

## Segunda Entrega

Aspecto	Descripción del Avance (en caso de ser necesario). URL del Repo (Evidencia)
<p><b>Evolución de los Requerimientos</b></p> <p>a) <i>Cambios en Requerimientos:</i> Cambios significativos en los requerimientos funcionales y no funcionales. La evolución de los requerimientos se evidencia con respecto a la claridad del lenguaje de la descripción de los requerimientos (RF y RNF).</p> <p>b) <i>Relación de Requerimientos:</i> Hay una clara relación/mapeo de los requerimientos funcionales y no funcionales, particularmente los que hacen referencia a los asociados a Usabilidad.</p> <p>c) <i>Especificación de Requerimientos de Usabilidad:</i> Se especifica de forma clara en los RNF las características/atributos de usabilidad que se consideran, ya sea a nivel de sistema o a nivel de requerimiento en particular.</p> <p>d) <i>Trazabilidad de requerimientos:</i> Se desarrollan artefactos que permitan realizar el mapeo de requerimientos hacia el diseño, que permita/ayude a la trazabilidad.</p> <p>Link del repositorio</p>	<p><i>Cambios en Requerimientos:</i> Se creó el documento de requisitos con las especificaciones funcionales y no funcionales del sistema (usabilidad). Estos van con base en la información recolectada en la primera entrega</p> <p><i>Relación de Requerimientos:</i> Se tiene una tabla en la especificación de requisitos donde se mapean correctamente los requisitos no funcionales con los funcionales</p> <p><i>Especificación de Requerimientos de Usabilidad:</i> El documento de requisitos contiene un apartado especial con los requisitos o funcionales de usabilidad. La redacción se modificó con base a las correcciones del profesor</p> <p><i>Trazabilidad de requerimientos:</i> La trazabilidad se verá en la siguiente sección de este mismo documento</p> <p><a href="https://github.com/MRico98/CHI-1998/tree/segundaentrega/FinalProject/2%20-%20Hear/5%20-%20Requirements">https://github.com/MRico98/CHI-1998/tree/segundaentrega/FinalProject/2%20-%20Hear/5%20-%20Requirements</a></p>

### ***Prototipado de Interfaces***

a) Desarrollo de Prototipos:

Hay evidencia del desarrollo/evolución de prototipos de alta/mediana/baja fidelidad

a) Guías de Diseño:

El equipo adoptó/diseñó guías de diseño para el desarrollo de las interfaces. Estas guías de diseño consideran al menos la organización de los elementos de la interfaz, arquitectura de la información. (Opcional) Podría incluir aspectos visuales de baja/alta fidelidad.

b) Evolución de Prototipos:

De acuerdo al avance del equipo se presenta evidencia de la evolución del diseño de las interfaces en las que se incluyen consideraciones del equipo de diseño. Esta evidencia (opcional) depende del avance del equipo al momento de la entrega.

#### **Desarrollo de Prototipos:**

Se desarrollaron prototipos de funcionalidad media con la herramienta figma. Estos se hicieron de acuerdo a las especificaciones en guías de diseño y la especificación de requisitos.

#### **Link del documento:**

<https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/3%20-%20Create/Prototype/Screen%20Samples.pdf>

#### **Link de figma:**

<https://www.figma.com/file/t87guQSnUMWTJ2SaLAiDjh/OT-movil?node-id=0%3A1>

#### **Guías de Diseño:.**

Se siguió la “guía de diseño móvil de google” aparte de otros documentos de investigación

<https://github.com/MRico98/CHI-1998/tree/segundaentrega/FinalProject/3%20-%20Create/Prototype/Design%20guide>

#### **Evolución de Prototipos:.**

Se tiene la principal diferencia en el login del sistema, se optó por un sistema más moderno y más sencillo para los adultos mayores

Esta diferencia se ve reflejada en la documentación inicial y en los actuales prototipos de figma

- c) **Diseño de Interacción:**  
Se identifican las interacciones claves del sistema, aquellas que representan la funcionalidad esencial o con mayor complejidad. Se definen de forma clara y estandarizada cómo el usuario realiza el proceso basado en los requerimientos funcionales y no funciones de usabilidad. El diseño de interacción puede considerarse como herramienta para realizar la trazabilidad de requerimientos, particularmente en lo que respecta a los No Funcionales.

**Diseño de Interacción:**

La interactividad del sistema se ve reflejada con la movilidad de los prototipos en invision. Se diseñaron estos con la movilidad necesaria para recrear la navegación real del sistema

<https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/3%20-%20Create/Prototype/PrototipoInvision.html>

*Métodos de Inspección (Opcional)*

- a) Se utilizó un método métodos de inspección. Se seleccionó el método de acuerdo al propósito, se presentan resultados y cómo fueron utilizados en cuanto al diseño de interfaz o diseño de interacción.
- b) Evidencia del uso de una herramienta/protocolo para probar el método seleccionado

*Métodos de Inspección (Opcional)*

*Bosquejo de Prueba de Usabilidad*

1. *Selección de los RNF de Usabilidad:*  
Se selecciona de acuerdo a los RNF de usabilidad prioritarios para el sistema basados en aspectos objetivos y bien definidos.
2. *Planeación de la Prueba:*  
*La planeación de la prueba contempla los siguientes elementos: selección y número de participantes, selección de tareas y escenarios de prueba basado en los objetivos de usabilidad, estimación de tiempos para cada tarea y prueba en general, instrumentos, herramientas y materiales (i.e cuestionarios) para recolectar datos de la prueba de usabilidad (participantes y tareas).*

*Selección de los RNF de Usabilidad*

*Se selecciona el requisitos de usabilidad que se basa en lo rápido que puede ser el aprendizaje del sistema*

*Planeación de la Prueba*

*La prueba de usabilidad se planeó para hacerse de forma remota, aunque esto no es impedimento para que se realice en persona. Las participantes son seleccionados de acuerdo a las personas creadas en la primera entrega. Mientras que el material principal que se utilizará es el manual de usuario del sistema*

3. *Métricas de Usabilidad:*

*Definición/Selección de las Medidas de Usabilidad cuantitativas y cualitativas. Establecer los niveles de usabilidad para cada métrica (inaceptable, aceptable, excelente)*

4. *Protocolo de Prueba de Usabilidad:*

*Se cuenta con un artefacto que describe de forma clara y precisa que incluye cada uno de los aspectos anteriores y que permitiría una prueba piloto.*

*Métricas de Usabilidad*

*La métrica se hizo pensando en el número de veces que el usuario necesita leer el manual*

1. 1 leída = Excelente
2. 2 a 3 leídas = Aceptable
3. 3 o más = Inaceptable

*Protocolo de Prueba de Usabilidad:*

*Link del documento:*

<https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/3%20-%20Create/Usability%20Testing/Test%20plan.pdf>

**Trabajo en Equipo**

a) *Bitácora/Evidencia del Proceso del Equipo*

*Se cuenta con evidencia en el repositorio que permite conocer y determinar el avance del proyecto. La evidencia refleja la implementación de un proceso de desarrollo y/o la planeación del equipo. La bitácora/artefacto de seguimiento y monitoreo indica de forma clara las tareas/actividades, responsable y el estado de la tarea (Completada, En proceso, Cancelada). Adicionalmente se cuenta con información mínima para conocer los parámetros bajo los cuales la actividad/tarea se considera completada*

*Bitácora/Evidencia del Proceso del Equipo*

*El repositorio del equipo cuenta con ramas que harán la separación de cada fase del proyecto, así como el sistema de archivos que contiene la información de cada fase y de los resultados.*

*También se monitorea el trabajo en equipo utilizando la herramienta trello. En esta se dividen las tareas y se visibiliza el estatus de cada tarea.*

*Link del repositorio:*

<https://github.com/MRico98/CHI-1998>

*Link del tablero de trello*

<https://trello.com/b/rOOP7h4V/actividades-para-el-desarrollo>

<p>b) <i>Métrica de Contribución Individual:</i>  <i>Se cuenta con una descripción de la métrica y los parámetros involucrados en la medir la contribución individual (i.e. horas, complejidad de tarea, cantidad de tareas, etc). La métrica debe considerar parámetros objetivos (cuantitativos/cualitativos). Se cuenta con un documento/artefacto que permite conocer y rastrear el avance individual. Se proporciona una tabla del % de contribución individual por entrega (100% dividido entre los integrantes del equipo)</i></p>	<p><i>Métrica de Contribución Individual:</i>  <i>Link del documento de especificación de métrica:</i>  <a href="https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/primeraintrega/FinalProject/0%20-%20Analysis/Metric%20Definition.pdf">https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/primeraintrega/FinalProject/0%20-%20Analysis/Metric%20Definition.pdf</a></p> <p><i>Contribución individual:</i>  <a href="https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/ContribucionSegundaEntrega.jpeg">https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/ContribucionSegundaEntrega.jpeg</a></p>
<p><b>Presentación del Avance</b></p> <p>a) <i>Material de Presentación</i>  <i>Diapositivas/Material/Documentación de Repo (.md)/Artefacto presenta la información de forma clara y resumida. Hay una secuencia clara durante la presentación. Participación del equipo balanceada. Se anexan URL del repo para consultar detalles específicos del proyecto</i></p> <p>b) <i>Calidad del Contenido:</i>  <i>El orden de la presentación permite observar el avance del proyecto en cuanto a las etapas de DCU, las actividades y aspectos de IS involucrados. Se sintetiza la información más relevante.</i></p> <p>c) <i>Tiempo de Presentación:</i>  <i>Se ajustan a tiempo de presentación. Se utiliza el tiempo de forma balanceada para cada uno de los puntos incluidos en la presentación</i></p>	<p><i>Material de Presentación:</i>  <i>Link de la presentación:</i>  <a href="https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/Presentacion%20OT%20Mobile.pdf">https://github.com/MRico98/CHI-1998/blob/segundaentrega/FinalProject/Presentacion%20OT%20Mobile.pdf</a></p> <p><i>Calidad del Contenido:</i></p> <p><i>Tiempo de Presentación:</i></p>