez dentro de la aplicación explora las secciones de frutas.
- 7. Comienza a buscar y agrega dos productos que necesitaba.
- 8. Busca "Naranjas y Plátanos" y agrega dos productos mas
- 9.Una vez que agregó todo lo que necesitaba a su carrito, procedió a realizar la compra con un solo clic
- 10.La aplicación muestra un mapa indicando el mejor lugar en donde podría comprar todo al menor precio posible y a la mejor cercanía asi como otras sugerencias de lugares cercanos con el mismo producto, pero con precios similares o más baratos.

LISTA DE PASOS



- 1. VISUALIZAR
- 2. ESPERAR A QUE LA APLICACIÓN CARGUE
- 3. VISUALIZAR
- 4. PENSAR EN INGRESAR COMO INVITADO
- 5. MOVER DEDO Y DAR CLIC A INGRESAR COMO INVITADO
- 6. VISUALIZAR MENSAJE DE PERMISOS
- 7. PENSAR EN QUE OPCIÓN ELEGIR
- 8. PRESIONAR LA OPCIÓN DE PERMITIR
- 9. ESPERAR A QUE LA APLICACIÓN CARGUE
- 10. VISUALIZAR PÁGINA PRINCIPAL
- 11. MOVER DEDO Y ELEGIR LA SECCIÓN DE FRUTAS
- 12. ESPERAR A QUE LA PAGINA CAMBIE
- 13. VISUALIZAR LA SECCIÓN DE FRUTAS
- 14. MOVER EL DEDO Y ELEGIR EL PRODUCTO A AGREGAR 28. VISUALIZAR EL RESULTADO DE LA TIENDA

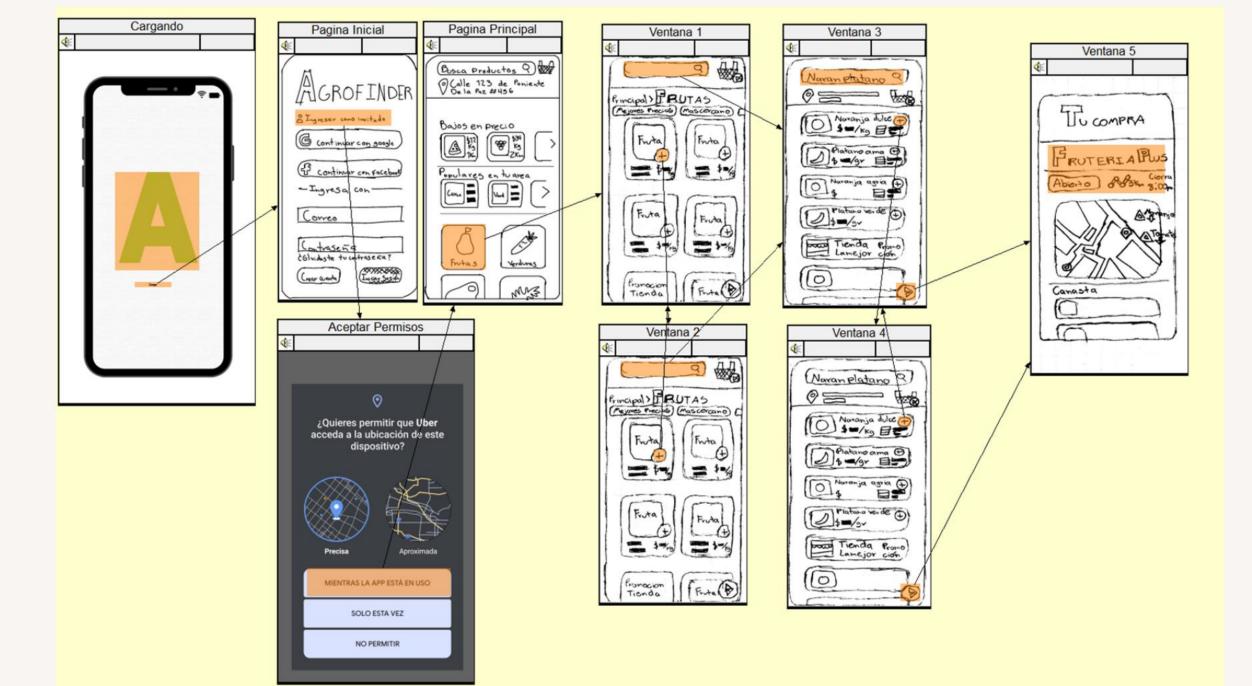
- 15. PENSAR QUE OTRA FRUTA ELEGIR
- 16. ELEGIR LA FRUTA
- 17. MOVER Y ELEGIR LA BARRA DE BÚSQUEDA
- 18. PENSAR QUE BUSCAR
- 19. ESCRIBIR "NARANJAS Y PLÁTANOS"
- 20. VISUALIZAR CAMBIO DE LA PAGINA
- 21. MOVER Y ELEGIR EL PRODUCTO A AGREGAR
- 22. PENSAR EN EL PRODUCTO QUE ELEGIR
- 23. VISUALIZAR EL PRODUCTO
- 24. MOVER Y ELEGIR EL PRODUCTO A AGREGAR
- 25. VISUALIZAR LA FLECHA PARA COMPLETAR COMPRA
- 26. ELEGIR LA FLECHA PARA COMPLETAR COMPRA
- 27. ESPERAR A QUE LA APLICACIÓN CARGUE



ESCENARIO KML EN COGTOOL

Frame	Action
Cargando	Look At
Cargando	Think for 1.200 s
Cargando	Move and Tap
Pagina Inicial	Look At
Pagina Inicial	Think for 1.200 s
Pagina Inicial	Move and Tap
Aceptar Permisos	Look At
Aceptar Permisos	Think for 1.200 s
Aceptar Permisos	Move and Tap
Pagina Principal	Look At
Pagina Principal	Think for 1.200 s
Pagina Principal	Move and Tap
Ventana 1	Look At
Ventana 1	Think for 1.200 s
Ventana 1	Move and Tap
Ventana 2	Think for 1.200 s

Ventana 2	Тар
Ventana 1	Think for 1.200 s
Ventana 1	Move and Tap
Ventana 3	Look At
Ventana 3	Think for 1.200 s
Ventana 3	Buscar Naranja y platano for 2.00
Ventana 3	Move and Tap
Ventana 4	Look At
Ventana 4	Think for 1.200 s
Ventana 4	Тар
Ventana 3	Look At
Ventana 3	Think for 1.200 s
Ventana 3	Move and Tap
Ventana 5	Look At
Ventana 5	Think for 1.200 s
Ventana 5	



DISEÑO PRELIMINAR DE PRUEBAS DE USABILIDAD





PERFIL DE USUARIO			
1. Nombre del Producto:	AgroFinder		
2. Características Generales de la población de usuarios.			
	Empleados (25-50 años) de la ciudad de Mérida, YUC.		
3. Características de los Usuarios que son relevantes para el Producto.			
	Uso de internet.		
	Uso de TICS		
4. ¿Cuáles de las Características listadas en 3, deberían los participantes en el Test tener en común, y cómo están definidas?			
	Experiencia al menos principiante en uso de dispositivos		
	móviles.		
5. ¿Cuáles de las características que fueron listadas en 3, variara en la Prueba, y como están definidos?			
	Experiencia en el manejo de dispositivos móviles		
	Nulo = ningún uso de aplicaciones web		
	Bajo = Utiliza aplicaciones básicas comoWhatsApp,		
	Facebook y YouTube		
	Medio = Utiliza aplicaciones de celular más		
	complejas y domina las básicas		
	Alto = Es capaz de identificar las características		
	de una buena aplicacione web		
	Avanzado = Maneja a la perfección los dispositivos		
	móviles.		

LA DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO.

Se necesita encontrar un proveedor local de tomates a un precio razonable para tu negocio. Abres la aplicación y utilizas la opción de búsquedas la opción de búsqueda de tomates. Una vez allí, utiliza los filtros disponibles para ajustar la búsqueda según tu ubicación y el precio máximo que estás dispuesto a pagar. Examinas los resultados de la búsqueda y selecciona un proveedor que te parezca adecuado. A continuación, accede a la información del proveedor y verifica la ubicación, el precio y la disponibilidad de los tomates. Finalmente, marca la ubicación del proveedor en el mapa y sales de la aplicación.

Proponemos las siguientes actividades para realizar en cada una de las pruebas de usabilidad, las cuales se componen por un total de 75 minutos por sesión, divididos en tres tareas y cuatro sesiones de cuestionarios con el usuario.

- 1. Introducción y presentación del usuario (5 minutos)
 - El evaluador se presenta y explica brevemente el objetivo de la prueba y lo que se espera del usuario.
- 2. Cuestionario de experiencia previa (5 minutos)

El evaluador realizará un cuestionario para recopilar información demográfica sobre el usuario, como su edad, género y nivel de experiencia en el uso de aplicaciones móviles

- 3. Tarea 1: Búsqueda de productos agrícolas (15 minutos)
 - El usuario realiza la tarea descrita en el escenario proporcionado anteriormente para buscar un proveedor de tomates en la aplicación.

- 4. Cuestionario de evaluación de la tarea 1 (5 minutos)
 - Se aplicará un cuestionario enfocado a la facilidad de uso para realizar la tarea
 1.
- 5. Tarea 2: Compra de productos agrícolas (20 minutos)
 - El usuario realiza una tarea de compra más compleja, como la compra de varios productos agrícolas de diferentes proveedores y la verificación de su carrito de compras antes de confirmar el pedido.
- 6. Cuestionario de evaluación de la tarea 2 (5 minutos)
- ·Se aplicará un cuestionario enfocado a la facilidad de uso para realizar la tarea 2.



- 7. Tarea 3: Navegación general de la aplicación (15 minutos)
 - El usuario recorre la aplicación y realiza algunas acciones de navegación, como la búsqueda de información sobre un producto específico o la exploración de las opciones de configuración de la aplicación.
- 8. Cuestionario de evaluación de la tarea 3 (5 minutos)
- ·Se aplicará un cuestionario enfocado a la facilidad de uso para realizar la tarea 3.
- 9. Sesión de retroalimentación final (10 minutos)
 - El evaluador pregunta al usuario sobre su experiencia general con la aplicación y recopila comentarios y sugerencias finales.