



# Universidad Autónoma de Yucatán

## Campus de Ciencias Exactas e Ingenierías

### Facultad de Matemáticas

#### Interacción Humano Computadora

#### *Segunda entrega del proyecto*

#### **Equipo:**

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

**Docente:** Dr. Víctor Hugo Menéndez Domínguez

Fecha de entrega: **08 de mayo de 2025**



## **Resumen de Avance**

Después de la primera entrega notamos que ciertos aspectos de nuestro proyecto no eran del todo claros, provocando un cierto grado de ambigüedad que no resultaba nada atractivo para nuestros potenciales usuarios. Como equipo nos dimos la tarea de simplificar la interacción general y, sobre todo, hacer más concreta el cómo se va a lograr nuestro objetivo.

En cuanto a los requerimientos, el principal y más grande cambio se dio en la búsqueda de los profesionales con los que se puede entrevistar, originalmente únicamente este mostraba al usuario a todos los profesionales disponibles, sin embargo, dicho resultaba frustrante y contraproducente, ya que el usuario tenía que entrar a cada perfil para ver si las habilidades del entrevistador se adecuaban a sus necesidades; igualmente, tenía que verificar en el calendario de cada experto si tenía sesiones disponibles en cierto rango de fechas. Con la introducción de filtros, el usuario puede apreciar los expertos en el tema que satisfagan sus necesidades concretas sin revisar uno por uno cada perfil.

Por supuesto debido al requisito modificado con anterioridad, ciertas interfaces gráficas sufrieron pequeñas modificaciones para agregar dichos filtros. Igualmente, ciertas interfaces requirieron modificaciones, ya que después de consultar bibliografías especializadas en el tema, nos dimos cuenta de que habíamos cometido errores catastróficos en términos de interacción humano-computadora y se hicieron las correcciones apropiadas ante esto.

Según el calendario de actividades proporcionado al inicio del proyecto, tenemos actualmente un avance considerable. Específicamente, nos encontramos actualmente en la etapa de refinamiento de las interfaces del proyecto.

## **Documento ERS.**

Debido al extenso tamaño del documento, puede consultarlo en la siguiente liga:

<https://alumnosuady->

[my.sharepoint.com/:w:/g/personal/a19201679\\_alumnos\\_uady\\_mx/EVGJ92-](https://alumnosuady-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/a19201679_alumnos_uady_mx/EVGJ92-vYfIJn7PaogeE1cYBIEBCZJP__JOZXp4XoZnUxQ?e=6gqGQI)

[vYfIJn7PaogeE1cYBIEBCZJP\\_\\_JOZXp4XoZnUxQ?e=6gqGQI](https://alumnosuady-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/a19201679_alumnos_uady_mx/EVGJ92-vYfIJn7PaogeE1cYBIEBCZJP__JOZXp4XoZnUxQ?e=6gqGQI)



## Prototipos

Después de realizar el correspondiente análisis de los elementos visuales que componen nuestro sistema, a continuación, expondremos algunos prototipos de alta finalidad refinados:

- Prototipo anterior:  
[https://www.canva.com/design/DAGjg-p\\_Jtc/SH\\_udFo-iBgHbPQLp16KIRw/edit?utm\\_content=DAGjg-p\\_Jtc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGjg-p_Jtc/SH_udFo-iBgHbPQLp16KIRw/edit?utm_content=DAGjg-p_Jtc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- Prototipo refinado:  
[https://www.canva.com/design/DAGmLh9GqnA/0vmjaIT5MM5Kc-EkshxYFw/edit?utm\\_content=DAGmLh9GqnA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGmLh9GqnA/0vmjaIT5MM5Kc-EkshxYFw/edit?utm_content=DAGmLh9GqnA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

En cuanto a las guías de diseño que se emplearon para elaborar este prototipo, se encuentran el *Libro de Cocina de diseño* por Yelp y las directrices de interfaz humana proporcionadas por Apple Developer. También se usó la herramienta *WCAG Color Contrast Checker* para calcular la proporción de contraste entre los colores escogidos para el sitio.

Dado el cambio de los requisitos, hubo ciertos elementos que tuvieron que ser modificados para adaptarse a las nuevas necesidades; igualmente se realizaron cambios para mejorar el “Look and Feel” del sistema, tales como modificación de la paleta de colores, cambios en la tipografía y sobre todo reorganización de los formularios para hacerlos menos engorrosos y confusos.

### *Letrado de sitio*

La Guía de diseño de Yelp menciona que el letrado Poppins es usado para los encabezados, botones, nombres comerciales y texto de impacto de los sitios web; mientras que el letrado Open Sans se utiliza la mayoría del tiempo para el texto del cuerpo y contenido de formato largo. En nuestro primer prototipo, se usó el letrado Poppins para todo el contenido de texto de nuestro sitio (encabezados, párrafos de texto con información, botones, etc.), lo cual daba cierta uniformidad a la forma en que se presentaba la información al usuario.

Por lo que, tomando en cuenta el nuevo conocimiento adquirido gracias a esta guía, se decidió usar 2 tipos de fonts para el sitio web:

- Poppins (para los encabezados, botones o texto de impacto del sitio)
- Open Sans (para el texto de cuerpo o contenido largo)

### *Colores de sitio*

Usando la herramienta de WCAG Color Contrast Checker, vimos que el color de background que escogimos tenía poco contraste con los bloques blancos de las noticias, por lo que cambiamos su tonalidad para aumentar dicho contraste.



### *Diseño de navegador*

En el prototipo anterior, el navegador no indicaba la sección del sitio en la que se encontraba actualmente el usuario; por lo que se agregó un subrayado que indique esta información.

### *Sección de calendario*

Cambiamos el nombre de esta sección, pues únicamente mostraba las reuniones que ofrecía el Coach y no mostraba algún calendario; lo que podía ocasionar una confusión por parte del usuario acerca de lo que contiene esta sección del sitio.

### *Sección de filtro*

Reorganizamos los componentes del filtro, de tal forma que todos los componentes de esta sección quepan en la pantalla del usuario, pues originalmente para filtrar la fecha se tenía que desplazar la sección de filtro hacia abajo, pero con los nuevos cambios, ahora no se tiene que realizar esta acción para acceder al calendario desplegable.

También, se cambió el nombre de la sección “Fecha” a “Fecha de disponibilidad” para que quedará claro que el usuario puede seleccionar al coach de acuerdo con las fechas que tenga disponibles.

### *Sección de reuniones disponibles*

Para indicar que ya no se puede interactuar con el cuadro de una reunión al registrarse a esta, se hace de color gris para indicar ya no se puede interactuar con este componente.

## **Análisis del diseño**

Después de analizar nuestro sistema determinamos que el escenario más crítico, corresponde al de un usuario postulándose a una reunión de asesoría con un experto en el área, de acuerdo con el campo de conocimiento que requiere el estudiante.

A continuación, exhibiremos un “storytelling de dicho escenario”:

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:

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.
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.

De igual forma para garantizar una interacción lo menos tardada posible proporcionaremos ciertas métricas que definirán el tiempo necesario para cumplir este escenario, así como la complejidad cognitiva asociada a este proceso.

- Lista de pasos para completar la tarea
- asignación de los operadores KLM a la lista anterior.
- KLM de este escenario con CogTool y Cogulator

Para ello se cuenta con el siguiente [Documento de análisis de diseño.docx](#)

## Diseño Preliminar de Pruebas de Usabilidad

|  |   |
|--|---|
| <b><i>Objetivo General del Producto</i></b>                      | Garantizar que la interacción con los asesores requiera de la menor cantidad de pulsaciones, así como la menor cantidad de tiempo de aprendizaje posible; para así obtener la máxima fluidez dentro de los escenarios de la aplicación. |
| <b><i>Metas de Usabilidad Cuantitativas para el Producto</i></b> | Garantizar que la búsqueda y el proceso de postulación a una asesoría sea ejecutado en menos de 2 minutos (habiendo   |





|   |   |
|---|---|
|   | previamente identificado al coach objetivo).  |
| <b>Preocupación General en esta Prueba</b>          | Durante la presente prueba, en la cual evaluaremos el escenario principal, tenemos la preocupación de que el flujo básico que planteamos no sea adecuado para la comprensión de todos los usuarios, este caso sería extremadamente grave, ya que los demás escenarios dependen de dicho. Por otro lado, si logramos probar que el flujo principal es adecuado, tendremos mayor tranquilidad para proceder a las etapas subsiguientes. |
| <b>Preocupaciones Específicas para esta prueba:</b> | Nuestra preocupación principal radica en el hecho de que, es posible que el flujo para agendar citas con expertos pueda ser demasiado complicado o largo. Lo que sería fatal para el éxito del proyecto.  |

## El perfil de los participantes

Aunque con anterioridad se realizó un hincapié sobre los usuarios objetivos, para las presentes pruebas debemos considerar una muestra representativa tanto de los estudiantes como de los expertos voluntarios.

Sin embargo, debemos ser especialmente cuidadosos al seleccionar nuestros sujetos de prueba, debido a que, si seleccionamos personas “demasiado” expertas en cuanto a temas computacionales, corremos el riesgo latente de que los resultados obtenidos durante las pruebas no correspondan con la realidad de nuestra base de usuarios.

Por lo tanto, el perfil de nuestros usuarios debe apegarse lo más posible a las siguientes características:

### Estudiante con formación tecnológica formal

- Edad: 18 - 25
- Títulos de trabajo: Estudiante de la Licenciatura en Ciencias de la Computación, la Licenciatura en Ingeniería de Software e inclusive la Licenciatura en Ingeniería de Computo
- Años de experiencia laboral: Ninguno (Todavía son estudiantes)
- Educación: Educación Superior Universitaria



- Afinidad tecnológica: Extremadamente alta, muy familiarizados
- Ubicación: Yucatán, México.

#### **Estudiante sin formación tecnológica formal**

- Edad: 18 - 25
- Títulos de trabajo: Estudiante de la Licenciatura en Actuaría, la Licenciatura en enseñanza de las matemáticas o Licenciatura en matemáticas.
- Años de experiencia laboral: Ninguno (Todavía son estudiantes)
- Educación: Educación Superior Universitaria
- Afinidad tecnológica: Moderado, son nativos digitales.
- Ubicación: Yucatán, México.

#### **Coaches voluntarios sin formación tecnológica formal**

- Edad: 24 - 40
- Títulos de trabajo: Especialista en marketing, Abogado, Diseñador Grafico
- Años de experiencia laboral: Al menos 5 años.
- Educación: Licenciatura en derecho, Licenciatura en arte, Licenciatura de marketing, Licenciatura en diseño gráfico.
- Afinidad tecnológica: Baja, no tienen tanta afinidad con el uso de equipos informáticos.
- Ubicación: Yucatán, México.

#### **Coaches voluntarios con formación tecnológica formal**

- Edad: 24 - 40
- Títulos de trabajo: Ingeniero de software, programador, arquitecto de software, especialista en HCI, etc.
- Años de experiencia laboral: Al menos 5 años.
- Educación: Ingeniería de software, Ingeniería en sistemas computacionales y afines.
- Afinidad tecnológica: Extremadamente alta, muy familiarizados
- Ubicación: Yucatán, México.

Para la división del perfil de los participantes se recomienda lo siguiente:

- 10% para estudiantes de las áreas de Licenciatura en Ciencias de la Computación, la Licenciatura en Ingeniería de Software e inclusive la Licenciatura en Ingeniería de Computo.
- 50% para estudiantes de las áreas de Licenciatura en Actuaría, Licenciatura en matemáticas y Licenciatura en enseñanza de las matemáticas.
- 35% para voluntarios expertos que no pertenezcan al área tecnológica.
- 5% para voluntarios expertos que pertenezcan al área tecnológica.

Aunque la distribución expuesta anteriormente NO representa nuestra población objetivo inicial, en términos de interacción humano computadora nos permitirá analizar la interacción con nuestra base más extensa de usuarios.



## La descripción del escenario.

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 en 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 al sitio de ARIS<T>A realiza lo siguiente:

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.
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 ella 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.

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Preocupación</b>               | ¿El usuario será capaz de comprender el flujo de trabajo sin la necesidad de ayuda externa?  |
| <b>Configuración de la Prueba</b> | Se le ha proporcionado al sujeto de prueba el contexto básico de la aplicación (qué puede hacer en el sistema más no cómo lo va a hacer), así como una URL de destino. |
| <b>Descripción de la Tarea</b>    | Postularse a una reunión de simulación de entrevista de trabajo con algún experto perteneciente a su campo de estudio.   |
| <b>Escenario</b>                  | El escenario mencionado anteriormente.   |





## TIEMPOS DE CADA SECCIÓN DE LA PRUEBA

| Actividad   | Duración   |
|---|------------|
| Preparación del entorno de pruebas                                    | 30 minutos |
| Bienvenida a los participantes  | 5 minutos  |
| Introducción al estudio de usabilidad                                 | 5 minutos  |
| Contextualización básica de los objetivos del producto                | 5 minutos  |
| Cuestionario Previo   | 10 minutos |
| Tiempo de descanso  | 5 minutos  |
| Ejecución del escenario 1   | 15 minutos |
| Tiempo de descanso  | 5 minutos  |
| Cuestionario Posterior  | 10 minutos |
| Cierre y agradecimiento por la participación de los sujetos de prueba | 5 minutos  |
| Discutir las observaciones con los visitantes                         | 15 minutos |
| Discutir observaciones con el Equipo                                  | 20 minutos |
| Limpieza y desalojo del lugar de trabajo                              | 30 minutos |

## Instrumentos para recabar información antes y después de realizar la tarea.

Antes de realizar la prueba de usabilidad, es necesario recolectar cierta cantidad de datos demográficos con la finalidad de conocer mejor a nuestros usuarios, a continuación, se establecerán las preguntas base, sin embargo, para facilitar la recolección y análisis de datos, las encuestas se realizarán mediante la herramienta electrónica denominada "Google Forms". Dicha encuesta incluirá:

1. Nombre Completo
2. Edad
3. Sexo
4. Carrera profesional (en curso o finalizada)
5. Correo electrónico
6. Número de teléfono
7. ¿Qué tan importante consideras interactuar (platicar, conversar) directamente con expertos en el área?
8. ¿Qué tanto te sientes preparado para realizar una entrevista de trabajo? (Solo aplica si eres estudiante)
9. ¿Considerarías útil poder recibir asesorías/mentorías de expertos en el área?



10. ¿Te parece interesante la idea de que un reclutador proporcione horarios de asesoría/mentoría (a conveniencia del experto) y tú como estudiante te puedas inscribir en el horario que más se acomode a tus gustos y necesidades?

Puede consultar el formulario completo en la siguiente liga: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfusAWD3ZZQFcEP89EI1FLMst0rDD0AHJdisU-JQLeJqevxyyQ/viewform?usp=sharing>

Después de que se realice la prueba de usabilidad correspondiente tomaremos como marco de referencia el SUS (System Usability Scale) para nuestras preguntas de salida, únicamente se contará con la inclusión de algunas preguntas adicionales para verificar otros aspectos adicionales propios de la usabilidad. Las preguntas del cuestionario posterior a la prueba se muestran a continuación:

1. Creo que me gustaría usar este sistema con frecuencia.
2. El sistema me pareció innecesariamente complejo.
3. Pensé que era fácil de usar.
4. Creo que necesitaría la ayuda de un técnico para poder usarlo.
5. Las diversas funciones del sistema me parecieron bien integradas.
6. Pensé que había demasiada inconsistencia en el sistema.
7. Supongo que la mayoría de la gente aprendería a usar este sistema muy rápidamente.
8. El sistema me pareció muy engorroso de usar.
9. Me sentí muy seguro usándolo.
10. Necesitaba aprender muchas cosas antes de poder empezar a usar este sistema.
11. El sistema satisface la necesidad planteada
12. Recomendarías el uso del sistema a un amigo

El formulario completo con todos los detalles correspondientes se encuentra en la siguiente liga: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScYNIN-n\\_Kp0IINz9rFiy8BVp0p6dUw8VWM79xJICxMRX3Xrg/viewform?usp=header](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScYNIN-n_Kp0IINz9rFiy8BVp0p6dUw8VWM79xJICxMRX3Xrg/viewform?usp=header)

## **Lista de cotejo de los elementos que deben verificarse antes de iniciar la prueba**

En todo momento debemos tener presente que al tratar con seres humanos dichos no producen resultados deterministas, en múltiples ocasiones aspectos del ambiente externo pueden provocar “ruido” al momento de realizar las pruebas, el objetivo de los siguientes elementos es garantizar el ambiente más “neutro” con la finalidad de que los resultados obtenidos, sean los más acercados a la realidad. Muchos de los puntos subsiguientes pueden parecer “ridículos”, sin embargo, el cumplimiento de dichos garantizará una mayor calidad durante las pruebas.

### Antes de que inicie la prueba de usabilidad:

- La iluminación del espacio donde se realizará la prueba es adecuada.
- La temperatura del espacio donde se ejecutará la prueba debe encontrarse a temperatura ambiente.
- Asegurarse que el espacio donde se va a realizar la prueba se encuentre debidamente aseado.
- Los participantes deberán haber consumido alimentos con anterioridad (no deben estar en ayunas)
- Los participantes deben tener suficiente tiempo libre antes y después de la prueba (para que no tengan prisa en terminarla).
- Los participantes deben poseer un buen estado de salud.
- Se cuentan con los suficientes dispositivos electrónicos para ejecutar la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos empleados durante la prueba deben estar debidamente cargados.
- Existe una correcta conectividad a internet.
- Tener suficiente bolígrafo y papel en caso de que sea necesario anotar.
- Verificar que se cuente con un botiquín de primeros auxilios.
- Verificar que las salidas de emergencia funcionen adecuadamente.

### Durante la prueba de usabilidad:

- Revisar que el participante tenga donde sentarse.
- Verificar que se les entregue a los participantes los respectivos hipervínculos correspondientes a las encuestas de entrada y salida.
- Preguntar a los participantes si tienen alguna duda.
- Verificar que los participantes no se desvíen del alcance de la prueba.
- Tomar notas y observaciones de las situaciones detectadas.

### Después de la prueba de usabilidad:

- Acompañar a la salida a todos los participantes.
- Agradecerle a cada uno de los participantes por su tiempo y esfuerzo.
- Revisar que las notas tomadas sean claras y legibles.

### Instrumento de observación de las mediciones que se realizarán durante la ejecución de la prueba

| Prueba de Usabilidad de la Aplicación Aris<T>A |        |                           |   |   |   |   |                    |                                  |       |
|--|--------|---------------------------|---|---|---|---|--------------------|----------------------------------|-------|
| #Participante:                                 |        | M = Error de Menú         |   |   |   |   | O = Ayuda En línea |                                  |       |
| Fecha:   |        | S = Error Selección Lista |   |   |   |   | H = Asistencia     |                                  |       |
| Recolector:                                    |        | E = Otro Error            |   |   |   |   | F = Frustración    |                                  |       |
| Tarea  | Tiempo | M                         | S | E | O | H | F                  | Comentarios de los participantes | Notas |



|   |         |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Escenario: Solicitar una reunión de asesoría con un experto del área de mi preferencia. | Inicio: |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   | Fin:    |  |  |  |  |  |  |  |  |

| Medida  | Excelente   | Aceptable     | Inaceptable |
|---|-------------|---------------|-------------|
| <b>Escenario 1:</b><br>Solicitar una reunión de asesoría con un experto del área de mi preferencia. |             |               |             |
| Tiempo para la tarea  | < 3 minutos | 3 – 5 minutos | < 5 minutos |
| Tiempo Recuperación de Errores  | 0           | > 1 minuto    | < 1 minuto  |
| M = Error de Menú   | 0           | 1             | < 1         |
| S = Error Selección   | 0           | 1             | < 1         |
| R = Tareas Repetidas  | 0           | 0             | < 1         |
| F = Frustraciones   | 0           | 0             | < 1         |

A continuación, procederemos a exponer algunos de los requisitos funcionales más críticos del escenario a analizar, si desea ahondar en dichos, le sugerimos consultar el documento de especificación de requisitos abordado anteriormente.

| Requerimiento Funcional  | Requerimiento No Funcional   | Medida de Usabilidad   |
|--|--|--|
| El sistema permite seleccionar entre las opciones de visualización las secciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Inicio”</li> <li>• “Perfil”</li> <li>• “Mi calendario”</li> <li>• “Coaches”</li> <li>• “Notificaciones”</li> </ul> | La interfaz de usuario debe presentar las opciones de visualización (“Inicio”, “Perfil”, “Mi calendario”, “Coaches”, “Notificaciones”) de forma clara, accesible y comprensible para el usuario, utilizando iconos y etiquetas consistentes, y asegurando que el tiempo promedio para localizar y acceder a cualquiera de estas opciones no exceda los 5 segundos. | Tiempo necesario para encontrar la opción, para acceder a la “sección” de coaches. |



|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>El sistema permite mostrar todos los coaches en pantalla. Un coach se compone de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Etiqueta</li><li>• Foto</li><li>• Afiliación</li><li>• Título</li><li>• Nombre</li></ul> | <p>La presentación de los coaches en pantalla debe organizar la información (Etiqueta, Foto, Afiliación, Título, Nombramiento y Nombre) de forma visualmente clara y consistente, permitiendo que al menos el 80% de los usuarios comprendan la información de un coach en un máximo de 5 segundos.</p>                     | <p>Tiempo necesario para leer toda la información de un coach específico.</p>   |
| <p>El sistema posee un mecanismo para buscar un coach según su nombre.</p>  | <p>El campo de búsqueda de “coaches por nombre” debe estar visible y accesible en todo momento en la vista correspondiente, y debe permitir a los usuarios encontrar al coach deseado ingresando al menos los primeros cinco caracteres del nombre.</p>   | <p>Pulsaciones para realizar la acción de “buscar a un coach por su nombre”.</p> <p>Tiempo necesario para buscar X coach.</p> |
| <p>El sistema permite filtrar a los “coaches” por el criterio de: “Valoraciones”.</p>   | <p>El filtro por “Valoraciones” debe estar claramente identificado y ser accesible desde la interfaz principal de visualización de coaches, permitiendo a los usuarios aplicar el filtro en no más de 4 interacciones y comprender el orden o agrupación resultante sin necesidad de capacitación adicional.</p>            | <p>Pulsaciones para realizar la acción “filtrar un coach respecto a sus valoraciones”.</p>                                    |
| <p>El sistema permite filtrar a los “coaches” por el criterio de: “Área de especialización”.</p>  | <p>El filtro por “Área de especialización” debe estar claramente identificado y ser accesible desde la interfaz principal de visualización de coaches, permitiendo a los usuarios aplicar el filtro en no más de 4 interacciones y comprender el orden o agrupación resultante sin necesidad de capacitación adicional.</p> | <p>Pulsaciones para realizar la acción “filtrar a un coach según su área de especialización”.</p>                             |





|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   |  |
| El sistema permite filtrar a los “coaches” por el criterio de: “Fecha de disponibilidad”.   | El filtro por “Fecha de disponibilidad” debe estar claramente identificado y ser accesible desde la interfaz principal de visualización de coaches, permitiendo a los usuarios aplicar el filtro en no más de 4 interacciones y comprender el orden o agrupación resultante sin necesidad de capacitación adicional.              | Pulsaciones para realizar la acción “filtrar a un coach según su fecha de disponibilidad”.       |
| El sistema permite para cada coach acceder a más detalles sobre el mismo.   | La opción para acceder a más detalles de cada coach debe ser claramente visible (por ejemplo, mediante un botón o enlace etiquetado como “Ver más” o un icono reconocible), y el contenido detallado debe cargarse en un máximo de 4 segundos tras la interacción.  | Tiempo requerido para identificar la opción “ver detalles de un coach” y pulsarla.               |
| El sistema permite mostrar los datos de un coach con todos sus detalles. Dichos “detalles” incluyen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre completo</li><li>• Fotografía</li><li>• Descripción</li><li>• Título</li><li>• Afiliación</li><li>• Hipervínculo a cuenta personal de “GitHub”</li><li>• Hipervínculo a cuenta personal de “LinkedIn”</li></ul> | La visualización de los detalles de un coach debe organizarse en una interfaz clara, estructurada y visualmente jerárquica que permita identificar fácilmente cada elemento (Nombre completo, Fotografía, Descripción, Título, Afiliación, enlaces a GitHub y LinkedIn); toda la información debe leerse en menos de 10 segundos. | Tiempo necesario para leer todo el contenido correspondiente a los datos personales de un coach. |
| El sistema permite visualizar las reuniones que tiene disponible dicho coach. Cada reunión contiene los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Fecha y día de la semana</li></ul>  | La visualización de las reuniones disponibles de un coach debe mostrar claramente la Fecha, Día de la semana, Horario y Cantidad de personas pos-   | Tiempo necesario para leer todas las opciones de “reunión” presentes en la pantalla.             |



|   |  |   |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Horario</li><li>• Cantidad de personas postuladas</li></ul>   | tuladas en un formato ordenado y legible, asegurando que al menos el 90% de los usuarios puedan interpretar correctamente toda la información de una reunión sin ambigüedad en menos de 5 segundos.  |   |
| <p>El sistema permite a un usuario estudiante postularse a una reunión X de un coach X. Dicha postulación debe contener los datos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo de reunión</li><li>• Motivo de la reunión</li><li>• Comentarios adicionales</li></ul> | La captura de datos para una reunión debe estar diseñado de forma clara y comprensible, con campos bien etiquetados para el Tipo de reunión, Motivo de la reunión y Comentarios adicionales, permitiendo que el formulario se complete y se rellene debidamente en menos de 2 minutos. | Tiempo requerido para rellenar el formulario. |

## Reporte de Participación

Con la finalidad de brindar transparencia acerca de la división de responsabilidades, se proporciona la siguiente liga anexo, donde se exhiben los porcentajes de participación correspondientes.

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b-xpY99MthXix3riLXMI13pwu\\_upehv1rQQmNjUtxjY/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b-xpY99MthXix3riLXMI13pwu_upehv1rQQmNjUtxjY/edit?usp=sharing)