# Evolución de los requerimientos

Para nuestros requerimientos, añadimos principalmente el de “Uso correcto de colores”. Con esto nos referimos a investigar sobre la psicología de los colores, y usar los colores más adecuados para nuestro tipo de aplicación. Por el resto, todo sigue mayormente igual, nos hemos enfocado en investigar más a fondo cómo tratar a nuestro tipo de usuarios

# Prototipado de interfaces

Existe evidencia del prototipado de interfaces en *Miro*.

Usamos como guías de diseño los siguientes puntos:

* Para la elección de colores investigamos sobre la psicología del color. Deseamos que nuestra aplicación dé sentimientos de calma y armonía, por tal motivo escogimos colores azules y verdes.
* Para que la aplicación sea accesible siempre se cuida que haya suficiente contraste entre los elementos de la aplicación.
* Mantenemos una interfaz sencilla para que el usuario no se distraiga con elementos innecesarios.
* Se estima que la mayoría de usuarios accedan a la aplicación mediante un dispositivo móvil.

# Métodos de inspección (opcional)

Para la inspección decidimos seguir las heurísticas de Nielsen. En primer lugar, tenemos la heurística de “User Control and Freedom”. Esta heurística es la más importante en nuestro proyecto, ya que queremos evitar que el usuario sienta que usar la aplicación es una tarea más que hacer en el día. En vez de eso, al darle la libertad y el control al usuario, esperamos que se encuentre en un estado de relajación, o que el hacer las tareas sea algo que le brinde tranquilidad.

Además de eso, también podemos aplicar hasta cierto punto varias otras:

* Match between system and the real world: intentaremos usar íconos que sean fácilmente reconocibles, idealmente íconos que ya sean usados en varias otros contextos para lo mismo, (ejemplo: una persona corriendo para las tareas que involucren hacer ejercicio, pincel y pinturas para tareas más artísticas, etc)
* Consistency and standards: intentaremos apegarnos a estándares externos ya establecidos para que el uso de nuestro sistema sea lo más intuitivo posible, y seremos lo más consistentes posibles dentro de nuestra misma aplicación)
* Error prevention: el área donde más aplicaría esto sería al momento de cancelar las actividades. Ésta opción debe tener suficientes advertencias y ser suficientemente distinguible de la opción de pausar, como para que el usuario no cancele una actividad cuando este no lo desea.
* Recognition rather than recall: los íconos que usemos a lo largo de la aplicación deberán tener una única función, y mientras el diseño lo permita, deberían estar situados en la misma posición en todas las interfaces
* Aesthetic and minimalist design: queremos mantener las cosas simples para los usuarios, evitando tener efectos, transiciones o decoraciones muy llamativas que podrían desviar la atención del usuario.

# Bosquejo de pruebas de usabilidad

Para las pruebas de usabilidad, nos enfocamos en el atributo de accesibilidad, ya que queremos darle al usuario la posibilidad de estar tan en control de sus acciones en la aplicación como sea posible.

Para nosotros, accesibilidad significa que el usuario pueda acceder y salir de la aplicación en cualquier momento sin repercusión alguna, ya que nuestros usuarios generalmente estarán en un estado mental no “normal”, y su motivación para usar la aplicación puede variar bastante en cualquier momento.

Nuestra motivación para estas métricas es intentar evitar que el usuario sienta que hacer estos remedios sea tedioso, y mantener al usuario en una mentalidad donde disfrute o encuentre tranquilidad en hacer estos remedios.

Para medir el requisito de “Remedios caseros para la ansiedad y estrés”, tenemos las siguientes métricas de usabilidad:

(Por interacción nos referimos a un clic, touch, input de teclado, etc)

* Mediremos la cantidad de interacciones que le toma al usuario pausar o cancelar una tarea dentro de la aplicación. Esta métrica nos servirá para medir la cantidad de interacciones que se requieren para conseguir el objetivo, ya que una cantidad alta de interacciones se puede volver molesto, y podría causar que el usuario simplemente cierre la aplicación, o decida no volver. Idealmente, este proceso no debería tomar más de 5 interacciones, como máximo debería tomar 7 interacciones, y más allá de 10 interacciones será considerado inaceptable
* Mediremos el tiempo que le toma al usuario pausar o cancelar una tarea dentro de la aplicación. Esto es para asegurarnos que internamente no nos tomamos demasiado tiempo en procesar la información, ya que si tardamos demasiado podría volverse algo tedioso. Idealmente, este proceso no debería tomar más de 5 segundos, como máximo debería tomar 10 segundos, y más allá de 15 segundos será considerado inaceptable
* Mediremos la cantidad de interacciones que le toma al usuario resumir una tarea dentro de la aplicación. Esta métrica nos servirá para medir la cantidad de interacciones que se requieren para conseguir el objetivo, ya que una cantidad alta de interacciones se puede volver molesto, y podría causar que el usuario simplemente cierre la aplicación, o decida no volver.Idealmente, este proceso no debería tomar más de 3 interacciones, como máximo debería tomar 5 interacciones, y más allá de 10 interacciones será considerado inaceptable
* Mediremos el tiempo que le toma al usuario resumir una tarea dentro de la aplicación. Esto es para asegurarnos que internamente no nos tomamos demasiado tiempo en recuperar la información, ya que si tardamos demasiado podría volverse algo tedioso.Idealmente, este proceso no debería tomar más de 5 segundos, como máximo debería tomar 10 segundos, y más allá de 15 segundos será considerado inaceptable

Para medir el requisito de “El seguimiento del usuario debe ser amigable”, tenemos las siguientes métricas de usabilidad:

* Al ser un requisito bastante más subjetivo, le pediremos a los usuarios que evalúen su experiencia en un rango del 1 al 10, donde 1 es no satisfactorio y 10 es muy satisfactorio. Idealmente esperamos tener un nivel de satisfacción de 8, como mínimo deberíamos tener un nivel de 6, y un nivel de 5 o menos consideraremos inaceptable

# Trabajo en equipo (algún día tendremos bitácoras)

Para el trabajo en equipo, seguimos usando la misma métrica de la entrega anterior, se pueden observar los avances y contribuciones en el archivo “Indivudual Contribution Metrics.xlsx” dentro del repositorio

# Presentación de avance