

Cuestionario de evaluación del Módulo de Torneos de Fútbol de la Escuela Superior de Cómputo

Buen día estimado usuario, los alumnos de la Unidad de Aprendizaje de Ingeniería de Software de la ESCOM le agradecemos por ayudarnos a contestar este cuestionario para poder mejorar el sistema presentado.

Debemos señalar que se está probando el producto, por lo que, si encuentra alguna tarea difícil de completar, consulte al correspondiente evaluador para que le ayude o para precisarle sus sugerencias y observaciones.

Sección de evaluación por acciones en el sistema.

Instrucciones: realice la tarea indicada, después responda las preguntas con *sí* o *no*, según considere, marcando la casilla de su respuesta con una *equis* (X) y, si lo desea, escriba algunas observaciones y sugerencias sobre su experiencia al realizar cada una de las acciones.

Ingresa a la dirección proporcionada por los evaluadores.

Cree una cuenta en el sistema.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Inicie sesión en el sistema con los datos del registro previo.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Una vez iniciada su sesión en el sistema, realice las siguientes tareas.

Registre doce jugadores.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Modifique los datos de un jugador que haya registrado.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		

Observaciones y sugerencias

Elimine el registro de uno de los jugadores.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Registre dos equipos.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Visualice la plantilla de alguno de los equipos registrados.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Genere una cédula de inscripción.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Actualice la información de un equipo.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		

Elimine el equipo registrado en un Torneo de asociación.		
Pregunta	Sí	No
1. ¿Se sintió con el completo control del sistema?		
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?		
4. ¿Las características visuales del sistema le parecieron atractivas?		
5. ¿Pudo realizar la tarea satisfactoriamente?		
6. ¿Pudo realizar la tarea sin solicitar ayuda?		
Observaciones y sugerencias		

Instrucciones: califique los aspectos listados con un valor entre 0 y 10, de acuerdo con su experiencia al utilizar el sistema, marcando la casilla de su respuesta con una *equis* (X). Finalmente, si lo desea, escribanos algunas observaciones y sugerencias para mejorar el sistema.

[illegible]

[illegible][illegible][illegible]

13. Los mensajes que informan sobre el progreso de actividades realizadas es:	Nunca												Siempre
14. Los mensajes de error son:	Inútiles												Muy útiles

Estética		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
15. El uso de los colores es:	Inadecuado												Muy adecuado
16. La posición de los menús es:	Inconsistente												Consistente
17. El uso de imágenes es:	Inadecuado												Muy adecuado
18. El atractivo visual del sistema es:	Muy bajo												Muy alto
19. El tamaño de menús y botones es:	Inadecuado												Muy adecuado

Observaciones y sugerencias