

METODOLOGÍA DEL DISEÑO DE LA APLICACIÓN WEB TUTOPROF, UN MEDIO DIGITAL PARA FACILITAR EL CONTACTO CON ASESORES

Alejandro Aké Gamboa, Carlos Enrique Greene Mex, Esteban Alfonso Pacheco Serralta, Jacob Jesús Uc Cob, Universidad Autónoma de Yucatán.

RESUMEN

El artículo describe la metodología seguida para diseñar el sistema TutoProf, una aplicación web que facilita el proceso para contactar con asesores. Para diseñarlo, se usó la metodología Diseño Centrado en el Usuario (DCU).

INGENIERÍA DE REQUISITOS

Como primera actividad se identificaron a los stakeholders usando la técnica de observación y analizando el contexto del proyecto. Para la educción de requisitos se realizó un análisis de deseos y necesidades aplicando encuestas. Como producto de este proceso se obtuvo el Documento de Especificación de Requisitos de Software .

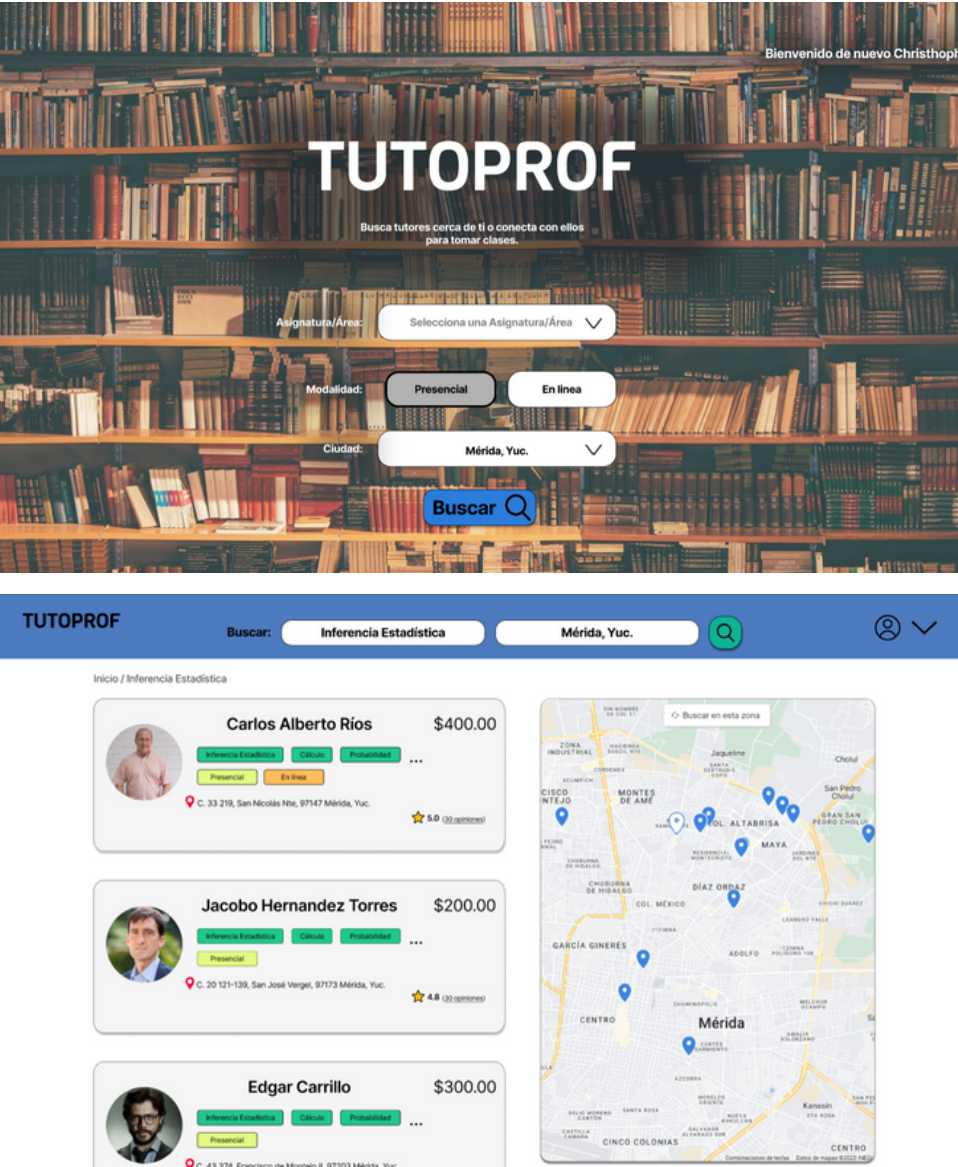
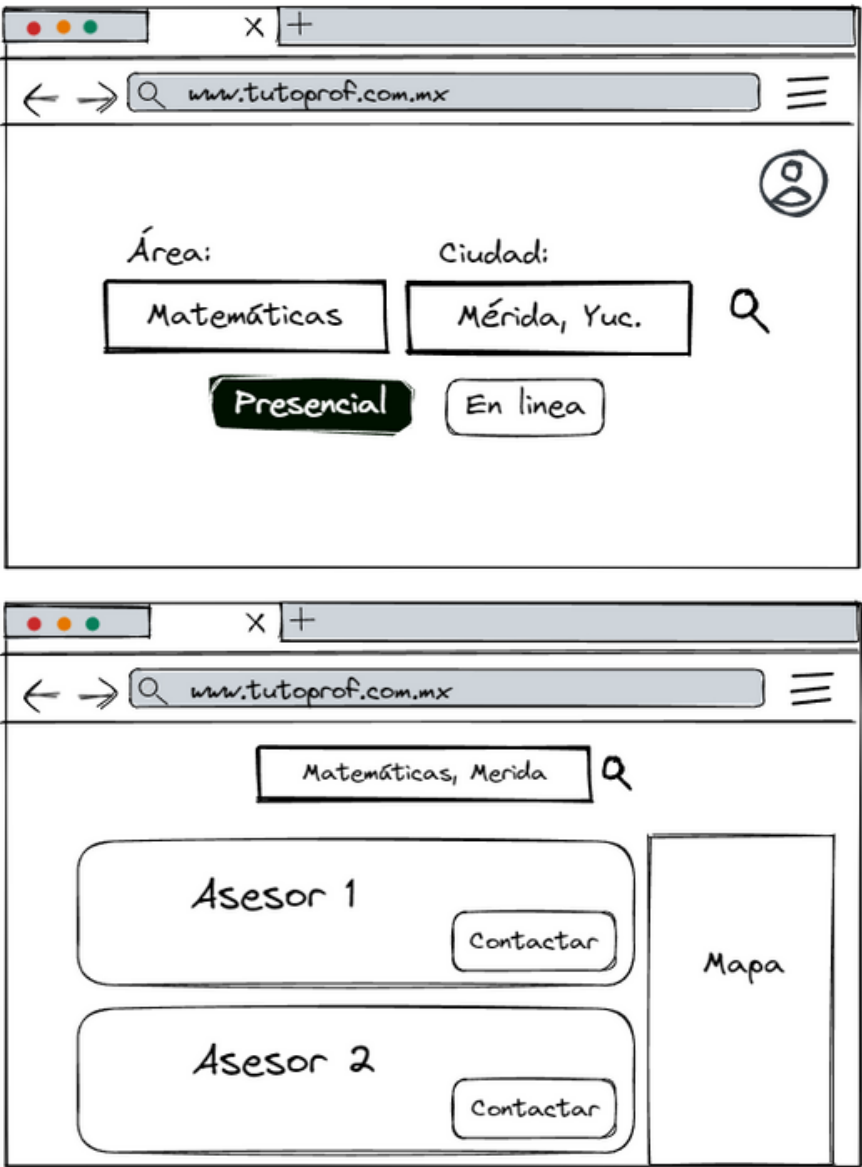


MODELADO DE USUARIOS, PERSONAS Y ESCENARIOS

Con ayuda de los resultados de las encuestas aplicadas se pudo describir características comunes entre las personas que se identificaron como stakeholders para modelar a los usuarios y personas. También se definió el escenario principal



PROTOTIPADO DE LA INTERFAZ GRÁFICA



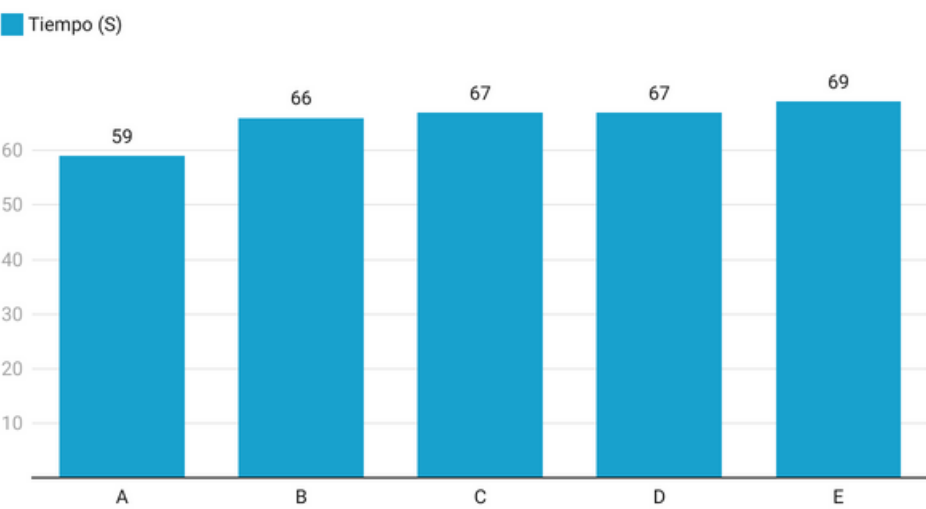
PRUEBAS DE USABILIDAD

Las pruebas fueron realizadas en las instalaciones de la Facultad de Matemáticas de la Universidad Autónoma de Yucatán. Se aplicaron encuestas previo a la prueba del caso de uso para conocer más sobre los participantes y posterior, con el fin de conocer su opinión sobre la interfaz gráfica.

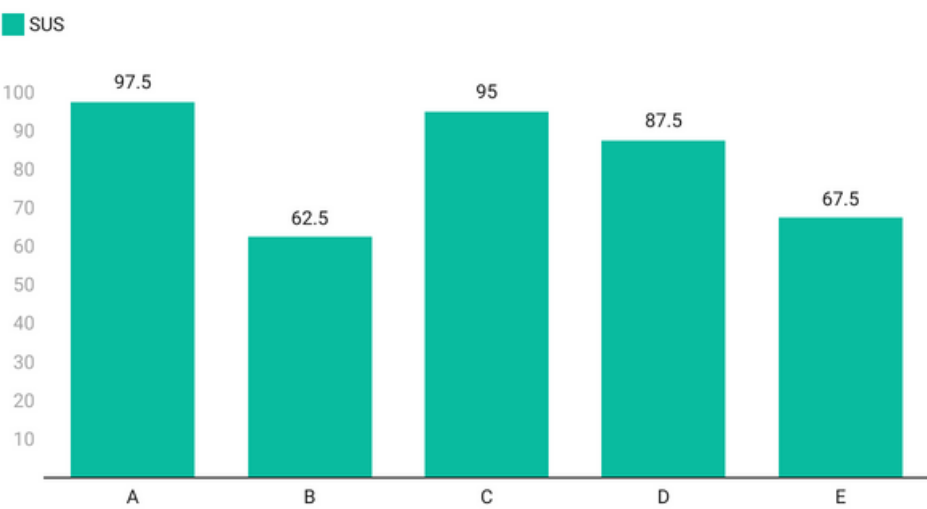


RESULTADOS DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

Tiempo tomado a los participantes para completar el escenario de la prueba de usabilidad



Puntaje del SUS por cada participante de la prueba de usabilidad



Escenario 1: Agendar una sesión con un asesor			
Medida	Excelente	Aceptable	Inaceptable
Tiempo para la tarea	< 51.1 segundos	51.1 - 102.2 segundos	< 102.2 segundos
Tiempo Recuperación de Errores	0	> 30 segundos	< 1 minuto
M = Error de Menú	0	1	< 3
S = Error Selección	0	1	< 3
R = Tareas Repetidas	0	0	< 3
F = Frustraciones	0	0	< 3