
Documento de Resumen del Proyecto

**Desarrollo de la aplicación móvil “Sinergia
Ciudadana” para incrementar la fuerza
ciudadana en sus comunidades**

Versión 1.0

**Elaborado por:
Aguilar Ramírez, Ian
Alvarado Interián, Rubén Enrique
Arzat Torres, Erick Christopher
Garcilazo Cuevas, Monica del Carmen**

Contenido

Contenido.....	1
Avances.....	2
Primera entrega.....	2
Segunda entrega.....	2
Tercera entrega.....	2
Investigación y análisis de usuarios.....	3
Perfil de usuarios.....	3
Personas.....	4
Escenario.....	6
Costos.....	8
Definición de requisitos.....	8
Requisitos funcionales.....	9
Requisitos de rendimiento.....	10
Diseño de prototipos.....	11
Baja fidelidad.....	11
Alta fidelidad.....	11
Asignación de operadores KLM.....	12
CogTool.....	12
Cogulator.....	13
Evaluación y pruebas de usabilidad.....	14
Test de usabilidad.....	14
Prototipado.....	16
Resultados.....	16
Lecciones aprendidas.....	18
Trabajo en equipo.....	18
Cronograma de actividades.....	19

Avances

Primera entrega

Al ser el inicio del proyecto, se necesita hacer una planeación de los puntos que abarcaría el proyecto; por lo tanto, como primera entrega se realizó la guía de definición del proyecto donde se detalla y define el propósito, la justificación, los beneficios y las funcionalidades del proyecto. Además, se brindan referencias y trabajos relacionados, los cuales sustentan la definición del proyecto.

Por otra parte, también se definieron el plan de trabajo y el calendario de actividades para el proyecto, con el objetivo de organizar las futuras tareas necesarias para recopilar información y así tener una idea clara de los próximos pasos en el desarrollo del proyecto.

Segunda entrega

Durante la segunda entrega del proyecto "Sinergia Ciudadana", se establecieron y refinaron los requisitos funcionales y no funcionales del sistema, los cuales fueron documentados en la primera versión de la "Especificación de Requisitos de Software" (ERS).

En paralelo, se comenzó con la creación de prototipos de la aplicación, empezando con prototipos rápidos de baja fidelidad. Luego, se avanzó en el diseño de un prototipo de alta fidelidad utilizando la herramienta de diseño "Figma". Este prototipo de alta fidelidad se centró en el primer escenario prioritario (Escenario 1), que es el más complejo e importante del sistema porque implica la creación y publicación de un nuevo proyecto.

Para inspeccionar los prototipos y estimar el tiempo que tomaría a los usuarios completar el Escenario 1, se utilizaron las herramientas "CogTool" y "Cogulator".

Finalmente, se elaboró un "Plan de Pruebas de Usabilidad" para el Escenario 1, utilizando las vistas creadas durante la fase de prototipado.

Tercera entrega

Para la tercera entrega del proyecto "Sinergia Ciudadana", se llevaron a cabo varias actividades clave como:

- Pruebas de Usabilidad: Se realizaron las pruebas de usabilidad según lo especificado en el "Plan de Pruebas de Usabilidad" para el Escenario 1. Estas pruebas permitieron evaluar la efectividad y eficiencia de los prototipos de alta fidelidad y recolectar feedback valioso de los usuarios.

- Artículo sobre el Proyecto: Se redactó un artículo detallado que describe los objetivos, el desarrollo y los resultados del proyecto "Sinergia Ciudadana". Este artículo ofrece una visión completa del proceso y los logros alcanzados hasta la fecha.
- Poster del Proyecto: Se diseñó un póster informativo y visualmente atractivo que resume los aspectos más importantes del proyecto, incluyendo los objetivos, el diseño de la aplicación, los resultados de las pruebas de usabilidad y los próximos pasos.
- Video Explicativo: Se creó un video explicativo que proporciona una visión general del proyecto, mostrando los prototipos en acción y destacando las funcionalidades principales de la aplicación.

Investigación y análisis de usuarios

Para recolectar los requerimientos de la aplicación, es fundamental involucrar a los usuarios clave y obtener información relevante sobre sus necesidades y expectativas. Para la recolección y análisis de requerimientos se hará una selección de usuarios participantes y un plan de recolección y análisis de requerimientos, con el cual obtendremos un vasto conocimiento sobre los usuarios (datos personales, intereses, preferencias, etc.). Al combinar una variedad de métodos de recolección de datos, como lo son encuesta y entrevistas, se puede obtener una comprensión completa de los requerimientos de los usuarios y desarrollar una aplicación que satisfaga sus necesidades de manera efectiva. Como nota, debido al tiempo para el desarrollo del proyecto se decidió utilizar solamente encuestas como instrumento de recolección de información y de requerimientos.

La encuesta utilizada fue creada con Google forms, esta servirá para entender el pensamiento y la conducta de los ciudadanos de Mérida en las diversas comunidades de la ciudad, además, las preguntas que se utilizaron para la realización de la encuesta fueron pensadas y formuladas cuidadosa y meticulosamente con el fin de obtener la información específica que se requería sobre los usuarios para el correcto diseño y desarrollo del proyecto.

Perfil de usuarios

Hombre

- Edad: 20 – 53 años

- Género: Hombre
- Ubicación: En cualquier colonia de Mérida
- Familia: Soltero o casado (Predominante casado y con 1 hijo)
- Discapacidad: Sin limitaciones específicas
- Interés en la Participación Social: 63% si
- Interés en colaboración de proyectos: 60% si
- Preferencias de colaboración: Grupos de discusión

Mujer

- Edad: 20 – 65 años
- Género: Mujer
- Ubicación: En cualquier colonia de Mérida
- Familia: Soltero o casado (Predominante casada y con 1 hijo)
- Discapacidad: Sin limitaciones específicas
- Interés en la Participación Social: 66%
- Interés en colaboración de proyectos: 59% si (Predominante Mujeres)
- Preferencias de colaboración: Presencial

Personas

- Nombre: Carlos García
- Edad: 32 años
- Género: Masculino
- Ubicación: Colonia San José Tecoh, Mérida, Yucatán
- Estado Civil: Casado, con 1 hijo
- Discapacidad: Sin limitaciones específicas
- Interés en la Participación Social: Sí
- Interés en Colaboración de Proyectos: Sí
- Preferencias de Colaboración: Grupos de discusión

Carlos García es un individuo que no solo se preocupa por el bienestar de su propia familia, sino que también se preocupa por el bienestar de su comunidad en la colonia marginada de San José Tecoh en Mérida, Yucatán. Él comprende los desafíos y las dificultades que enfrentan sus vecinos en términos de acceso limitado a servicios básicos y oportunidades económicas, y está comprometido con la idea de mejorar la calidad de vida en su colonia.

Carlos es activo en iniciativas comunitarias y proyectos locales que buscan abordar problemas clave en su colonia. Participa en grupos de vecinos que trabajan para mejorar la infraestructura local, como la reparación de calles, la instalación de alumbrado público y la mejora de sistemas de agua y saneamiento. También colabora

en proyectos de embellecimiento de la colonia, como la creación de parques comunitarios y áreas verdes.

Además, Carlos busca oportunidades para promover el desarrollo económico en su colonia. Participa en programas de capacitación y emprendimiento que ayudan a los residentes a adquirir nuevas habilidades y a establecer pequeños negocios locales. También está involucrado en iniciativas que promueven el turismo local y la artesanía regional, buscando generar ingresos adicionales para los residentes y mejorar la economía local.

Carlos se esfuerza por fomentar un sentido de comunidad y solidaridad entre los residentes de la colonia. Organiza eventos y actividades sociales que reúnen a las familias locales y promueven la cooperación y el apoyo mutuo. Además, trabaja para fortalecer las redes de apoyo dentro de la comunidad, brindando asistencia a aquellos que enfrentan dificultades y promoviendo la colaboración entre vecinos para abordar problemas comunes.

Carlos García es una persona activa que trabaja incansablemente para mejorar la calidad de vida en su colonia marginada. A través de su dedicación y esfuerzos, busca empoderar a sus vecinos, promover el desarrollo económico y social, y crear un entorno más próspero y sostenible para todos. Sus objetivos incluyen sentirse útil y tener un impacto positivo en su comunidad, así como fortalecer las relaciones sociales y económicas dentro de su entorno.

- Nombre: María González
- Edad: 65 años
- Género: Femenino
- Ubicación: Barrio La Ermita, Mérida, Yucatán
- Estado Civil: Viuda, con 3 hijos
- Discapacidad: Sin limitaciones específicas
- Interés en la Participación Social: Sí
- Interés en Colaboración de Proyectos: Sí
- Preferencias de Colaboración: Presencial

María González es una residente del Barrio La Ermita en Mérida, Yucatán, con una vasta experiencia y profundo conocimiento sobre las necesidades y desafíos de su comunidad. A pesar de haber llegado a la jubilación, María sigue siendo una fuerza activa en la mejora de su barrio y en la promoción del bienestar comunitario.

Como una figura respetada en la comunidad, María participa activamente en diversas iniciativas sociales y proyectos colaborativos que buscan abordar las dificultades locales. Se involucra en grupos de vecinos que trabajan para mejorar la infraestructura, como la reparación de calles y la implementación de medidas de seguridad en el barrio. Además, aporta su experiencia en la planificación y ejecución de proyectos que beneficien a los residentes de todas las edades.

María también es una defensora de los programas destinados a promover el bienestar de los adultos mayores en el barrio. Participa en actividades recreativas y educativas diseñadas para este grupo demográfico, y se esfuerza por crear espacios inclusivos y accesibles para todos.

Además, María contribuye al desarrollo económico local mediante la promoción de actividades artesanales y culturales. Apoya a los emprendedores locales, especialmente a las mujeres, brindándoles orientación y oportunidades para mostrar y vender sus productos.

María González es un ejemplo inspirador de cómo la experiencia y el compromiso pueden marcar la diferencia en la comunidad. Su dedicación a mejorar la calidad de vida de sus vecinos, su participación en proyectos colaborativos y su papel como defensora de los derechos y necesidades de los adultos mayores la convierten en un activo invaluable para el Barrio La Ermita.

Escenario

Título: Iniciativa para fomentar la lectura y acceso a recursos educativos

Situación: En la Colonia San José Tecoh, existe una carencia de acceso a la lectura y a recursos educativos para los residentes, principalmente para los niños y jóvenes. La comunidad está interesada en promover la lectura y facilitar el acceso a libros y materiales educativos, pero desconocen cómo iniciar este proceso y qué recursos podrían requerir.

Ruta de ejecución:

Paso 1: Acceso a la aplicación.

María González, una residente comprometida de la Colonia San José Tecoh en Mérida, Yucatán, ve una oportunidad para proponer una iniciativa social que promueva la lectura y el acceso a recursos educativos en su comunidad. Decide utilizar una aplicación móvil dedicada a la participación comunitaria y la colaboración de proyectos.

Paso 2: Navegación en la aplicación.

María González abre la aplicación en su teléfono inteligente y explora las diferentes secciones disponibles. Encuentra una sección específica dedicada a la presentación de propuestas de proyectos y decide hacer clic en ella.

Paso 3: Propuesta de la iniciativa.

Dentro de la sección de propuestas de proyectos, María González encuentra un formulario que le permite detallar su iniciativa social. Llena los campos requeridos, incluyendo el título de la propuesta, una descripción detallada del proyecto y los objetivos que espera lograr. También adjunta cualquier material adicional relevante, como imágenes o documentos de apoyo relacionados con la promoción de la lectura y la educación.

Paso 4: Selección de categorías y etiquetas.

Para asegurarse de que su propuesta sea fácilmente identificable y accesible para otros usuarios de la aplicación, María González selecciona las categorías y etiquetas adecuadas que representan el enfoque y el alcance de su iniciativa social. Esto incluye categorías como "Educación", "Cultura" y "Desarrollo comunitario", así como etiquetas específicas relacionadas con la promoción de la lectura y el acceso a recursos educativos.

Paso 5: Envío de la propuesta.

Una vez que ha completado todos los campos y seleccionado las categorías y etiquetas adecuadas, María González envía su propuesta de iniciativa social a través de la aplicación. Recibe una confirmación de que la propuesta ha sido enviada con éxito y está en proceso de revisión.

Paso 6: Seguimiento y participación.

Después de enviar su propuesta, María González utiliza la aplicación para dar seguimiento a su iniciativa social. Puede consultar el estado de su propuesta, ver comentarios o sugerencias de otros usuarios y participar en discusiones relacionadas con su proyecto. Además, puede colaborar con otros miembros de la comunidad que estén interesados en apoyar o contribuir a su iniciativa.

Paso 7: Retroalimentación y revisión de la propuesta.

Después de enviar su propuesta, María González espera recibir retroalimentación de otros usuarios de la aplicación y del equipo encargado de revisar las propuestas. María revisa periódicamente el estado de su propuesta para ver si ha sido revisada o si se requiere más información.

Paso 8: Revisión y ajustes.

Si la propuesta de María González recibe comentarios o sugerencias para mejorarla, ella está dispuesta a revisar y realizar los ajustes necesarios. Utiliza la función de edición de la aplicación para hacer cambios en la descripción del proyecto, los objetivos o cualquier otra área que necesite mejorar. Una vez que ha realizado los ajustes, vuelve a enviar la propuesta para su revisión.

Costos

Insumo	Por mes	Por día
Agua potable	\$ 150.00	\$ 5.00
Corriente eléctrica	\$ 1,500.00	\$ 50.00
Internet	\$ 500.00	\$ 16.66
Renta	\$ 12,000.00	\$ 400.00
Limpieza	\$ 600.00	\$ 150.00
4 ingenieros	\$ 60,000.00	\$ 3,000.00
Agua	\$ 400.00	\$ 13.00
Transporte	\$ 4,000.00	\$ 200.00
Subtotal	\$ 79,150.00	\$ 3,834.66
Costo mensual total	\$ 98,937.50	
Costo total	\$ 197,875.00	

Definición de requisitos

Para la definición de requisitos fue necesario involucrar a los usuarios clave y obtener información relevante sobre sus necesidades y expectativas, se hizo una selección de usuarios participantes y un plan de recolección y análisis de requerimientos, con el fin de obtener datos relevantes sobre los usuarios (datos personales, intereses, preferencias, etc.). Al combinar una variedad de métodos de

recolección de datos, como lo son las encuestas, se puede obtener una comprensión completa de los requerimientos de los usuarios.

Debido al tiempo para el desarrollo del proyecto se decidió utilizar solamente un escenario, el cual contenga la tarea más importante que se realizaría en la aplicación para el desarrollo de los prototipos que se utilizarán para las pruebas de usabilidad, por ende, los requisitos funcionales y no funcionales que se definieron para el desarrollo del escenario son:

Requisitos funcionales

RF 2. *Publicación de propuestas de proyecto*

RF 2.1. *El sistema permite a los usuarios poder crear una nueva propuesta de proyecto comunitario.*

RF 2.1.1. El sistema para un proyecto nuevo requiere de la imagen de la propuesta, nombre de la propuesta, el tipo de propuesta, su descripción, el grupo al que se debe publicar la propuesta.

RF 2.1.2. El sistema debe proporcionar una opción para poder publicar la propuesta de forma anónima.

RF 2.2. *El sistema debe proporcionar a los usuarios la funcionalidad de revisar y editar sus propuestas de proyecto comunitario.*

RF 2.2.1. Previo a la publicación de la propuesta, el sistema debe permitir al usuario editar la propuesta de proyecto comunitario.

RF 2.2.2. El sistema proporciona a los usuarios una sección para poder estos mismos revisar qué propuestas de proyecto han publicado.

RF 2.3. *El sistema permite al usuario publicar su propuesta de proyecto comunitario.*

RF 2.3.1. El sistema pasa las propuestas de proyecto a un proceso de evaluación y se lo informa al usuario.

RF 2.3.2. El sistema notifica al usuario cuando su propuesta de proyecto se ha publicado.

Requisitos de rendimiento

NF 2. Publicación de propuestas de proyecto

- NF 2.1. El sistema actualiza la base de datos con el nuevo proyecto en menos de 3 segundos.
- NF 2.2. El sistema es capaz de manejar un alto volumen de tráfico de manejo de peticiones para el manejo de propuesta de proyectos sin degradar el rendimiento.
- NF 2.3. El sistema no deberá revelar la información, en ninguna circunstancia, personal del usuario creador de una propuesta de proyecto que ha sido marcada como anónima.
- NF 2.4. Desde el inicio de sesión hasta subir una nueva propuesta de proyecto, el usuario no tarda más de 3 minutos.
- NF 2.5. El sistema proporciona información clara y concisa sobre cómo crear, editar y publicar propuestas de proyectos.
- NF 2.6. El sistema cumple con un estándar para la protección de datos personales.

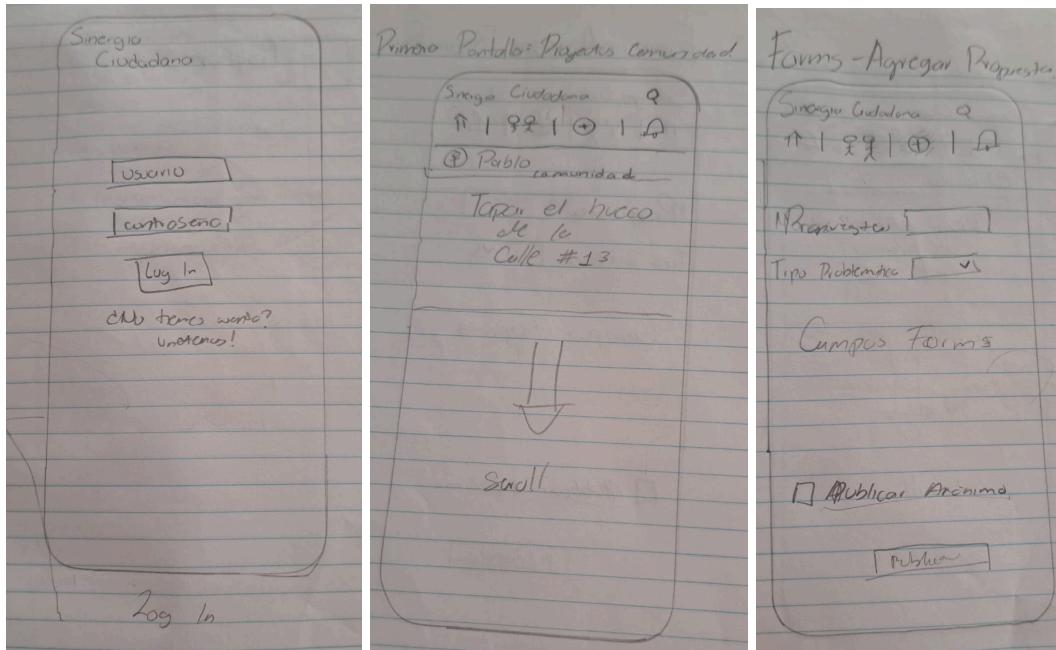
Estos requisitos funcionales y no funcionales (de Rendimiento) fueron necesarios para el desarrollo del escenario y para los prototipos que serán utilizados en las pruebas de usabilidad.

Nota: El documento de especificación de requisitos del proyecto se encuentra en un archivo anexo, nombrado como:

ERS – Sinergia Ciudadana.docx

Diseño de prototipos

Baja fidelidad



Alta fidelidad

The image displays three high-fidelity wireframes of the 'Sinergia Ciudadana' mobile application, showing different screens and their interactions.

- Mis grupos comunitarios:** This screen shows a grid of community group cards. One card for 'Comunidad de Juan Pablo II' features a photo of people stacking hands and a brief description welcoming new members. Another card for 'Comunidad de Pensiones IV' shows a photo of a group of people and a message encouraging them to unite the colony.
- Inicio:** This screen shows a main header 'Sinergia CIUDADANA' and a sidebar with navigation links: 'Inicio', 'MI CUENTA', 'PERFIL', 'MIS GRUPOS', 'MIS PROPUESTAS', and 'ACERCA DE'. The main content area displays a 'Bacheos en Juan Pablo II' post with a photo of a pothole and a descriptive text about a large crack in the street. Below it is a 'Más árboles en Mulsay I' post with a photo of bare trees and a message about a problematic situation in the park.
- Iniciar sesión:** This screen is a login form with fields for 'Correo electrónico' and 'Contraseña', and a central 'Iniciar sesión' button. It also includes links for forgot password and create account, and a note about session expiration.



Asignación de operadores KLM

La medición de los tiempos de tarea de la aplicación, para escenario de agregar propuesta, se realizaron con dos herramientas distintas, CogTool y Cogulator con el objetivo de tener dos puntos de vista diferentes y por lo tanto obtener y calcular una estimación más precisa de los tiempos de tarea del escenario.

CogTool

Action	Time (s)
Frame	
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Home	Think for 1.200 s
Home	Look At
Home	Look At
Home	Look At
Home	Think for 1.200 s
Home	Look At
Home	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Choose_Img for 10.01
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 8.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 8.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
..._posal_Type	Move and Tap
..._posal_Type	Think for 1.900 s
..._posal_Type	Look At
..._posal_Type	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 15.000 s

Action	Time (s)
Frame	
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Home	Think for 1.200 s
Home	Look At
Home	Look At
Home	Look At
Home	Think for 1.200 s
Home	Look At
Home	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Choose_Img for 10.01
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 8.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 15.000 s

New Proposal

Prediction: 58.3 s

Script Step List

Frame	Action
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Log In	Write for 3.000 s
Log In	Look At
Log In	Think for 1.200 s
Log In	Move and Tap
Home	Look At
Home	Think for 1.200 s
Home	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Choose_Img for 10.00
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 8.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
...oposal_Type	Look At
...oposal_Type	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 15.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
...op_Group	Look At
...op_Group	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Prop_Anon	Look At
New_Prop_Anon	Think for 1.200 s
New_Prop_Anon	Move and Tap
...oposal_Save	Look At
...oposal_Save	Think for 1.200 s
...oposal_Save	Move and Tap
Home	

New Proposal Save

Prediction: 58.3 s

Script Step List

Frame	Action
Home	Look At
Home	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Choose_Img for 10.00
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Proposal	Write for 8.000 s
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
...oposal_Type	Think for 1.900 s
...oposal_Type	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
...op_Group	Think for 1.900 s
...op_Group	Move and Tap
New_Proposal	Look At
New_Proposal	Think for 1.200 s
New_Proposal	Move and Tap
New_Prop_Anon	Look At
New_Prop_Anon	Think for 1.200 s
New_Prop_Anon	Move and Tap
...oposal_Save	Look At
...oposal_Save	Think for 1.200 s
...oposal_Save	Move and Tap
Home	

Cogulator

63.8 s task time

1.5 chunks memory load

Low max workload

Goal: Log In

- . Goal: Insert username
- . . Look at <username>
- . . Tap <username>
- . . Type down username
- . . Ignore <username>
- . Goal: Insert password
- . . Look at <password>
- . . Tap at <password>
- . . Type down password
- . . Ignore <password>
- . Goal: Click Log In
- . . Look at <Log In>
- . . Touch Log In button
- . . Ignore <Log In>

Goal: Go to New Proposal Section

- . Search <new proposal>
- . Look at <new proposal>
- . Touch <new proposal>
- . Ignore <new proposal>

Goal: Fill Form

- . Goal: Insert Image
- . . Look at <image>
- . . Point to <image>
- . . Touch <image>
- . . Also Select image
- . . Think image
- . . Search image
- . . Look image
- . . Tap Image
- . . Touch save
- . . Ignore <username>
- . Goal: Insert name proposal
- . . Look at <proposal>
- . . Think of proposal name
- . . Tap at <proposal>

Goal: Select group of proposal

- . . Type down proposal name
- . . Ignore <proposal>
- . Goal: Select type of proposal
- . . Look at <type>
- . . Touch at <type>
- . . Search type of proposal
- . . Touch type of proposal
- . . Ignore <type>
- . Goal: Insert proposal description
- . . Look at <description>
- . . Tap at <description>
- . . Think of proposal name
- . . Type down proposal name
- . . Ignore <proposal>
- . Goal: Select group of proposal
- . . Look at <group>
- . . Touch at <group>
- . . Search type of group
- . . Touch type of group
- . . Ignore <group>
- . Goal: Anonymous proposal
- . . Look at <visibility>
- . . Think if you want it anonymous
- . . Touch at <visibility>
- . . Ignore <visibility>
- . Goal: Click Publish
- . . Look at <Publish>
- . . Touch Publish button
- . . Ignore <Publish>

Evaluación y pruebas de usabilidad

Se realizaron las pruebas de usabilidad, utilizando encuestas que implementan la metodología SUS, estas encuestas las contestaron personas que probaron los prototipos del escenario.

La encuesta utilizada fue creada con Google forms, y se utilizó un prototipo en Figma para que las personas pudieran interactuar con el escenario propuesto, ambos con el fin de poder obtener la usabilidad que presenta el prototipo del escenario.

Test de usabilidad



Test de Usabilidad - Sinergia Ciudadana

...

1. Contesta las siguientes 10 preguntas, cada una de las cuales puede ser puntuada de 1 a 5, donde 1 significa "Total desacuerdo" y 5 significa "Total acuerdo".

	1	2	3	4	5
Siento que usaría este sistema en el futuro	<input type="radio"/>				
Sentí el sistema muy complejo	<input type="radio"/>				
Creo que el sistema es fácil de navegar	<input type="radio"/>				
El producto requiere demasiados pasos para realizar tareas simples.	<input type="radio"/>				
Me resultó sencillo encontrar lo que necesitaba en la plataforma	<input type="radio"/>				
Sentí que no había mucha consistencia en la app	<input type="radio"/>				
Creo que la aplicación es fácil de aprender a utilizar	<input type="radio"/>				
El sistema me pareció muy complicado de usar.	<input type="radio"/>				
Me resulta natural interactuar con la interfaz del producto	<input type="radio"/>				
No me siento confiado utilizando la aplicación	<input type="radio"/>				

2. ¿Qué te ha gustado de la aplicación?

Escriba su respuesta

3. Danos alguna sugerencia sobre la aplicación

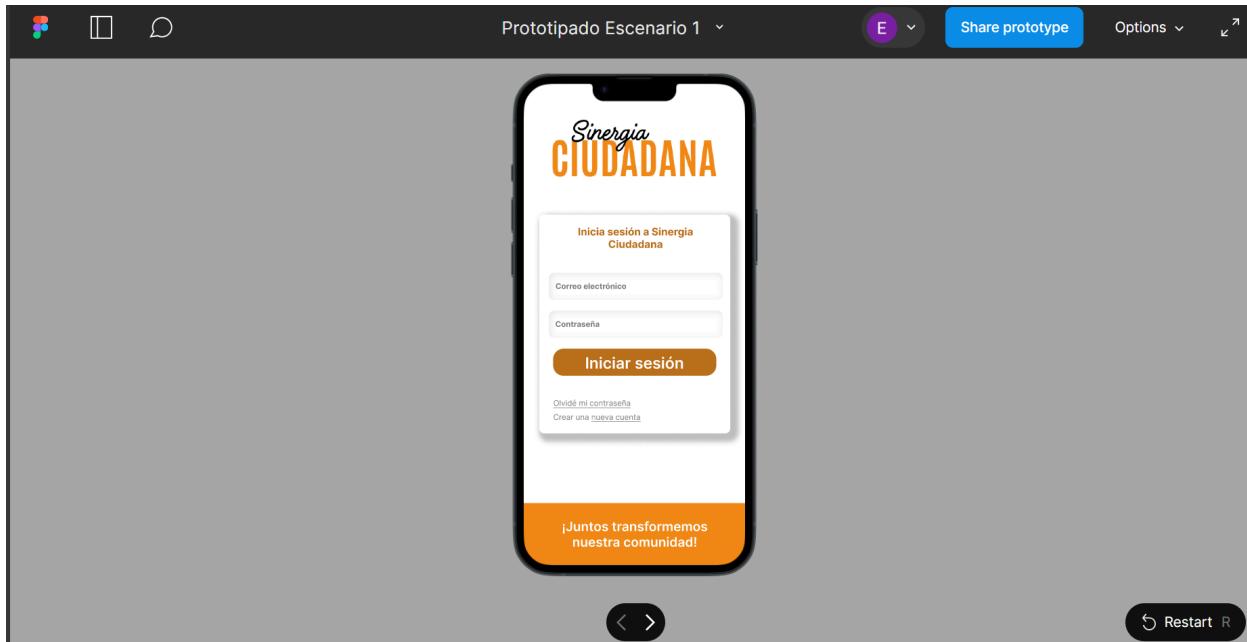
Escriba su respuesta

Enviar

No revele nunca su contraseña. [Notificar abuso](#)

Prototipado

Para la creación de los prototipos de alta fidelidad; es decir, las interfaces gráficas de usuario se utilizó la herramienta Figma.



Resultados

Obtuvimos un promedio de 82.8, lo que nos indica que los usuarios encuentran el sistema muy usable.

Como puntaje mínimo se tiene 50 y como máximo 100 que indica la variabilidad en las percepciones de los usuarios sobre la usabilidad del sistema. Algunos de los usuarios encontraron más dificultades que otros, esto puede ser una oportunidad para investigar más a fondo las razones detrás de las puntuaciones más bajas y hacer las mejoras específicas.

La desviación estándar de 11.39 nos dice que las experiencias de los usuarios son relativamente consistentes. Aunque hay algunos datos atípicos, la mayoría de los usuarios se encuentran en un rango donde se puede percibir que encontraron la aplicación agradable de usar.

Por último, las respuestas a las últimas dos preguntas abiertas qué más se repitieron son las siguientes:

2. ¿Qué te ha gustado de la aplicación?

Más detalles

Información

23

Respuestas

Respuestas más recientes

"Su sencillo de uso"

"Es sencilla de usar y es buena para crear una comunidad buena"

"El proposito de la aplicacion es interesante"



3. Danos alguna sugerencia sobre la aplicación

Más detalles

Información

21

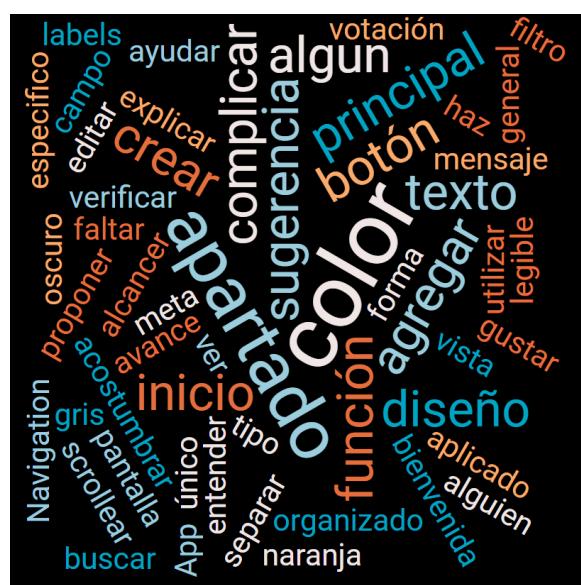
Respuestas

Respuestas más recientes

"Todo está bien"

"El diseño tiene mucho color naranja, utilizar otros colores puede ayudar"

"el texto de lejos no es del todo legible con ese color gris"



Lecciones aprendidas

A lo largo del desarrollo del proyecto de “Sinergia Ciudadana” aprendimos varias cosas, una de ellas, y que consideramos de las más importantes, es la relevancia de realizar una investigación exhaustiva antes de comenzar con el diseño de una aplicación, con el propósito de comprender de forma adecuada hacia quiénes nos dirigimos y qué es lo que intentamos resolver mediante nuestra propuesta de proyecto. Segmentar a la población para analizarla mediante encuesta y fuentes bibliográficas referentes a la problemática nos ayudó a identificar las necesidades y expectativas que pudieran tener los usuarios de un producto de estas características; este enfoque nos permitió adaptar las funcionalidades de la aplicación para que respondiera directamente las demandas de la comunidad.

Para poder llevar a cabo este desarrollo tuvimos que adaptarnos a los cambios y retroalimentación proporcionadas por el asesor de la asignatura, lo que nos ayudó a tener distintas perspectivas de cómo llegar a cumplir con nuestro objetivos para cada una de las entregas del proyecto. Por el lado del diseño del prototipo, el implementar iteraciones constantes y realizar las pruebas de usabilidad tanto con KLM como con SUS nos permitió identificar de forma rápida y consistente las áreas de mejora y ajustar las características de la aplicación en pro de mejorar la experiencia de los usuarios con el producto.

Aprendimos gestionar un proyecto desde el lado económico, tomando en cuenta varios de los aspectos de variabilidad del proyecto, dándonos un panorama general de lo que un proceso como este puede llegar a costar en el mundo real. Planificamos y establecimos metas claras para cada fase del proyecto como forma de asegurar que todos los miembros del equipo estuvieran alineados y enfocados en los objetivos comunes. En general, la gestión eficiente nos fue esencial para completar el proyecto a tiempo, manteniendo la calidad de nuestro desarrollo.

Trabajo en equipo

Integrante	Porcentaje de participación
Aguilar Ramírez, Ian	100%
Alvarado Interián, Rubén Enrique	100%
Arzat Torrez, Erick Christopher	100%
Garcilazo Cuevas, Monica del Carmen	100%

Los porcentajes de participación fueron asignados en equipo haciendo una retroalimentación y evaluación de las tareas asignadas y cómo estás fueron concretadas. No se utilizó ninguna fórmula para el cálculo, fue un consenso grupal.

Cronograma de actividades

El proceso de asignación de roles, se llevó a cabo mediante un cronograma de actividades en el que se organizan y asignan las responsabilidades, actividades y tareas correspondientes a cada integrante del equipo, esto con el objetivo de cumplir en tiempo y forma con las fechas de entrega previstas y de igual forma realizar las correcciones necesarias en caso de ocurrir un retraso en las entregas.

