



## Sistema Interactivo de Reserva de las Instalaciones Deportivas de la UAM

### Concurso *UAM Deportes*:

### Procedimiento de Análisis de Sistemas Interactivos Centrado en el Usuario

#### Análisis de Usabilidad

##### Análisis de Usuarios

1. Analizar los usuarios potenciales del sistema mediante las técnicas de *entrevistas o cuestionarios* (mínimo cuatro usuarios). Nota: Los integrantes del equipo (usuarios finales) de la lista {5, 1, 2, 3, 4} serán entrevistados por los integrantes de cada equipo correspondiente en la lista {1, 2, 3, 4, 5}. Por ejemplo, los integrantes del equipo 5 serán usuarios finales del equipo 1, los del equipo 1 del equipo 2, ..., y los del 4 del 5. Para cumplir con los requisitos en cuanto a cantidad solicitada/necesaria de participantes, es posible completar la realización de la técnica entrevistas con otros participantes diferentes.
2. Aplicar (en algún nivel) la técnica *Personas* para modelar las personas del sistema software propuesto (reutilizar información de las entrevistas del punto 1).

##### Desarrollo del Concepto de Contenidos

3. Utilizar la técnica *card-sorting* para construir el árbol de navegación de las dos principales tareas para las personas a las que va dirigida la aplicación: (T1) Buscar y visualizar actividades e instalaciones deportivas existentes y su disponibilidad, y (T2) Inscripción en una actividad y alquiler de una instalación deportiva con el pago correspondiente (estando dentro de la actividad o instalación deportiva en cuestión). Nota: Cada equipo de analistas deberá: a) identificar las acciones/conceptos de cada tarea y escribirlas en tarjetas; b) entregar estas tarjetas al equipo correspondiente que desempeña el rol de usuario final para que agrupen y clasifiquen dichas tarjetas junto con tarjetas en blanco para dar nombres a las categorías de clasificación; y c) realizar, finalmente, el árbol de navegación adecuado para las tareas del sistema interactivo.

##### Especificaciones de Requisitos de Usabilidad

4. Especificar niveles de características de usabilidad adecuados para las personas que realizarán las dos tareas más relevantes mencionadas con el sistema.



### Validación de Información e Interacción

5. Proponer la interacción del usuario para las dos tareas: (T1) Buscar y visualizar actividades e instalaciones deportivas existentes y su disponibilidad, y (T2) Inscripción en una actividad y alquiler de una instalación deportiva con el pago correspondiente (estando dentro de la actividad o instalación deportiva en cuestión).
6. Realizar la validación de las tareas con usuarios e incluir el *feedback* de estos mediante una reunión de análisis de equipo.

Nota: Se solicita la utilización de prototipos de papel en su versión móvil para (T1) y (T2) a fin de completar la realización de estos dos últimos apartados. Incluir los prototipos sobre los que el usuario ha dado el *feedback*.

**NOTA:** Las técnicas de análisis de sistemas interactivos que requieren de la participación de los usuarios se realizarán de modo que cada equipo de la lista {1, 2, 3, 4, 5} utilice como usuarios finales a los integrantes del equipo correspondiente en la lista {5, 1, 2, 3, 4}. Por ejemplo, los integrantes del equipo 5 serán usuarios finales del equipo 1, los del equipo 1 del equipo 2, ..., y los del 4 del 5. Para cumplir con los requisitos en cuanto a cantidad solicitada/necesaria de participantes, es posible completar la ejecución de las técnicas con otros participantes diferentes.



## **Esquema del Documento Final Propuesto (es un ejemplo y sólo un ejemplo)**

### **INFORME TÉCNICO DEL GRUPO DE ACTIVIDADES DE ANÁLISIS DEL SISTEMA INTERACTIVO DE RESERVA DE LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS DE LA UAM**

#### **PORTADA**

#### **Resumen**

#### **ÍNDICE**

#### **1. Introducción y Alcance del Proyecto**

#### **2. Análisis de Usabilidad**

##### **2.1. Análisis de Usuarios**

##### **2.2. Desarrollo del Concepto de Contenidos**

##### **2.3. Especificación de Requisitos de Usabilidad**

#### **3. Validación de la Información y la Interacción**

##### **3.1. Propuesta de Información de las Pantallas**

##### **3.2. Pasos de la Interacción de la Tarea**

##### **3.3. Feedback del Usuario**

##### **3.4. Propuestas de Mejora**

#### **4. Conclusiones**

#### **Referencias**

#### **Anexos**

##### **Anexo A. Título 1**

##### **Anexo B. Título 2**



***Recomendación: Por un lado, a medida que se van realizando las actividades y técnicas se pueden ir incorporando sus resultados en cada uno de los apartados del informe para acortar el tiempo de realización del mismo. Por otro lado, se trata de que el informe sea ágil en su lectura, por lo que no debe incluirse información gratuita o ampliarlo innecesariamente de manera extensa.***