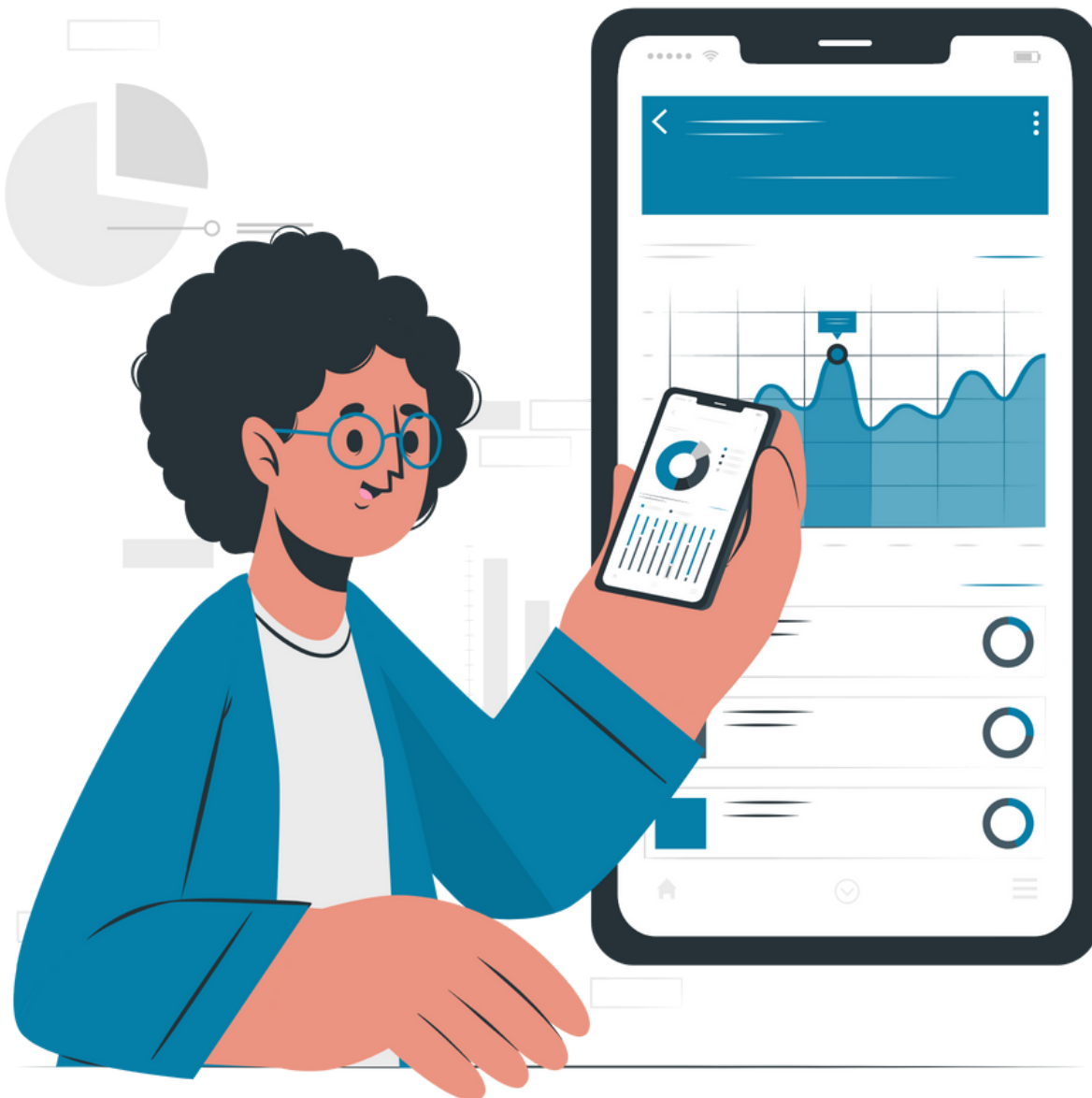


# PROYECTO FINAL

## APLICACIÓN STUDY PLANNER



### Integrantes:

Cesar González

Iván Loaiza

Justmary Anderson

Luisa Zuluaga

**Grupo:** 11131



## CONTENIDO

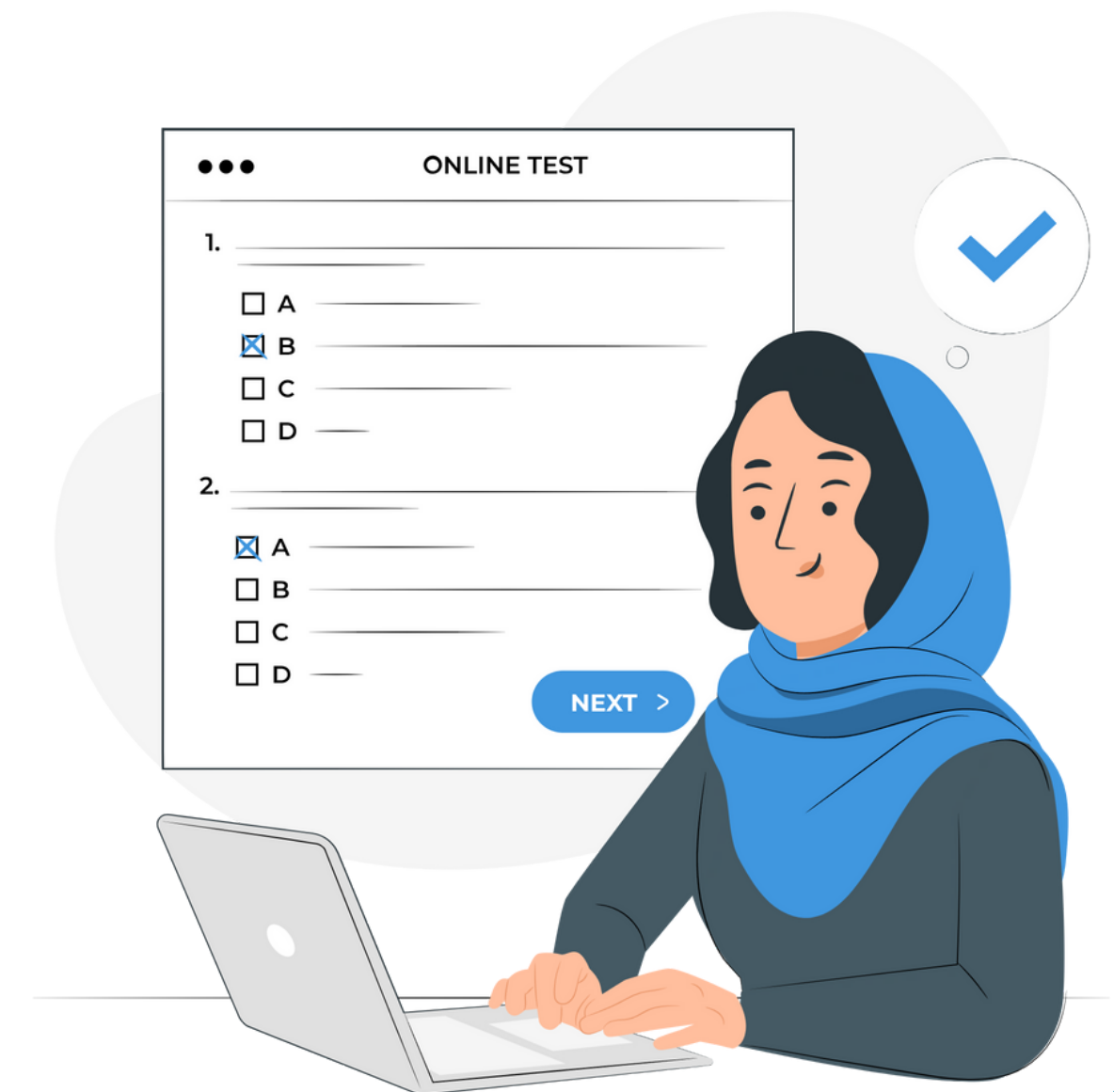
1. Introducción
2. Pantallas
3. Video de Prueba de Usuario
4. Resultados
5. Conclusión



# INTRODUCCIÓN

El Study Planner se ha diseñado para ofrecer funcionalidades claves que permitan a los estudiantes realizar un seguimiento de sus calificaciones, evaluar a sus profesores de manera eficiente y un buscador de profesores.

La aplicación se ha desarrollado utilizando Figma, una plataforma de desarrollo integral que nos ha permitido crear una interfaz intuitiva y atractiva para los usuarios.



# PANTALLAS DE INICIO



STUDY PLANNER

La aplicación perfecta para estudiantes universitarios: seguimiento de calificaciones, evaluación de profesores y gestión de tareas en una interfaz intuitiva y fácil de usar.







STUDY PLANNER



Nombre: Pedro Martinez

Universidad: Universidad Tecnologica de Panamá

Grupo: 1L131

Telefono: 67895356



# PANTALLA PARA CALCULAR LA NOTA FINAL

## Calcular Nota



ELIGE UNA ASIGNATURA

Nota Final:

Ingresa aqui tus notas:

Nota	Porcentaje	Tipo de nota

Calcular



# PANTALLA PARA CALIFICAR A LOS DOCENTES

**Calificación de Docentes**

Profesor:

ELIGE UNA ASIGNATURA 

Calificación:     

Reseña:




**Enviar**



**Calificación de Docentes**

Profesor:


ELIGE UNA ASIGNATURA 

Calificación:     

Reseña:

**ENVIADO CORRECTAMENTE**

**Regresar**



# PANTALLAS PARA BUSCAR LAS RESEÑAS DE LOS DOCENTES





# VIDEO DEL PROTOTITPO





# VIDEO DE PRUEBA DE USUARIO

**Prueba de  
usabilidad**



# RESULTADOS DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

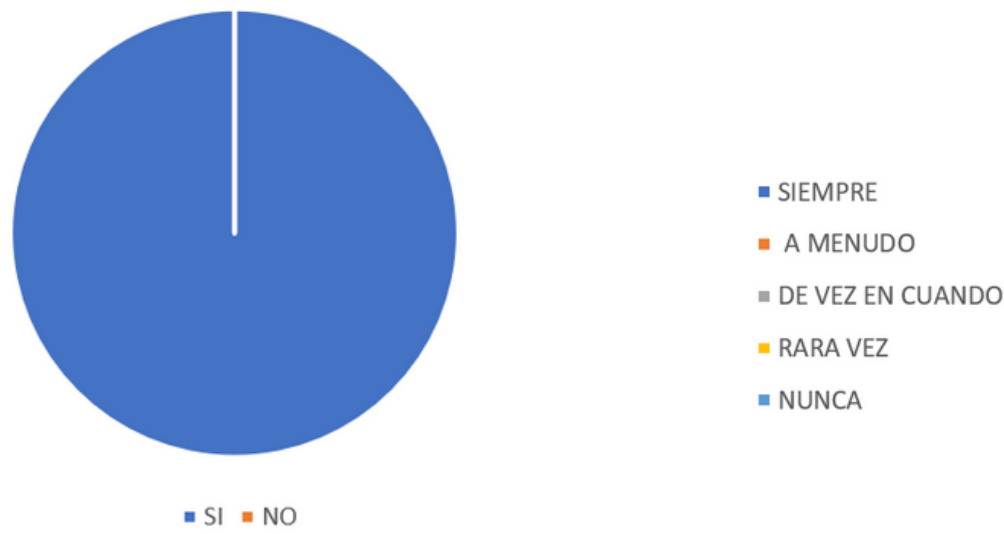
**ANTES DE EMPEZAR** LA PRUEBA SE LE REALIZARON ESTAS PREGUNTAS PARA PODER COMPROBAR Y CONTABILIZAR EL NIVEL DE LOS USUARIOS CON RESPECTO A LA TECNOLOGÍA. REQUISITO BÁSICO PARA PODER UTILIZAR NUESTRO PROTOTIPO.

**PROTOTIPO:**

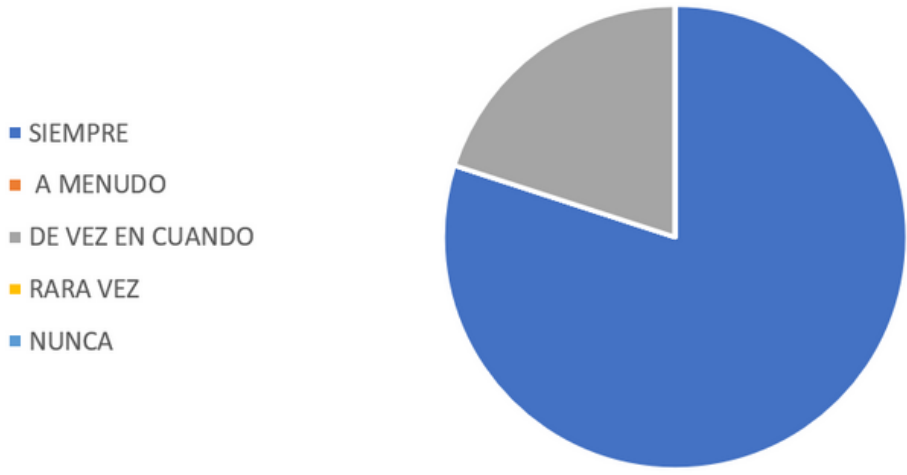
- ¿SABE CÓMO DESCARGAR APLICACIONES EN EL CELULAR?
  - **RESPUESTAS:** SI O NO.
- ¿CON QUÉ FRECUENCIA UTILIZAS APLICACIONES MÓVILES EN TU VIDA DIARIA?
  - **RESPUESTAS:** SIEMPRE, A MENUDO, DE VEZ EN CUANDO, RARA VEZ, NUNCA.

Identificación	Pregunta 1	Pregunta 2
	¿Sabe cómo descargar aplicaciones en el celular?	¿Con qué frecuencia utilizas aplicaciones móviles en tu vida diaria?
Usuario 1	Si	Siempre
Usuario 2	Si	De vez en cuando
Usuario 3	Si	Siempre
Usuario 4	Si	Siempre
Usuario 5	Si	Siempre

¿Sabes descargar aplicaciones moviles?



¿Con qué frecuencia utilizas aplicaciones móviles en tu vida diaria?



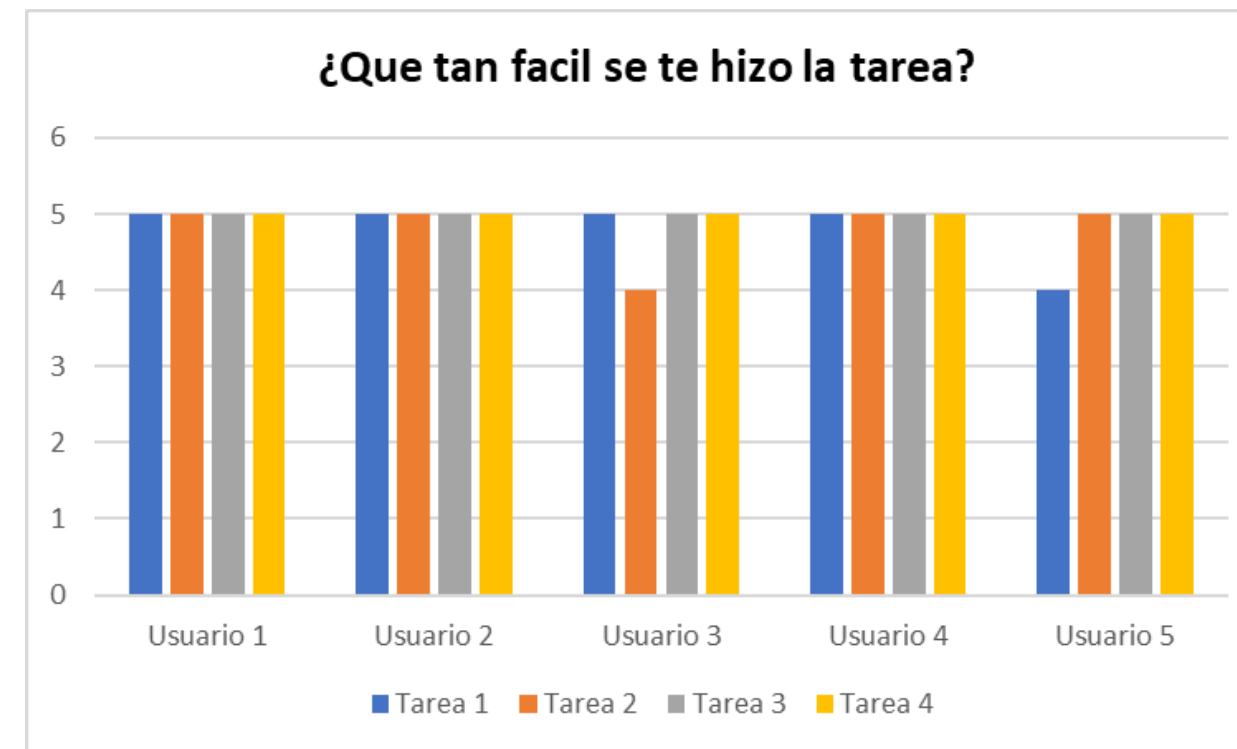
ESTO NOS INDICA QUE LE NIVEL DE USO DE LA TECNOLOGÍA POR PARTE DE LOS USUARIOS ERA BASTANTE ALTA Y QUE NO DEBÍAN OCUPAR NINGÚN PROBLEMA EN REALIZAR LA PRUEBA.

## RESULTADOS DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

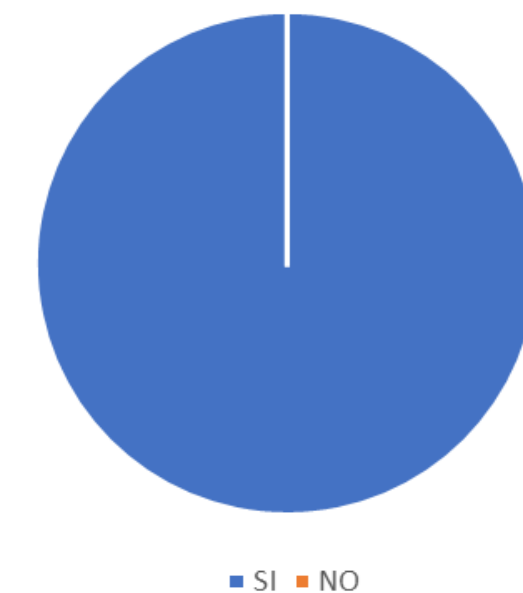
**LUEGO** DE QUE TERMINARAN DE REALIZAR CADA TAREA. SE LES HACIAN LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

### PROTOTIPO:

- ¿PUDISTE COMPLETAR LA TAREA?
  - **RESPUESTAS:** SI O NO.
- ¿QUÉ TAN SENCILLO SE TE HIZO COMPLETAR LA TAREA?
  - **RESPUESTAS:** ESCALA DEL 1 AL 5. SIENDO EL 5 EL VALOR MAXIMO.
  -
- ¿TUVISTE ALGUNA DIFICULTAD PARA COMPLETARLA?



¿Pudiste completar la tarea?



## CUADROS DE TIEMPO Y CLICKS

CUADRO DE TIEMPO DE REFERENCIA				
TAREAS	TIEMPO	RANGO ACEPTADO	CANTIDAD DE CLICKS	RANGO ACEPTADO
T1	1.31	2.62	12	24
T2	1.15	2.30	17	34
T3	0.48	0.96	7	14
T4	0.21	0.42	6	12
TOTAL	3.15	6.30	42	84

USUARIO N°1		
TAREAS	TIEMPO	CANTIDAD DE CLICKS
T1	1.15	17
T2	2.22	41
T3	0.58	17
T4	0.24	13
TOTAL	4.19	88

USUARIO N°2		
TAREAS	TIEMPO	CANTIDAD DE CLICKS
T1	1.26	13
T2	0.56	17
T3	0.48	10
T4	0.10	6
TOTAL	2.4	46

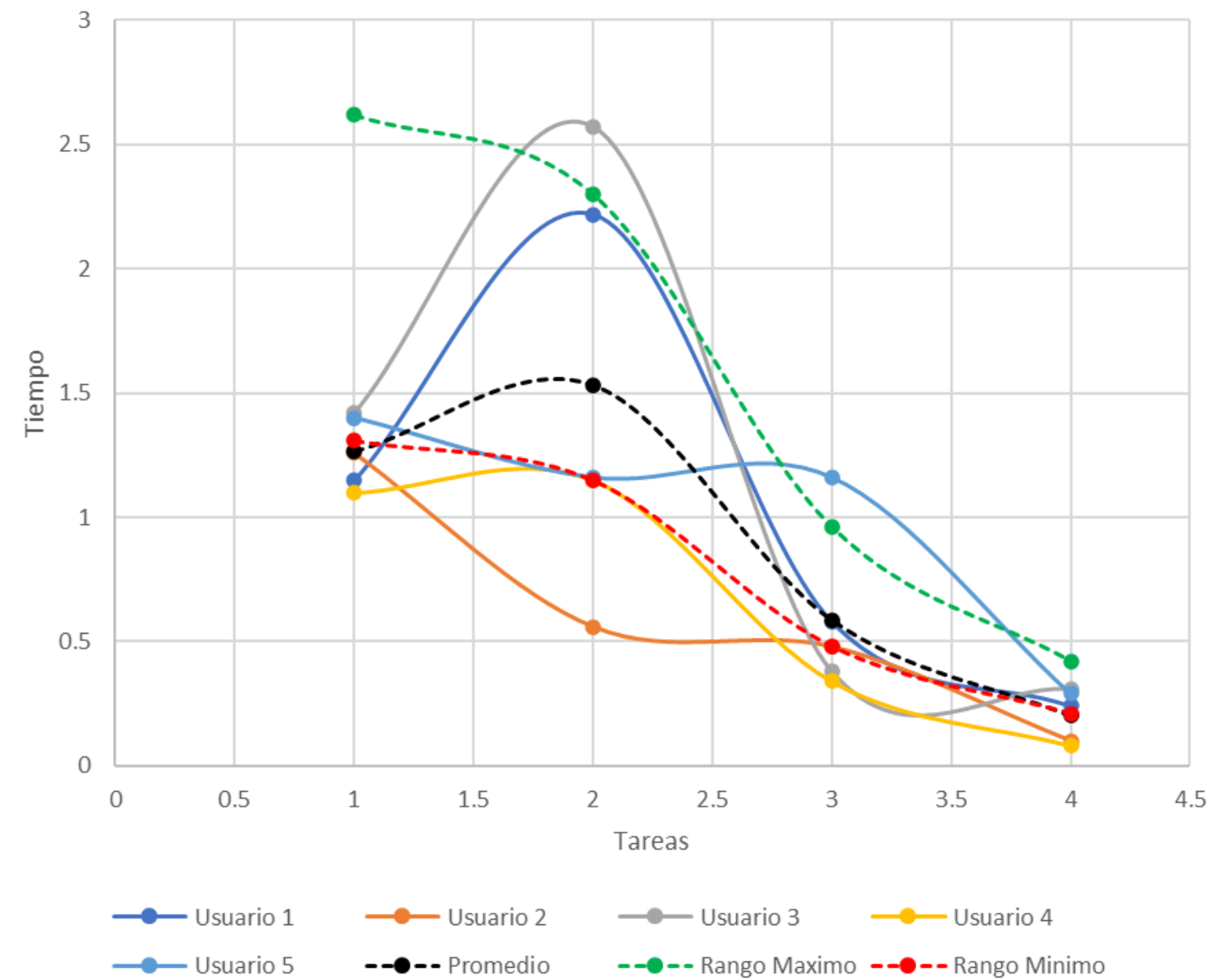
USUARIO N°3		
TAREAS	TIEMPO	CANTIDAD DE CLICKS
T1	1.42	15
T2	2.57	29
T3	0.38	11
T4	0.31	5
TOTAL	4.68	60

USUARIO N°4		
TAREAS	TIEMPO	CANTIDAD DE CLICKS
T1	1.10	13
T2	1.15	18
T3	0.34	6
T4	0.08	5
TOTAL	2.67	42

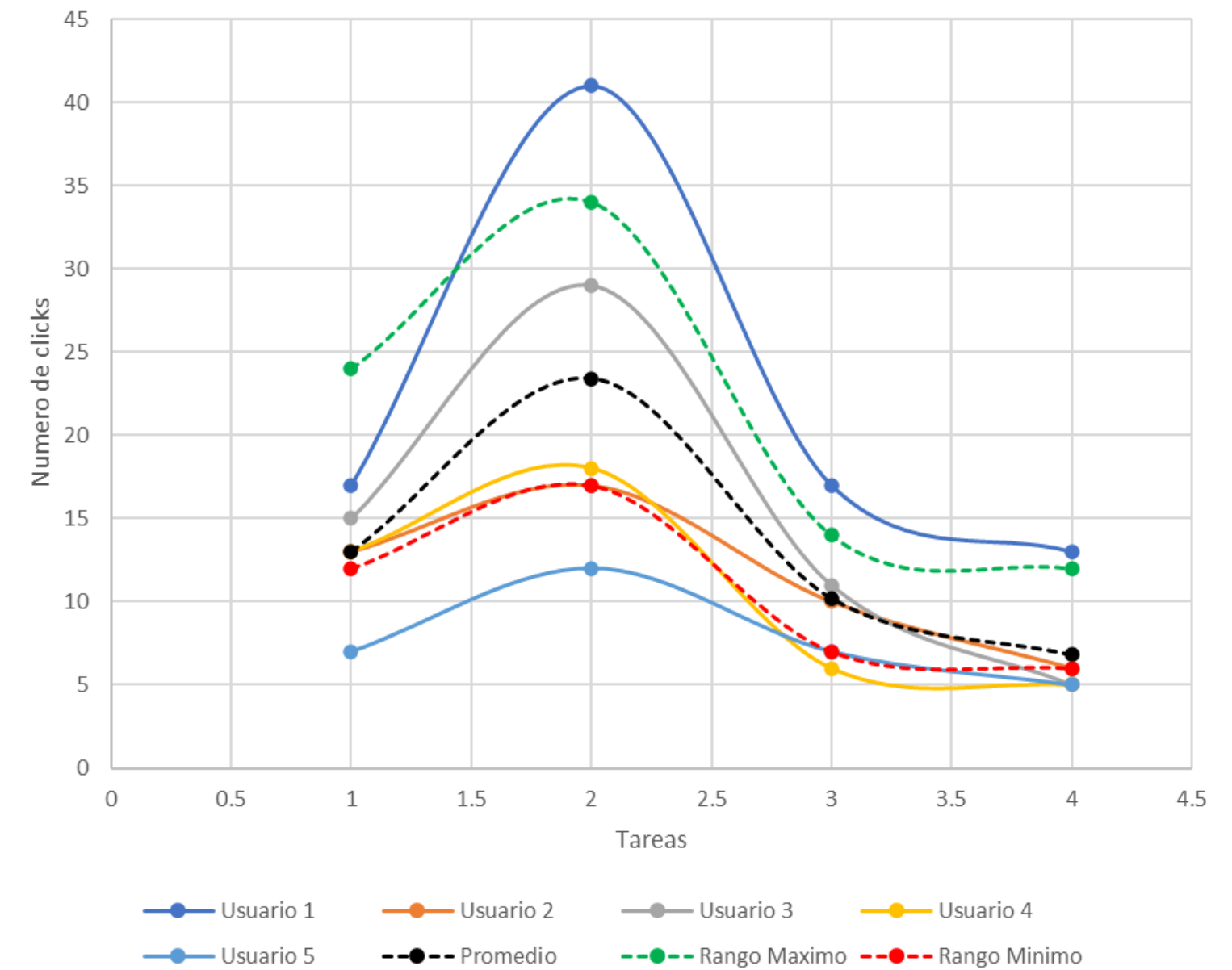
USUARIO N°5		
TAREAS	TIEMPO	CANTIDAD DE CLICKS
T1	1.40	7
T2	1.16	12
T3	1.16	7
T4	0.29	5
TOTAL	4.01	31

# GRÁFICAS

Gráfica #3: Tendencia de Tiempo en Tareas



Gráfica #6: Tendencia de Clicks en Tareas



## PRUEBA SUS

Cálculo de la escala: Usuario N°1	
Respuestas Pares	5
Respuestas Impares	24
Calculo	$((25-5) + (24-5)) * 2.5$
Resultado Final	97.5

Cálculo de la escala: Usuario N°2	
Respuestas Pares	5
Respuestas Impares	24
Calculo	$((25-5) + (24-5)) * 2.5$
Resultado Final	97.5

Cálculo de la escala: Usuario N°3	
Respuestas Pares	11
Respuestas Impares	24
Calculo	$((25-11) + (24-5)) * 2.5$
Resultado Final	82.5

Cálculo de la escala: Usuario N°4	
Respuestas Pares	6
Respuestas Impares	24
Calculo	$((25-6) + (24-5)) * 2.5$
Resultado Final	95

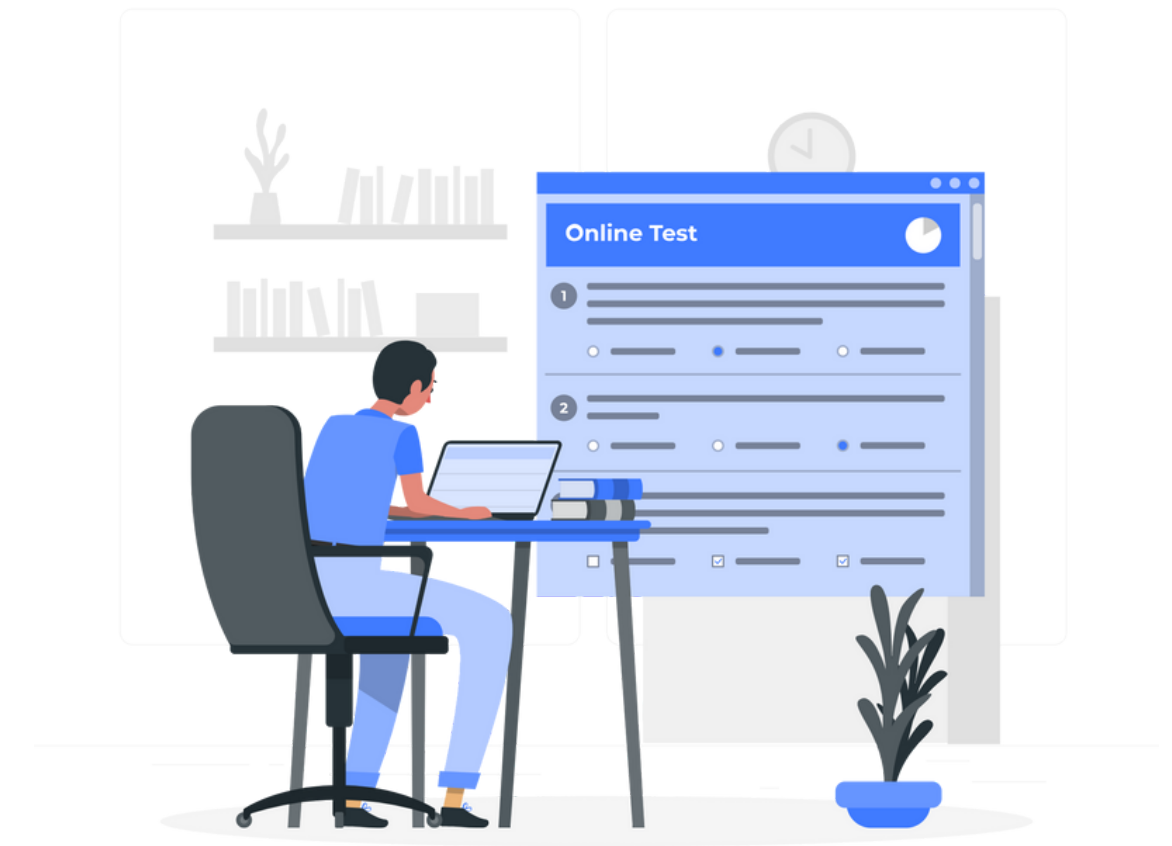
Cálculo de la escala: Usuario N°5	
Respuestas Pares	5
Respuestas Impares	25
Calculo	$((25-5) + (25-5)) * 2.5$
Resultado Final	100

Cálculo del Promedio	
Suma de los resultados de las pruebas	$97.5+97.5+82.5+95+100 = 472.5$
Cantidad de pruebas realizadas	5
Promedio de la Prueba SUS	94.5

## PRUEBA SUS

CON UN PUNTAJE PROMEDIO DE **94.5** EN EL SISTEMA DE USABILIDAD DEL USUARIO (SUS) SUGIERE QUE EL PROTOTIPO TIENE UNA BUENA USABILIDAD EN GENERAL.

- **LOS USUARIOS N°1, N°2 Y N°4** OBTUVIERON PUNTAJES EXCEPCIONALMENTE ALTOS, LO QUE SUGIERE QUE ENCONTRARON LA INTERFAZ FÁCIL DE USAR Y EXPERIMENTARON UNA ALTA SATISFACCIÓN AL INTERACTUAR CON EL SISTEMA.
- **EL PUNTAJE DEL USUARIO N°3**, QUE FUE DE 82.5, ES LIGERAMENTE INFERIOR AL PROMEDIO. ESTO PUEDE INDICAR QUE ESTE USUARIO ENCONTRÓ ALGUNAS ÁREAS DE LA INTERFAZ QUE PODRÍAN MEJORARSE EN TÉRMINOS DE USABILIDAD.
- **EL USUARIO N°5:** EL USUARIO N°5 OBTUVO EL PUNTAJE MÁS ALTO, 100, LO QUE SIGNIFICA QUE ESTE USUARIO ENCONTRÓ EL PROTOTIPO PERFECTAMENTE FÁCIL DE USAR Y ALTAMENTE SATISFACTORIO.





## CONCLUSIÓN

El principal aprendizaje que obtuvimos en este proyecto fue la importancia de considerar la experiencia del usuario al diseñar una aplicación. Aprendimos que el diseño de la interfaz puede influir en la forma en que los usuarios interactúan con la aplicación y en su satisfacción general. Esto resalta la relevancia de tener en cuenta las necesidades y preferencias de los usuarios para crear una experiencia óptima en el uso de la aplicación.

