



SEGUNDA ENTREGA DEL PROYECTO

Arist<T>a

Equipo

- Baeza Lara Pablo Ernesto
- Kao Pech Juan Daniel
- Saavedra Sánchez Alexandra
- Saavedra Sánchez Victoria

Recordando...


El objetivo primario de Arist<T>a es aumentar la interacción directa entre estudiantes y profesionales del área mediante asesorías, simulaciones y orientación, con la finalidad de generar estudiantes mejor preparados para el mundo laboral actual.



¿Qué avanzamos?

Para la segunda entrega, el equipo realizó las siguientes actividades:

- Cambios en los requisitos.
- Elección del escenario a trabajar.
- Refinamiento del prototipo de la aplicación.
- Análisis del prototipo de alta fidelidad.
- Plan para las pruebas de usabilidad.

The background features a white canvas with several large, soft-edged organic shapes in pastel colors: pink, light blue, teal, yellow, and light grey. These shapes are partially visible at the edges of the frame. Thin, dark brown or black lines are scattered across the background, some forming loops or swirls, adding a dynamic, hand-drawn feel to the composition.

ESCENARIO

Escenario: Reserva de sesión de Coach

Sarah Pérez es una estudiante de Ingeniería de Software tratando de conseguir su primer puesto de trabajo como Programadora Jr. en una empresa local de Mérida. Al ser su primera entrevista formal para un empleo se encuentra muy nerviosa, así que durante su espacio libre entre clases de la Facultad de Matemáticas visita ARIS<T>A tratando de reservar una sesión, en un tiempo en el que Sarah se encuentre disponible, con un experto de RH que le ayude a simular la entrevista. Cuando Sarah ingresa a ARIS<T>A realiza lo siguiente:

Escenario: Reserva de sesión de Coach

1. Crea una cuenta en la plataforma con su correo personal
2. En la pantalla principal, navega hasta encontrar la sección de Coaches, explorando las opciones disponibles.
3. Mediante el uso de un filtro de área de especialización y horario, busca entre un listado de coaches a la persona que más se ajuste a sus necesidades.
4. Una vez ubicado al experto de su interés, visita su perfil con el propósito de navegar por sus horarios disponibles.

Escenario: Reserva de sesión de Coach

5. Revisa el calendario de sesiones del coach.
6. Una vez analizados los horarios, se postula a la sesión de su interés ingresando sus motivos para tomar esa sesión con el coach.
7. Envía su reservación, entrando en una lista de espera donde el coach elegirá a uno entre tantos candidatos.

Luego de un tiempo de 2 horas, mientras se encontraba en el Va y Ven para ir a su casa, Sarah Pérez recibe una notificación de la plataforma indicando el estado de su reservación, donde se apreciaba que fue aceptada para una sesión de simulación de entrevista.

The background features a white canvas with several large, soft-edged organic shapes in pastel colors: pink, light blue, teal, yellow, and light grey. These shapes are partially cut off by the edges of the frame. Thin, dark brown or black lines are scattered across the background, some forming loops or arcs, adding a hand-drawn, sketchy feel to the design.

PROTOTIPO



¡Bienvenido a Aris<t>a!

Este es un sitio oficial proporcionado por la UADY para facilitar el contacto de los estudiantes con profesionales de su carrera.

Últimas Noticias

¡Hola Mundo!

2025-02-01

hace 2 minutos

Después de mucho sudor, sangre y lágrimas; finalmente estamos en vivo y en directo. Síguenos en Instagram para enterarte de todas las nuevas noticias.

[Ver más](#)



×

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería de Software
Afiliación: UADY

Ver perfil

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería de Software
Afiliación: UADY

Ver perfil

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería de Software
Afiliación: UADY

Ver perfil

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería

Software

Pablo Ernesto Baeza Lara

Título: Estudiante de Ingeniería

Filtrar

Ordenar por

Más relevante v

Valoraciones

☐ 4.5 o más

☐ 4.0 o más

☐ 3.5 o más

☐ 3.0 o más

Área de especialización

☐ Software

☐ Matemáticas

☐ RH

☐ Ciencias en Computación

Fecha de disponibilidad

DD/MM/YYYY

HH:MM

[< Regresar](#)

Pablo Ernesto Baeza Lara



Título: Estudiante de Ingeniería de Software

Afiliación: UADY

[Ver Reuniones](#)

Descripción

Como emprendedor y estudiante de Ingeniería de Software, me enfoco en desarrollar tecnología de alta calidad que transforme ideas en realidades. Mi misión es generar un impacto positivo con software confiable, valioso y de excelencia.

Enlaces



Valoraciones





Reuniones de Pablo Ernesto Baeza Lara

Reuniones disponibles

viernes, 4 de abril

11:40 p. m. - 11:45

p. m.

 x 0

Postularme

domingo, 6 de abril

10:30 p. m. - 11:41

p. m.

 x 0

Postularme

viernes, 11 de abril

07:00 p. m. - 09:00

p. m.

 x 0

Postularme



Inscribirme a la Reunión

Tipo de la Reunión:

Entrevista

Motivo de la Reunión:

Simulación

Comentarios Adicionales:

Me gustaría una simulación para una entrevista técnica como Programadora

Cancelar

Aceptar



Reuniones de Pablo Ernesto Baeza Lara

 Te has inscrito exitosadamente.

Aceptar

Reuniones de

viernes, 4 de abr

ril

11:40 p. m. - 11:45


p. m.

 x 0

Postularme

10:30 p. m. - 11:41

p. m.

 x 0

Postularme

07:00 p. m. - 09:00

p. m.

 x 0

Postularme



Reuniones de Pablo Ernesto Baeza Lara

Reuniones disponibles

viernes, 4 de abril

11:40 p. m. - 11:45

p. m.


 x 0

Solicitud
enviada

domingo, 6 de abril

10:30 p. m. - 11:41

p. m.

 x 0

Postularme

viernes, 11 de abril

07:00 p. m. - 09:00

p. m.

 x 0

Postularme

Antigua Versión

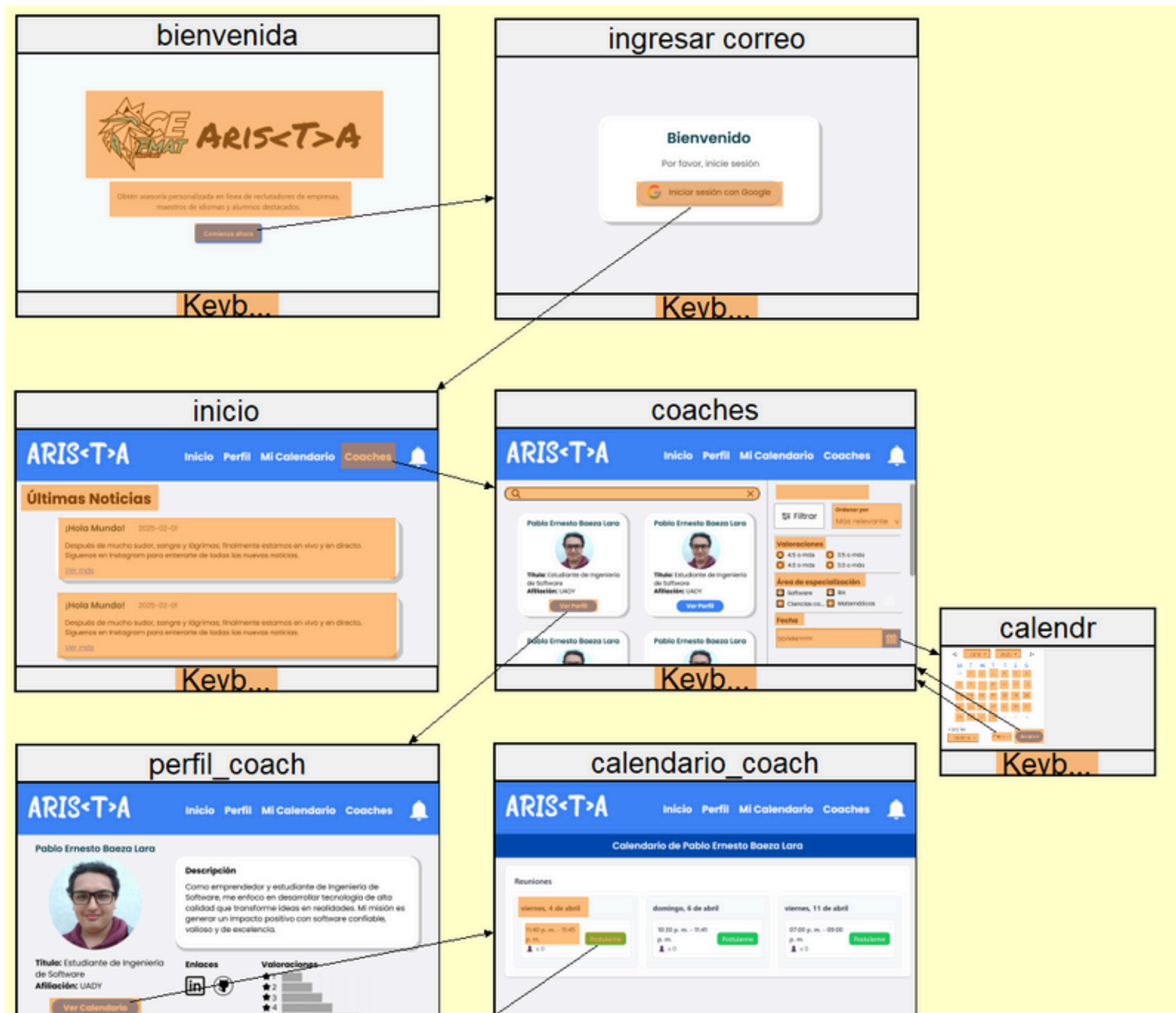
- Su propósito era mostrar el flujo de interacción que tendría nuestro usuario primario.
- Baja fidelidad

Nueva Versión

- Uso del diseño centrado en el usuario.
- Uso de guías de diseño como el *Libro de Cocina de diseño* por Yelp y las directrices de interfaz humana de Apple Developer.
- Mejoras del “Look and Feel” (colores, fuentes y organización de la información).

The background features a white canvas decorated with various organic, hand-drawn shapes in shades of pink, light blue, teal, yellow, and grey. These shapes are partially visible at the edges of the frame. Thin, dark brown or black lines are scattered across the background, some forming loops or arcs, adding a sketchy, artistic feel to the design.

ANÁLISIS



CogTool

- Se intentó realizar la estimación del tiempo del escenario con la interfaz. Sin embargo, no se logró debido a errores con la herramienta.

Sobre nuestros operadores KLM

Frame	Action	Widget/Device
bienvenida	Look At	titulo_ARIS<T>A
bienvenida	Think for 1.200 s	
bienvenida	Look At	descripcion_ARIS<T>A
bienvenida	Move Mouse	comenzar_ahora
bienvenida	Left Click	comenzar_ahora
...r correo	Think for 1.200 s	
...r correo	Move Mouse	iniciar_sesion
...r correo	Left Click	iniciar_sesion
inicio	Look At	titulo_noticias
inicio	Think for 1.200 s	
inicio	Look At	descripcion_noticia1
inicio	Look At	descripcion_noticia2
inicio	Look At	coaches
inicio	Move Mouse	coaches
inicio	Left Click	coaches
coaches	Look At	buscador
coaches	Think for 1.200 s	
coaches	Look At	titulo_filtrado
coaches	Look At	...ea_especializada
coaches	Move Mouse	chkbx_software
coaches	Left Click	chkbx_software
coaches	Look At	titulo_fecha
coaches	Think for 1.200 s	
coaches	Move Mouse	mostrar_calendario
coaches	Left Click	mostrar_calendario
calendr	Move Mouse	mes

Goal: Crear cuenta en la plataforma

- . Look at Título_ARISTA
- . Think for 1,2 segundos
- . Look at Descripción_ARISTA
- . Read Descripción_ARISTA
- . Point to Botón_comenzar_ahora
- . Click Botón_comenzar_ahora
- . Wait for 1 segundo

Goal: Ingresar correo electrónico

- . Think for 1,2 segundos
- . Look at Botón_iniciar_sesión
- . Point to Botón_iniciar_sesión
- . Click Botón_iniciar_sesión
- . Wait for 1 segundo

Cogulator

- Se empleó Cogulator como una herramienta sustituta de CogTool, debido a la falla en el tiempo, permitiendo el uso de los operadores KLM del sistema.

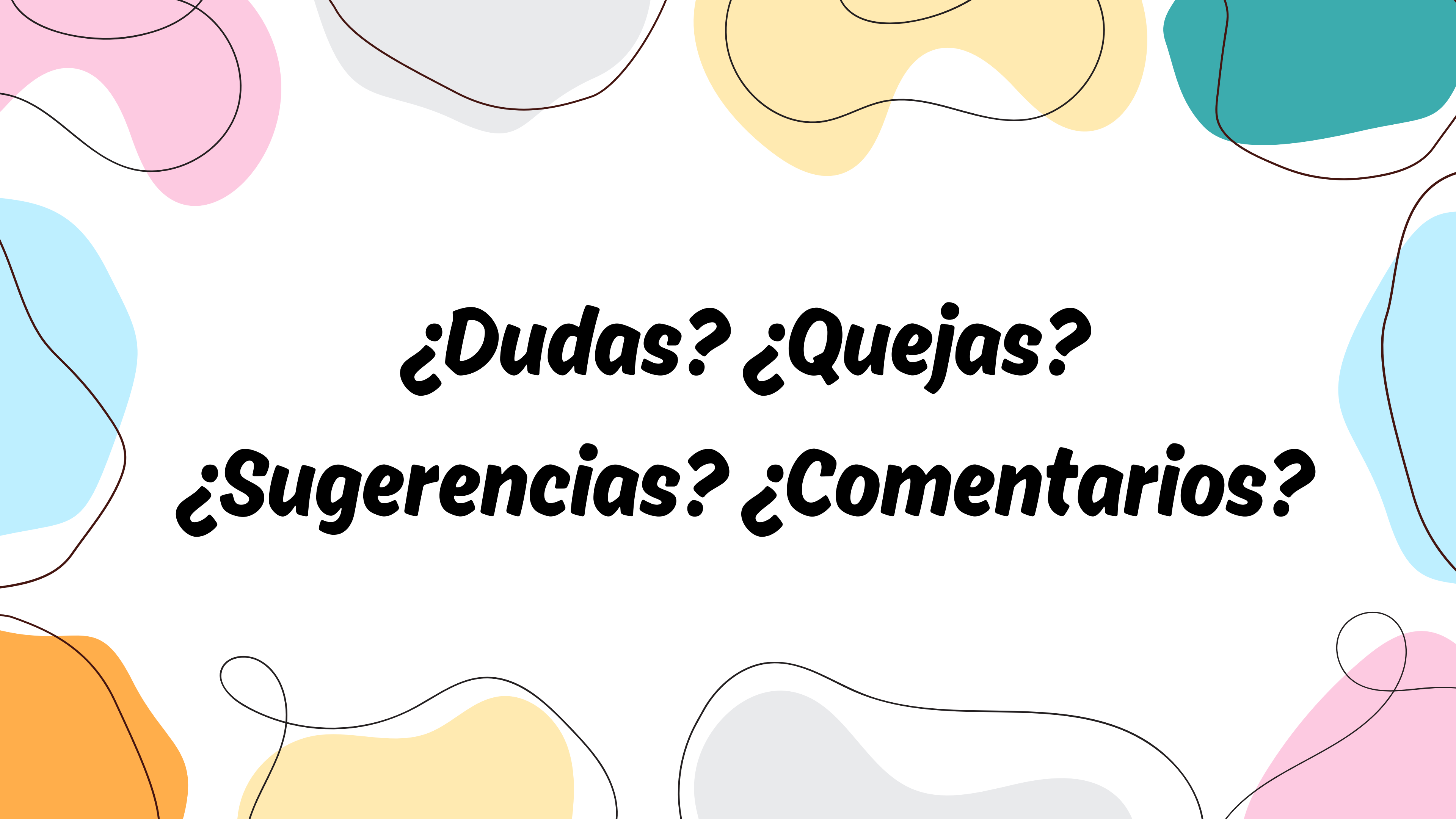
Goal: Encontrar y seleccionar la sección de "Coaches"

- . Look at Título_noticias
- . Think for 1,2 segundos
- . Look at Descripción_noticia1
- . Look at Descripción_noticia2
- . Look at Botón_coaches
- . Point to Botón_coaches
- . Click Botón_coaches
- . Wait for 1 segundo

90

***segundos (para
personas promedio)***

90.3 s
task time



¿Dudas? ¿Quejas?
¿Sugerencias? ¿Comentarios?