

AGROFINDER



Universidad Autónoma de Yucatán

Lunes 22 de mayo del 2023

Resumen

Este artículo describe las diferentes etapas y actividades de desarrollo realizadas por el equipo durante la creación de la interfaz para la aplicación “ AgroFinder ”, este artículo se enfocará principalmente en el diseño centrado en usuarios (DCU) del proceso de desarrollo.

Descripción

La metodología del proyecto se basó en un enfoque de diseño centrado en el usuario. Se separaron los requisitos de la aplicación y su diseño, lo que permitió desarrollar un producto que se ajustara óptimamente a las necesidades y expectativas de los usuarios. Se llevó a cabo la ingeniería de requisitos, incluyendo la identificación del perfil del usuario promedio a través de entrevistas y encuestas. Se especificaron los requisitos de la aplicación mediante un documento de especificación de requerimientos del software. Se diseñó la interfaz gráfica con base en bocetos iniciales centrados en el usuario y se desarrollaron 2 prototipos con las características más importantes. Se realizó la inspección y pruebas de prototipos, utilizando técnicas de modelado de pulsaciones de teclas y pruebas de usabilidad. Los resultados de las pruebas permitieron seleccionar el prototipo que mejor cumplía con los requisitos y necesidades de los usuarios.

Arquitectura de la metodología

- Problemática y definición
- Ingeniería de Requisitos
- Elicitación de requisitos de usuario
- Especificación de requisitos
- Diseño de la interfaz grafica
- Desarrollo e Inspección del prototipo
- Inspección del Prototipo
- Pruebas de usabilidad



Interfaz gráfica de usuario AgroFinder



Resultados

Diagrama grafico de radar comparando los dos prototipos

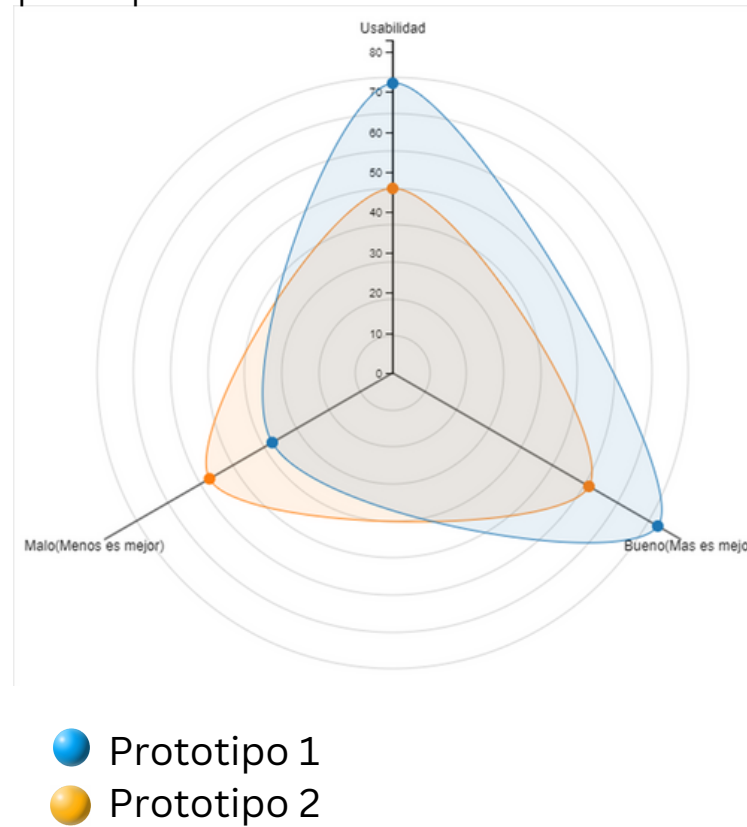
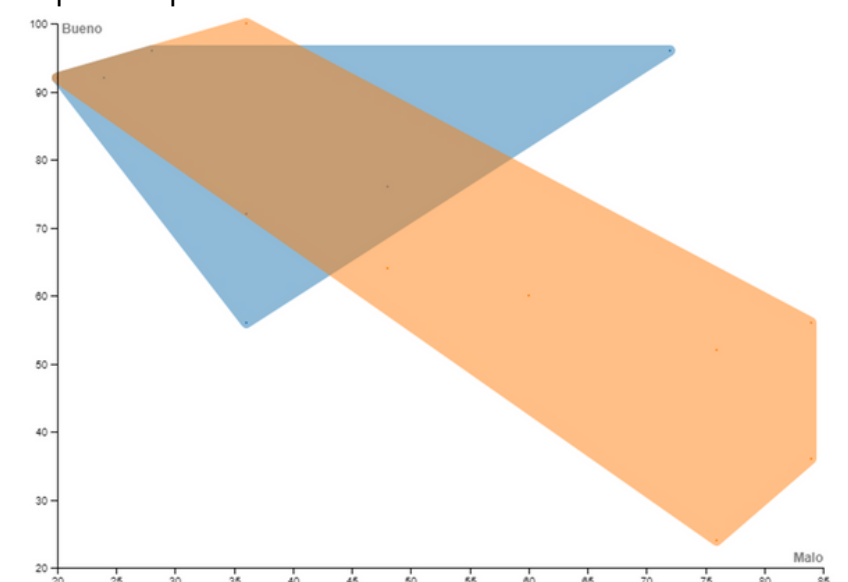


Diagrama de envoltente comparando los dos prototipos



David Braulio Adrián Sarmiento Altonar
David Alberto Pat Cituk
Jorge Guadalupe Poot Carrillo
Esteban Vargas Alonso

