|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 1 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | Que el usuario suscrito aprenda con facilidad a manejar la aplicación | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | | El sistema cuente con una interfaz intuitiva | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | | Aprender a manejar la aplicación móvil la primera vez que la utilice | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 1 | Atributo de calidad | Usabilidad |
| Táctica No. | 1 | Implementación en código | SI |
| Resumen | | Uso de iconos | |
| Detalles | | Utilizar iconos que permitan a un usuario dirigirse a partes de la aplicación de manera intuitiva | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 1 | Atributo de calidad | Usabilidad |
| Táctica No. | 2 | Implementación en código | SI |
| Resumen | | Uso de tabs | |
| Detalles | | Utilizar tabs para que el usuario se desplace por la aplicación de manera rápida y sencilla. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 2 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | Que el usuario suscrito tenga la facilidad de memorizar la forma de utilizar la aplicación y volver a utilizarla después de un tiempo | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 3 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | La aplicación debe producir la menor cantidad de errores posibles, si se producen es importante dar a conocer al usuario de forma rápida y clara. | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 4 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | Utilizar formatos adecuados para mostrar información al usuario. | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 5 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | Aplicar técnicas para usuarios con posibles limitaciones físicas, visuales, auditivas, entre otros. | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 6 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | Permitir al usuario trasferir la aplicación de un entorno a otro | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escenario No. | 7 | Stakeholders | Ingeniero Revista protegemos |
| Atributo de calidad | | Usabilidad | |
| Justificación | | La aplicación debe tener letra clara, que pueda entenderla cualquier usuario. | |
| Fuente | | Personas suscritas a la revista | |
| Estímulo | |  | |
| Artefacto | | Sistema | |
| Ambiente | | Normal | |
| Respuesta | |  | |
| Medida de la respuesta | | Inmediata | |