

## 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.

### Ingrese a la dirección proporcionada por los evaluadores.

í No



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		
Observaciones y sugerencias		

Modifique los datos de un jugador que haya registrado.	· <u> </u>	· <u> </u>
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?		



Obsessions:	
LINCERVACIONES	/ CHOPPANCIAC
Observaciones	y Juger Cricias

Pregunta  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)?	No
¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?     ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar	
acción? 3. ¿Además del aspecto visual, el sistema le proporcionó información para completar	
la acción (nombres de los campos comprensibles, mensajes de error útiles)?	
id decien (nombres de les campes comprensistes) mensajes de error dines,.	
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	

Sí	No
	Sí



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		

No

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?		

## Ingeniería de Software

Escuela Superior de Cómputo Instituto Politécnico Nacional



Observaciones y sugerencias	

Sí	No
	No

### Sección de evaluación de experiencia general al interactuar con el sistema.

**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, escríbanos algunas observaciones y sugerencias para mejorar el sistema.

Operatividad		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1. La lectura	Difícil												Fácil
de													
caracteres													
en pantalla													
es:													
2. ¿Los	Nada												Bastante
mensajes													
que emite el													
sistema													
simplifican													
las tareas?													
3. La	Confusa												Muy
organización													clara
de la													
información													
es:													



4. La	Confusa						Muy
secuencia de							clara
las pantallas							
en el sistema							
es:							

Aprendizaje		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5. Aprender	Difícil												Fácil
a operar el													
sistema es:													
6. Evitar	Difícil												Fácil
errores tras													
equivocarse													
una vez es:													
7. Recordar	Difícil												Fácil
nombres y													
usos de													
tareas es:													
8. Realizar	Nunca												Siempre
tareas es:													
9. Los	Nunca												Siempre
mensajes													
que emite													
el sistema													
son útiles:													

Comunicación		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		U	1		3	4	Э	O		0	7	10	
10. Los	Inconsistente												Consistente
términos													
utilizados en													
torno al													
contexto del													
sistema es:													
11. La	Inconsistente												Consistente
posición de													
los mensajes													
en pantalla													
es:													
12. Los	Confusos												Muy claros
mensajes													
emitidos para													
ayudar a													
realizar													
actividades													
son:													



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									