



DIABCTRL

Alexis Aké, Irving Báez, José Chan, Ricardo Grimaldo
Universidad Autónoma de Yucatán, Facultad de Matemáticas
Interacción Humano-Computadora

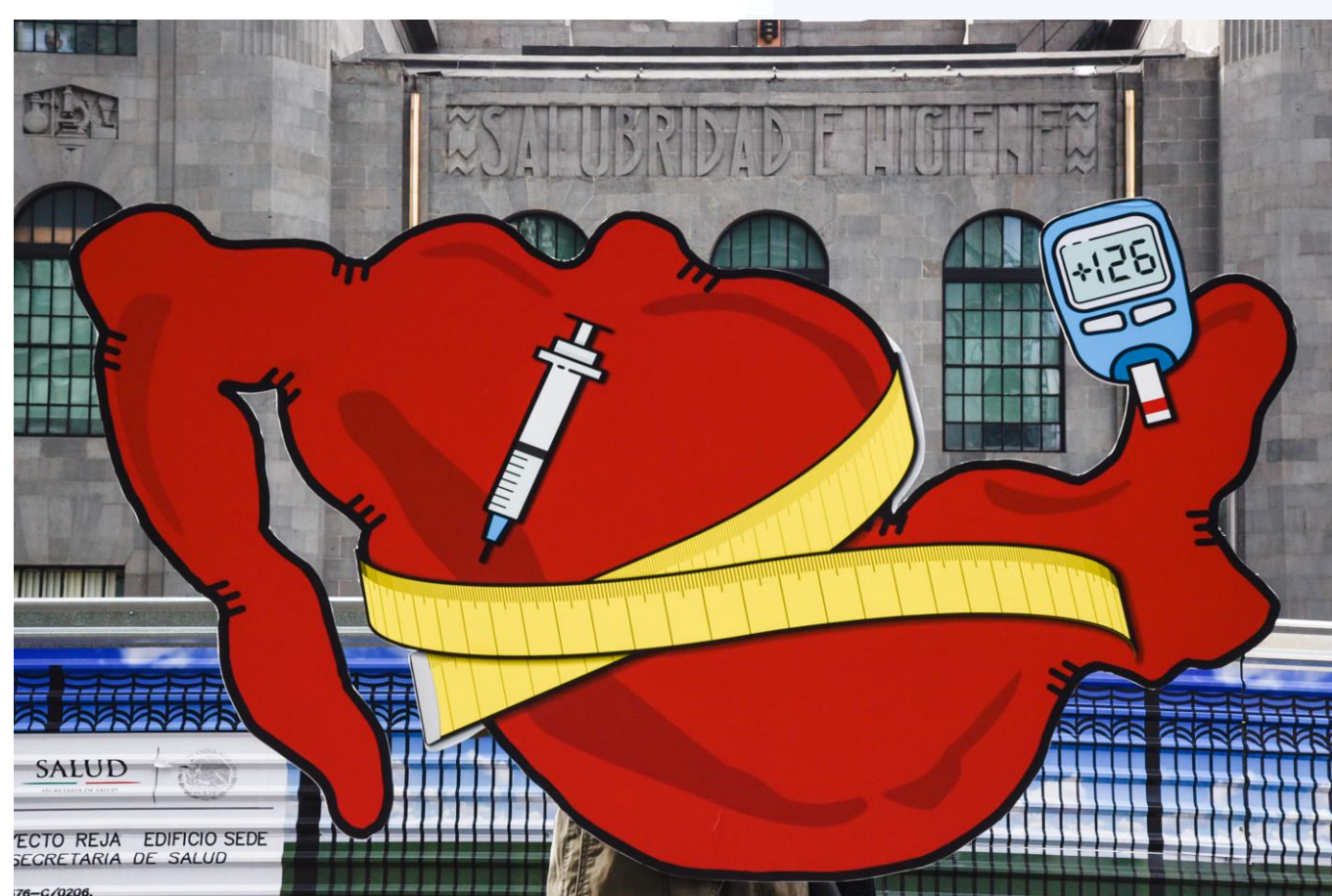


Objetivo

El objetivo es crear una aplicación de escritorio dirigida a personas con diabetes, principalmente a las de tercera edad, donde podrán realizar un seguimiento de su dieta y niveles de azúcar mediante el uso de sesiones y subida de su propia información.

Justificación

La diabetes representa la tercera causa de muerte en México, problema el cual se debe controlar adecuadamente.



Metodología DCU

Problemática y diseño del producto

Se discutieron los temas posibles para realizar el proyecto, de entre ellos se seleccionó el tema de la diabetes esto por su gran impacto en la sociedad mexicana. Se redactó un documento en donde se definen temas generales del proyecto, este documento contiene la justificación, objetivos, beneficios, plan de investigación, funcionalidades, trabajos relacionados, entre otros.



Ingeniería de Requisitos

Se determinó un periodo de un mes para realizar esta fase del proyecto, en esta primera fase se identificaron a los stakeholders y obtención de requisitos mediante diversas técnicas de educación.

Elicitación de Requisitos de Usuario

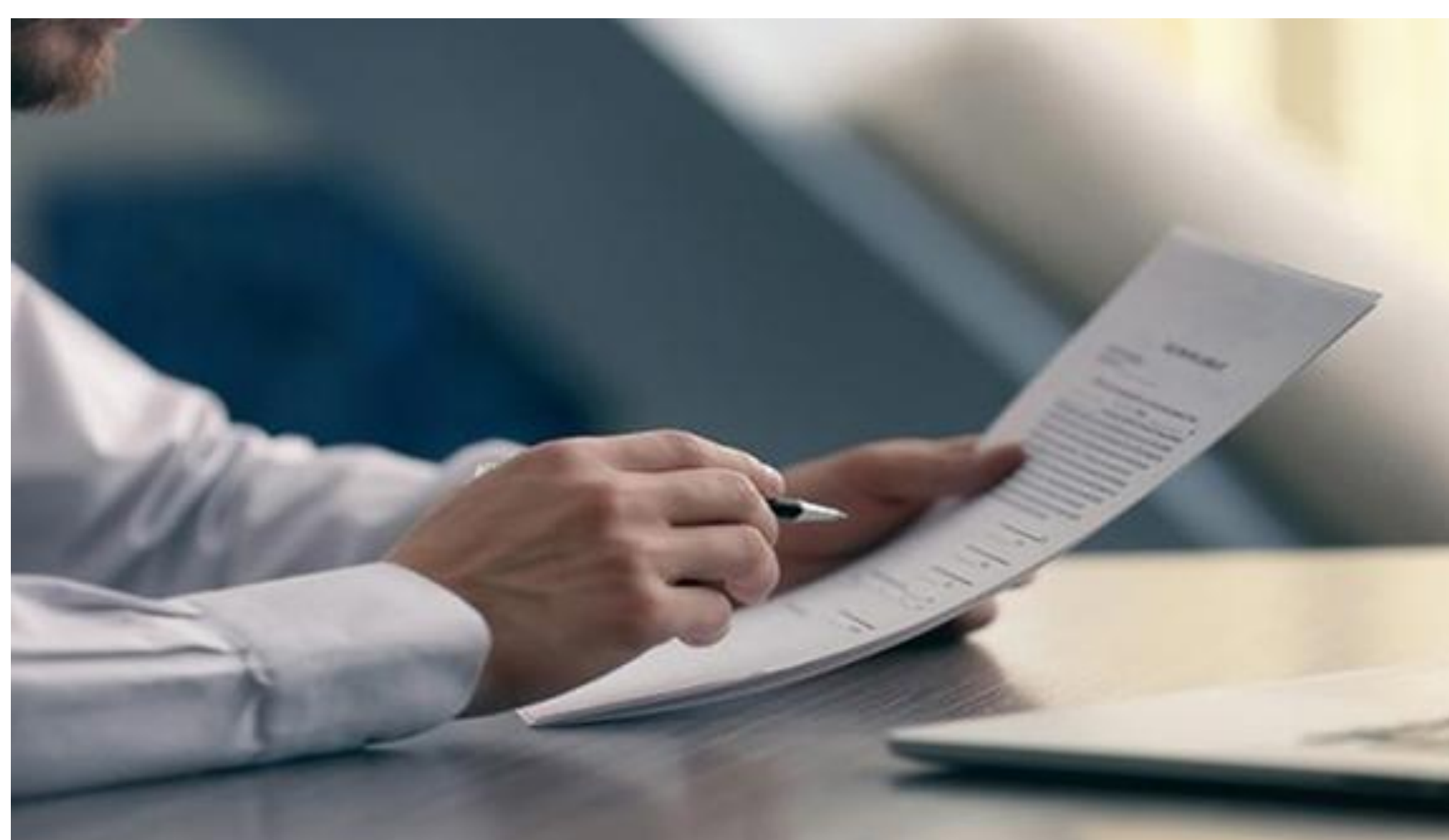
Para la elicitación de los requisitos primeramente empleamos la documentación de fuentes confiables como lo es la INEGI, con ellos pudimos identificar a dos stakeholders:

- ✓ Pacientes diabéticos
- ✓ Pacientes prediabéticos



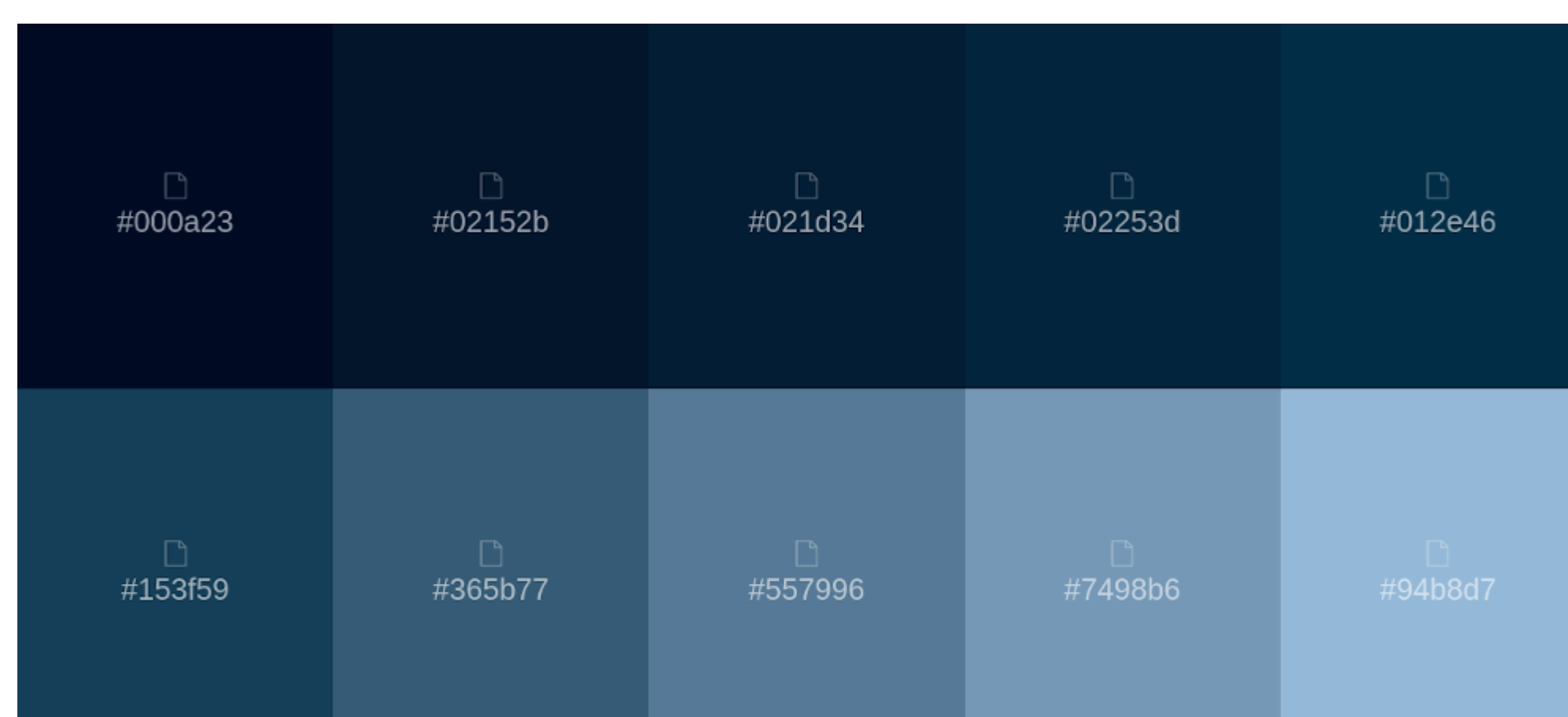
Especificación de Requisitos

El documento de especificación de requisitos se realizó describiendo de forma detallada cada funcionalidad de la aplicación descrita en el documento de definición del proyecto, seguidamente se agregaron más requisitos siendo estos centrados en los perfiles de los usuarios



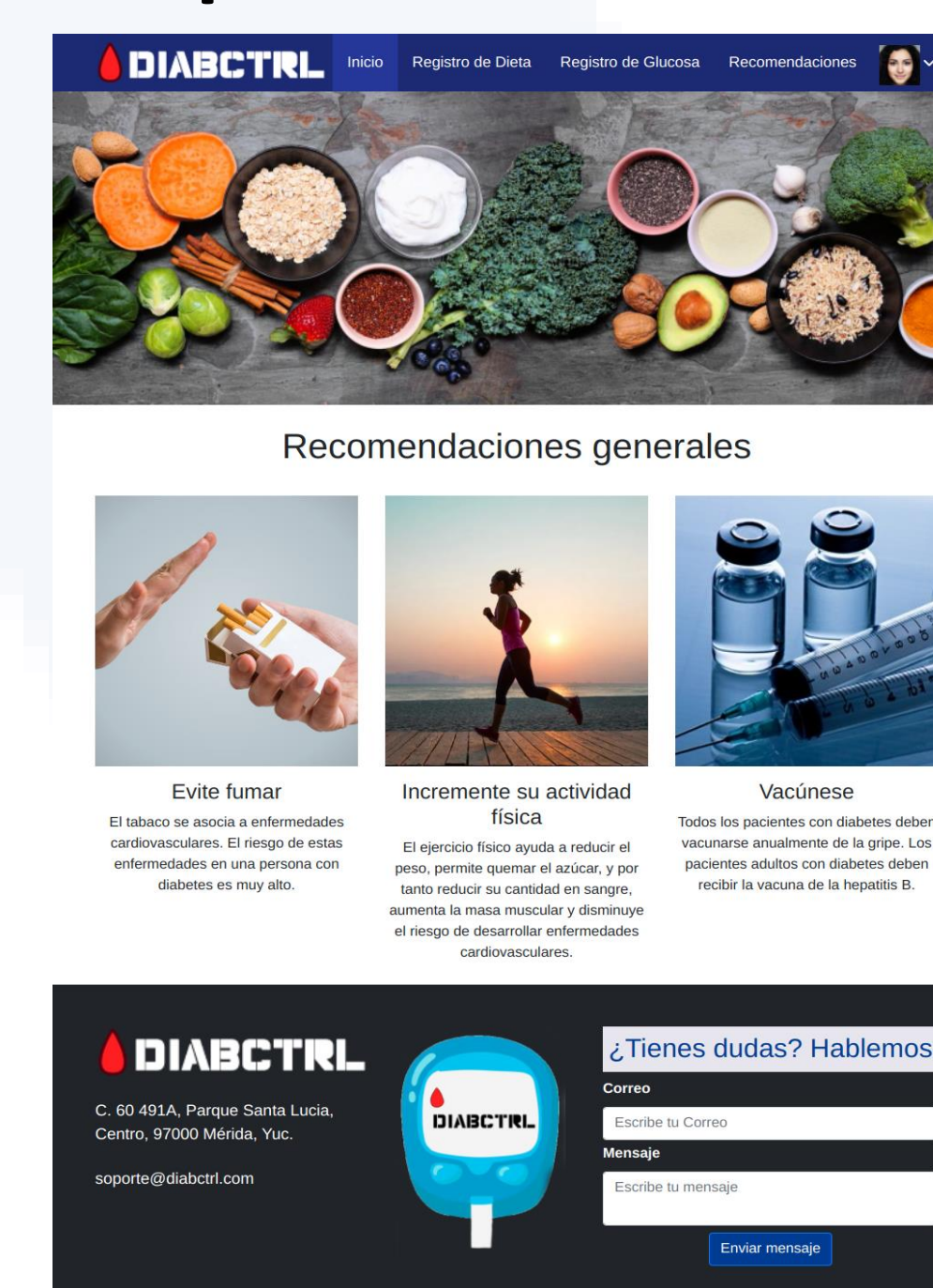
Diseño de la Interfaz Gráfica

La interfaz gráfica fue diseñada con dos prioridades en mente. En primer lugar, reducir los elementos que puedan resultar confusos o distractores. Esto se consiguió manteniendo distribuciones simétricas, simples y familiares en las pantallas. La segunda prioridad fue generar confianza. Las pantallas deberán verse limpias y profesionales. Para esto, se usó una paleta de colores limitada, donde el blanco pudiera dominar, tal como en un hospital. Solo se agregaron secciones en variantes de azul y gris oscuro de manera limitada para generar contraste y énfasis.



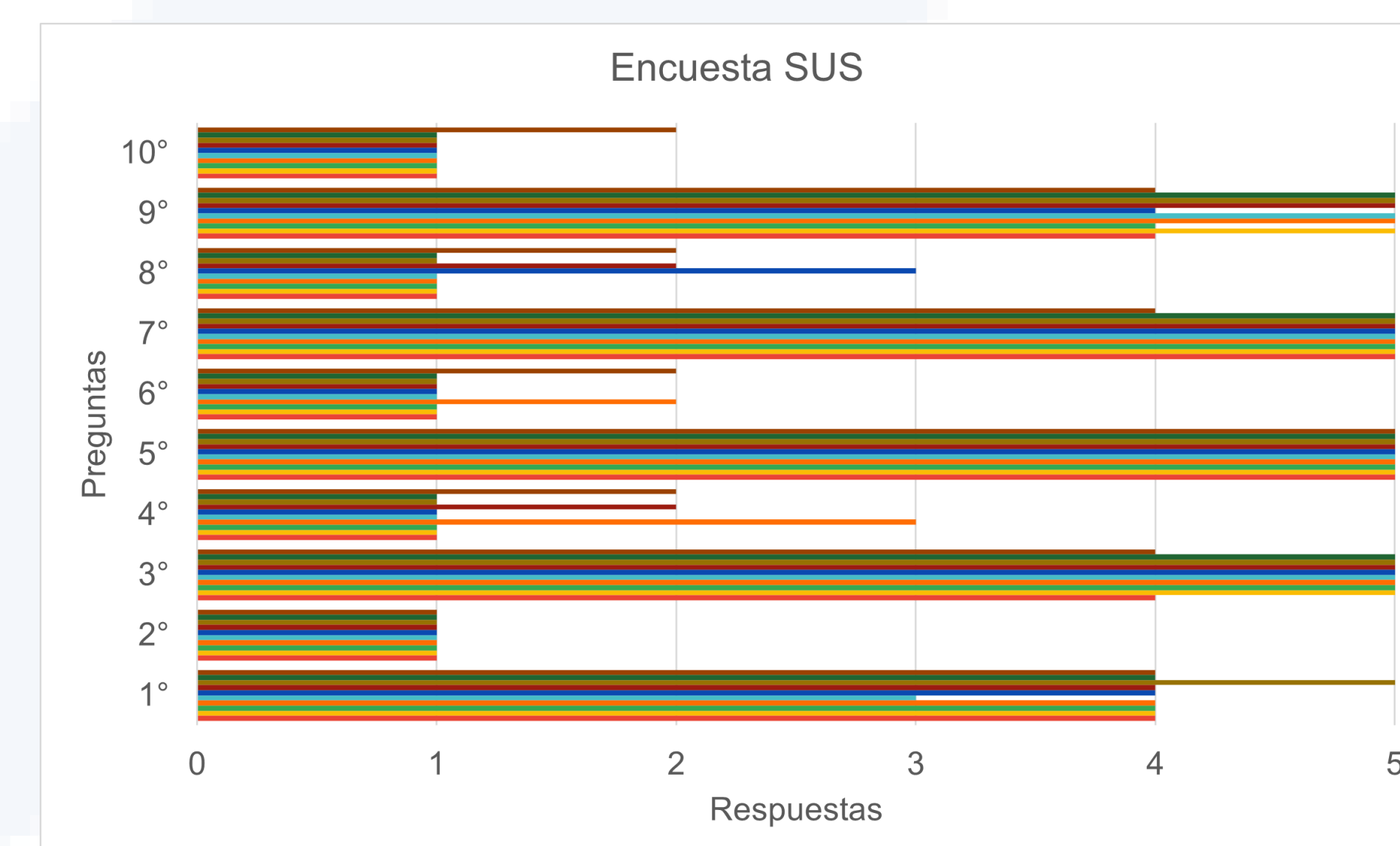
Desarrollo del Prototipo de la Aplicación

Se desarrolló un prototipo de baja fidelidad, bosquejando solamente la distribución de la página. Este prototipo fue la base para desarrollar un segundo prototipo, esta vez de alta fidelidad utilizando HTML, CSS y JavaScript. Tiene contenido muestra e implementa algunas funcionalidades muy básicas de interacción como enlaces y botones responsivos.



Pruebas de Usabilidad

Se planearon con el objetivo no sólo saber el nivel de satisfacción de los usuarios con la aplicación, sino también de mejorar la interfaz gráfica con los resultados obtenidos. De igual forma sirvió, para verificar si en efecto se cumplen los elementos primordiales de la usabilidad, en este caso, de la facilidad para el público objetivo de usar el sistema y el buen entendimiento de este.



Conclusiones

DiabCtrl nació del deseo de brindarles a los usuarios diabéticos y prediabéticos una manera sencilla de llevar el control de su enfermedad y, por sobre todo, la ambiciosa meta de controlar e incluso reducir la diabetes en México. Para darle al usuario una gran experiencia usando nuestra aplicación, se decidió seguir la metodología Diseño Centrado en el Usuario.

