



# “El fruto del Edén” una propuesta para mejorar las compras y ventas de productos agrícolas a través de una plataforma web

Emmanuel Isai Chable Colli, Eusebio Ajas Santos, Victor Enrique Cauich Davalos, Ricardo Nicolás Canul Ibarra, estudiantes de la licenciatura de ingeniería de software de la Universidad Autónoma de Yucatán.



## RESUMEN

El fruto del Edén es una aplicación web que tiene la intención de apoyar el comercio agrícola local y que los agricultores se den a conocer, incrementen sus ingresos y obtengan una mejor estabilidad económica. Este trabajo está pensado para aquellas personas que se dedican al negocio agrícola en general (campesinos, intermediarios de productos o empresas procesadoras de productos, usuarios compradores comunes, empaquetadoras, etc). Se aprecia de manera general algunas de las actividades que se realizaron a lo largo de la elaboración del proyecto:

- Interfaces de usuario.
- Herramientas utilizadas para el análisis.
- Información rescatada del análisis de usuarios

## PERFIL PRIMARIO

Usuario primario (Agricultor o productor)	
Edad	25 - 40
Género	Masculino o femenino.
Titulos	Grado de escolaridad variable, pero con experiencia en el área de trabajo, como productor agrícola. Titulos de ingeniero agrónomo o carreras a fin, siempre serán de ayuda.
Experiencia en el área	Esencialmente experto, conocimiento diario de las actividades, que consisten en la producción y ventas de productos agrícolas.
Horas de trabajo	8 hrs (jornada completa).
Ubicación	Mérida, Yucatán.
Salario	6000 mensuales.
Tecnología	Se espera que el nivel de tecnología sea intermedio, que pueda

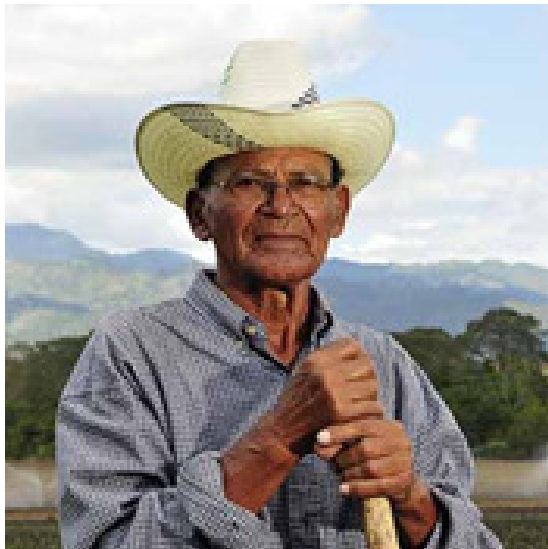


Tabla 1. Muestra el perfil de usuario primario, identificado como agricultor o productor. Este perfil es muy importante para el desarrollo centrado en el usuario.

## PROTOTIPOS

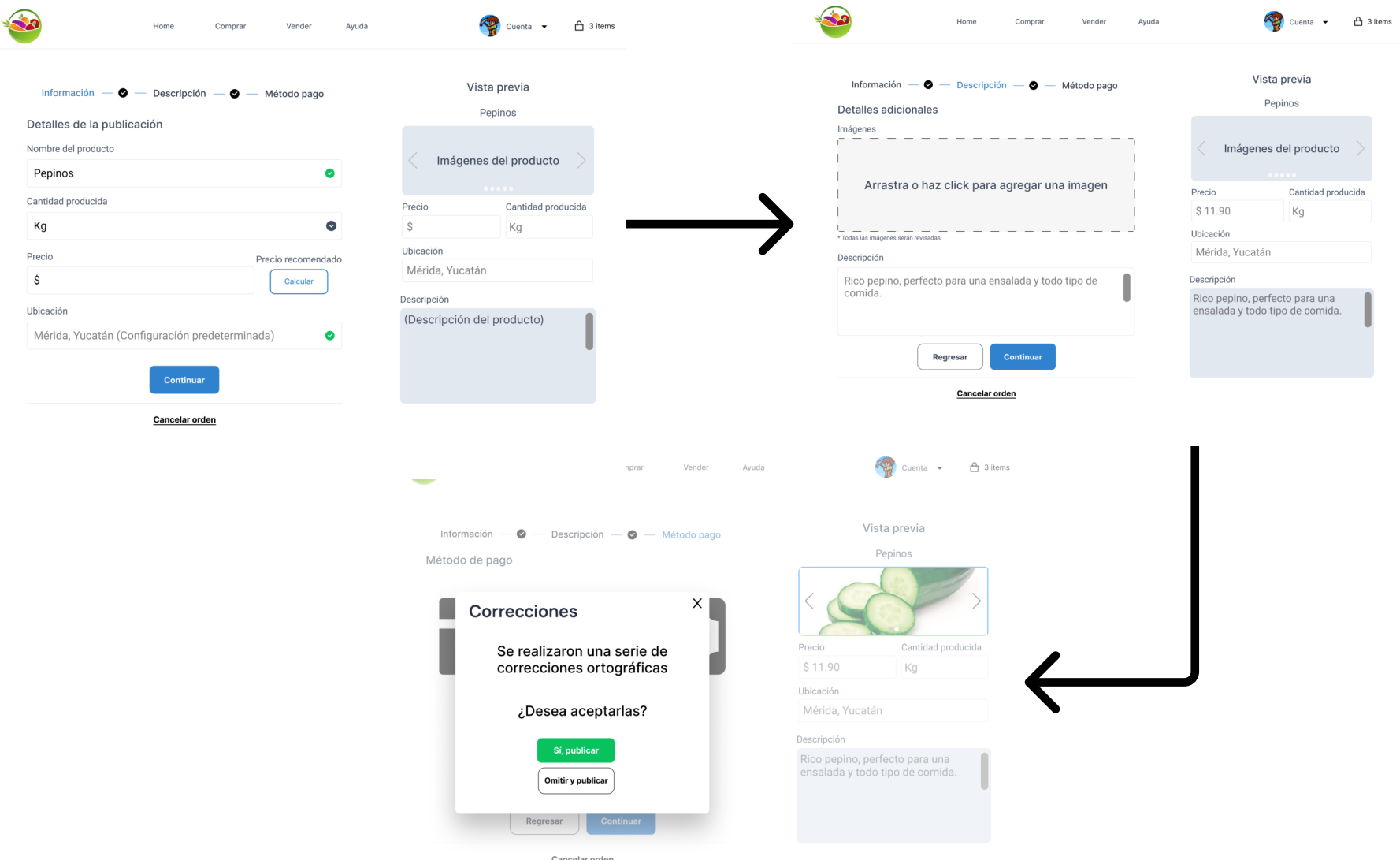


Figura 1. Muestra todas las etapas para realizar una publicación de venta.

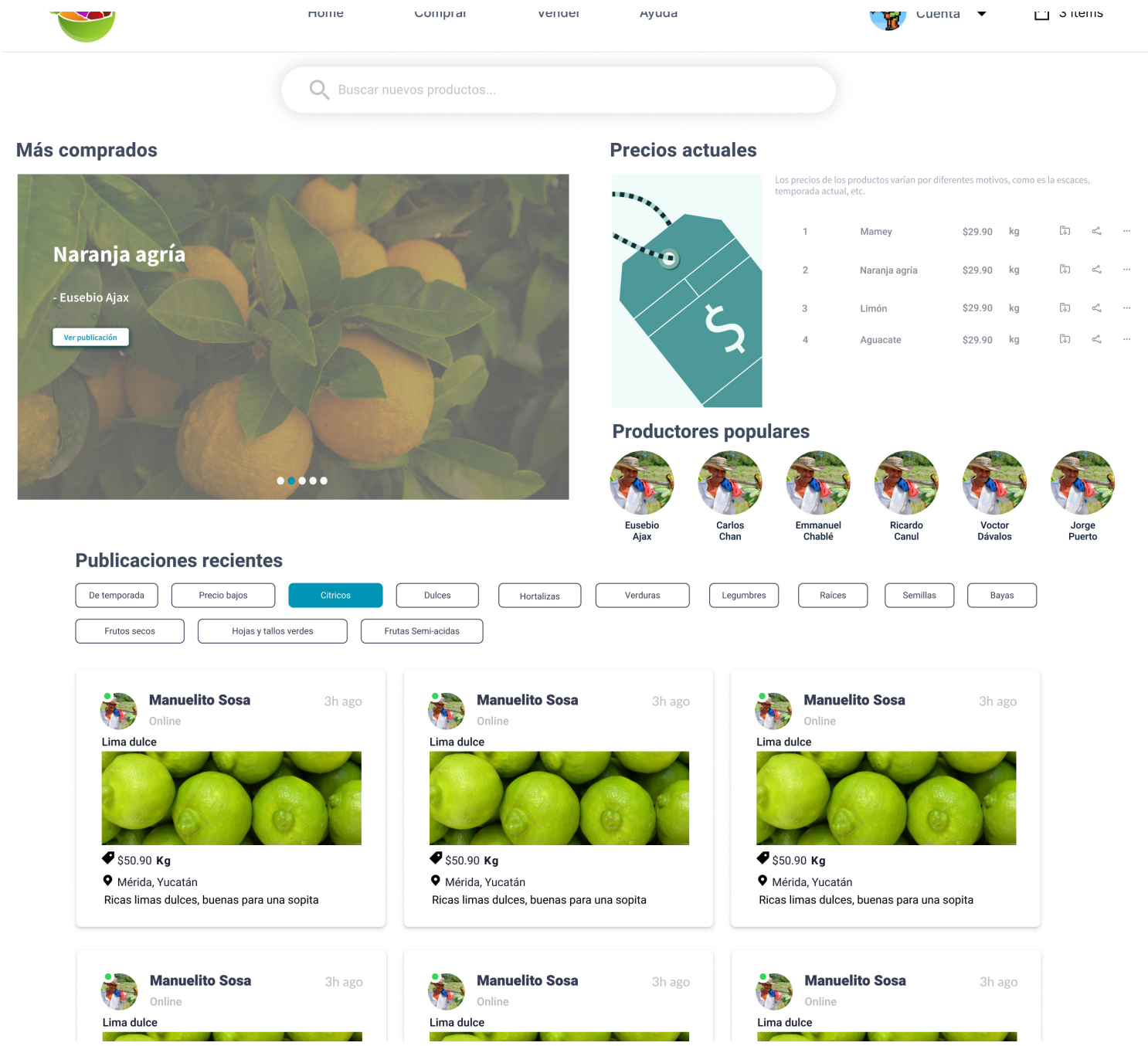


Figura 2. Interfaz de usuario para la página principal de la aplicación, se visualiza una tabla de precios actuales del mercado, productos más comprados, y algunas publicaciones ya realizadas por los usuarios.

## ENCUESTAS

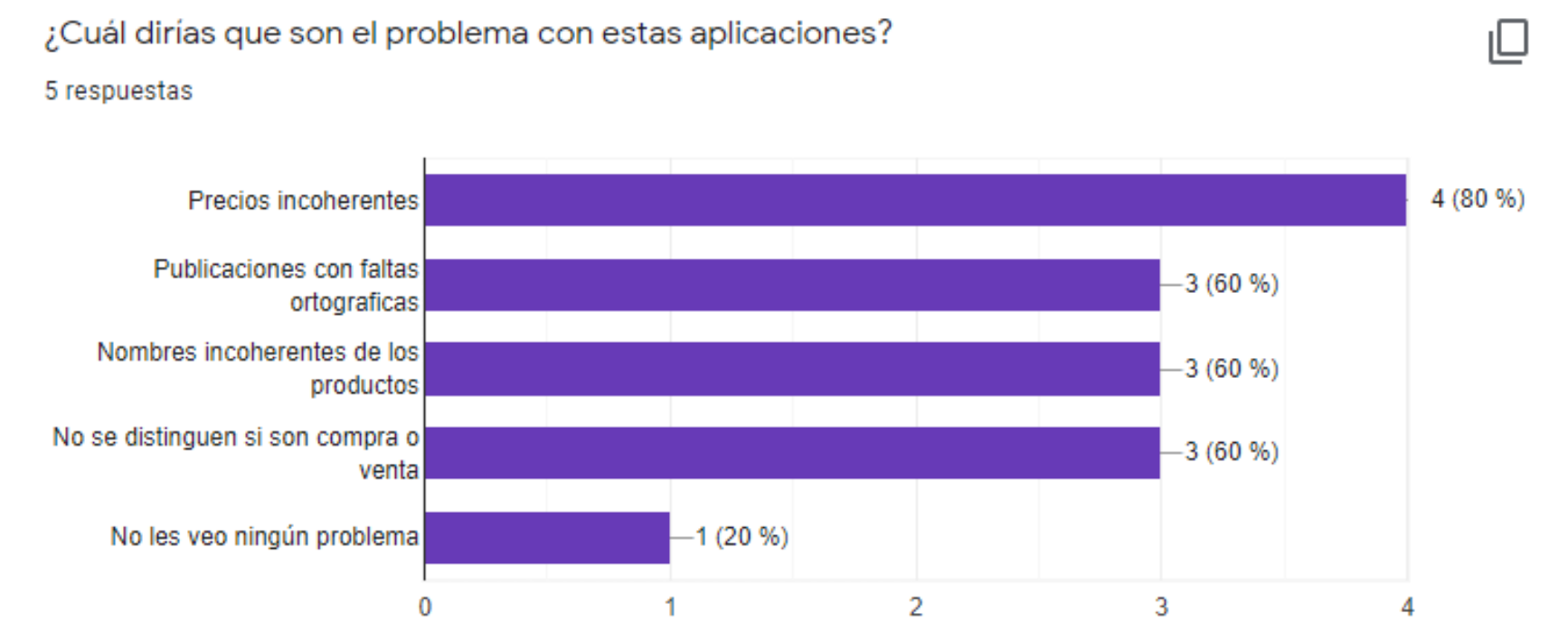


Figura 3. Gráfica de una pregunta de las encuestas realizadas. Afirma que en plataformas similares de venta y compra de productos, existen problemas que evitan que los usuarios estén cómodos al usarlas.

## PRUEBAS DE USABILIDAD

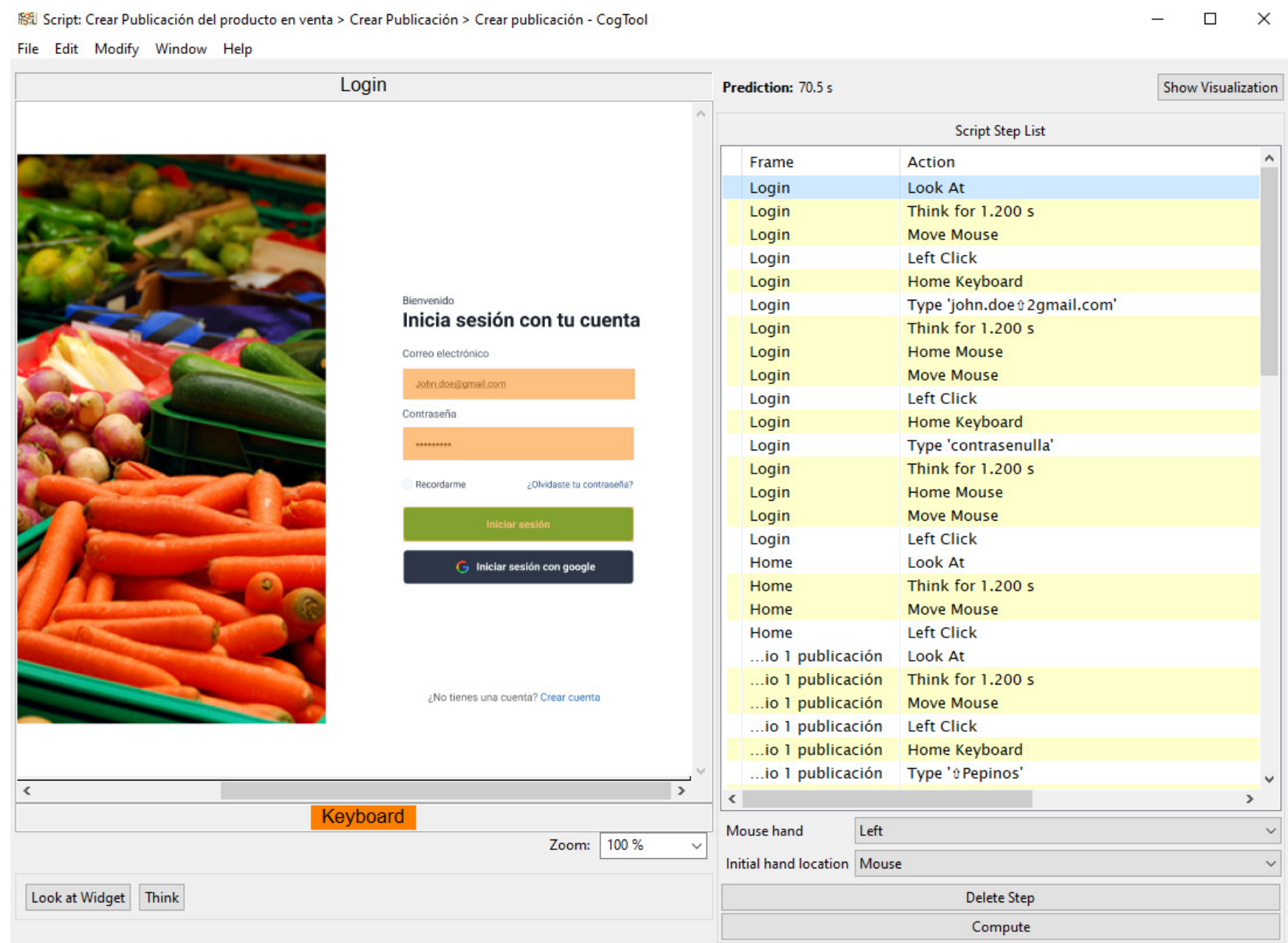


Figura 4: Herramienta CogTool, la cual fue utilizada para obtener un estimado del tiempo para la realización del escenario que consistía en publicar un producto. La prueba fue desde el inicio de sesión hasta realizar la publicación.

## AGRADECIMIENTOS

De manera general queremos agradecer a los profesores de la Facultad de Matemáticas de la Universidad Autónoma de Yucatán por todas las clases tan enriquecedoras y actividades que nos exigen para alcanzar un gran nivel de desempeño en el ámbito laboral, aprovechamos la ocasión para agradecer a nuestros seres queridos por el constante aliento y empatía que nos brindan por todas las actividades que nos toma demasiado tiempo en acabar.

## Resultados de encuestas SUS

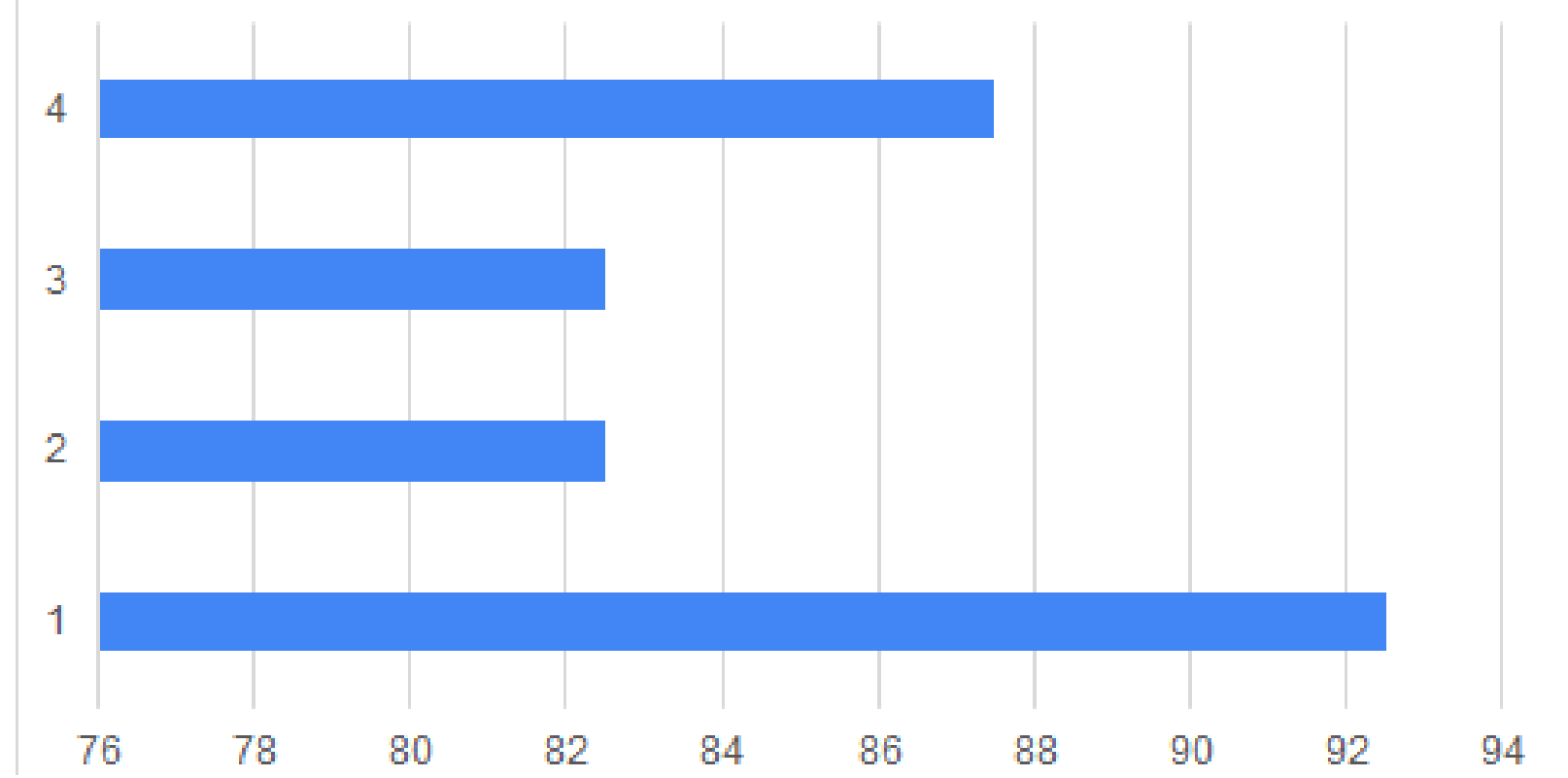


Figura 5. De las encuestas System Usability Scale (SUS) contestadas por los usuarios de prueba se identificó una buena puntuación para la métrica SUS. Al promerdiar los resultados, se conseguía una calificación A (excelente), esto con relación a la satisfacción de los usuarios al utilizar la aplicación.