

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.

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	Sí	No
2. ¿Las características visuales del sistema le parecieron útiles para completar la acción?		
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		

Ingeniería de Software Escuela Superior de Cómputo Instituto Politécnico Nacional



Consulte el calendario de partidos del 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		

Inicie sesión en el sistema con los datos que le proporcionen los evaluadores, ingres	ándol	os en
los campos correspondientes.		
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		

Revise el contenido de las pestañas mostradas y genere un reporte de encuentro.		
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	

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 mensajes que emite el sistema simplifican las tareas?	Nada												Bastante
3. La organización de la información es:	Confusa												Muy clara
4. La secuencia de las pantallas en el sistema es:	Confusa												Muy clara

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:													

Ingeniería de Software Escuela Superior de Cómputo Instituto Politécnico Nacional



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

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	Inconsistente												Consistente

Ingeniería de Software Escuela Superior de Cómputo Instituto Politécnico Nacional



menús							
es:							
17. El uso	Inadecuado						Muy
de							adecuado
imágenes							
es:							
18. El	Muy bajo						Muy alto
atractivo							
visual del							
sistema							
es:							
19. El	Inadecuado						Muy
tamaño							adecuado
de							
menús y							
botones							
es:							

Observaciones y sugerencias	