



**Escuela Superior  
de Ingeniería y Tecnología**  
Universidad de La Laguna

# Diseño Centrado en el Usuario: Estudio de caso de un portal bibliotecario:

Grupo 8

Enrique Manuel Pedroza Castillo  
([alu0100886351@ull.edu.es](mailto:alu0100886351@ull.edu.es))

Yeixon Reinaldo Morales Gonzalez  
([alu0101133324@ull.edu.es](mailto:alu0101133324@ull.edu.es))

José Javier Díaz González  
([alu0101128894@ull.edu.es](mailto:alu0101128894@ull.edu.es))

Alejandro Curbelo García  
([alu0101233581@ull.edu.es](mailto:alu0101233581@ull.edu.es))



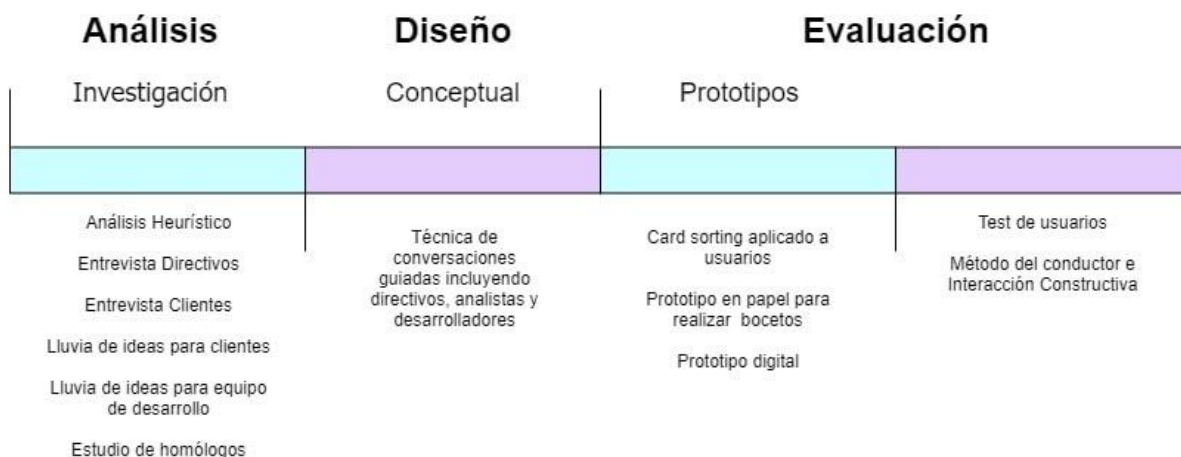
## **Índice:**

<b>Métodos DCU</b>	<b>3</b>
<b>Investigación</b>	<b>3</b>
Lluvia de ideas	4
Encuesta	4
Entrevista	4
Homólogos	5
<b>Roles</b>	<b>5</b>



## Métodos DCU

Reunión con representantes de todos los involucrados para obtener una visión general del proyecto y sus objetivos:



## Investigación

En la vida universitaria una correcta gestión del tiempo es elemental, un alumno posee múltiples asignaturas, cada una requiere un tiempo y una atención determinada. Ante esta situación no son pocos los alumnos que terminan por perder la noción del progreso en las diferentes asignaturas trayendo como consecuencia un paupérrimo resultado en el rendimiento y en las notas.

El aplicativo que se propone, tiene como objetivo organizar el tiempo de los alumnos, pudiendo ver de forma fácil, todos los eventos que tenga pendiente, tales como exámenes, tareas, prácticas, informes, entregas, tutorías.

Además, no se quiere enfocar solo a los aspectos de eventos pendientes marcados por el profesorado, sino también como una agenda que permitirá al alumno gestionarse su tiempo libre para poder cumplir con sus deberes universitarios.

Para poder llevar a cabo, se seguirá las siguientes operaciones:

- Lluvia de ideas, en esta el equipo propone un conjunto de ideas iniciales de las cuales se decidirá cuales van a formar parte de la solución y cuáles no.
- En la encuesta, el grupo realizará una encuesta en la que se preguntará las principales inquietudes de otros usuarios, alumnos, de la facultad. Pudiendo detectar ideas que inicialmente no estaban contempladas
- Entrevista, de forma análoga a la anterior, el grupo entrevistará a otro grupo de alumnos, pertenecientes también a la asignatura de Usabilidad y Accesibilidad.



- Homólogos, consiste en buscar aplicativos que solucionen el problema con soluciones diferentes, se puede tomar nota de estas ideas y adaptarlas a nuestra aplicación

## Lluvia de ideas

Los diferentes integrantes del grupo aportarán ideas sobre las diferentes características del aplicativo a desarrollar. Estas ideas fueron las siguientes:

1. Calendario.
2. Anotaciones.
3. Crear notas rápidas (estilo post-its).
4. Sistema de recordatorio de tareas, con preguntas al finalizarlas sobre si fueron hechas o no.
5. Sistema de archivar tareas, para distinguir las que se han hecho y las que no.
6. Tema oscuro.
7. Personalización.

## Encuesta

Para esta parte se realizará una encuesta a un conjunto de personas en el que se tendrá en consideración dos conjuntos de preguntas, las primeras serán según el análisis de las personas y las segundas son según el tiempo de estudio.

Las respuestas dadas por los encuestados servirán para identificar uno o múltiples perfiles para tener en consideración para el desarrollo del aplicativo.

El link de la encuesta que hemos desarrollado es : <https://forms.gle/3H4MMm9v7aX15J4N8>

## Entrevista

El equipo de trabajo tendrá que realizar una serie de preguntas, directas a un conjunto de personas que estén dentro de la facultad. Las preguntas serán relativas a los intereses de las personas entrevistadas así de cómo se gestionan su tiempo, qué tan organizados son en carácter general, etc.

Los puntos a tratar en la entrevista son:

1. Durante el tiempo que llevas cursado en el grado, ¿cuál ha sido la asignatura que te ha sido más difícil? ¿y por qué?
2. Desde tu punto de vista, ¿crees que hay asignaturas que sean prescindibles? Si es así, indíquelos.
3. ¿Cuál ha sido la asignatura a la que más le has dedicado tiempo?, ¿y por qué?
4. ¿Crees que el orden de prioridades que asignas a tus tareas está acorde?, ¿crees que le das mucha carga en relación con otras asignaturas?



5. Si tuvieras la potestad de decidir una mayor organización de tiempo en la ULL, ¿qué tipo de escenarios te permite una mejor optimización del tiempo?, ¿y por qué?
6. Si tuvieras la oportunidad de tener una aplicación que te ayude a gestionar tu tiempo de estudios, ¿lo tendrías?, ¿y por qué?
7. ¿Alguna vez has pensado que toda esta carrera supone una carga excesiva de trabajo?, ¿y por qué?
8. Según tu experiencia con asignaturas previas, ¿crees que el rendimiento académico se ve afectado porque las asignaturas están diseñadas para tener poco tiempo libre?, ¿o más bien es por mala organización del alumno?

## Homólogos

Teniendo en cuenta los requisitos que quieren los usuarios sobre la aplicación nos hemos basado en aplicaciones similares para poder desarrollar nuestra propia aplicación, y mejorando ciertos aspectos de las mismas como la privacidad, rendimiento y personalización estética.

## Roles

El aplicativo contempla dos roles principales:

- El alumno, es el usuario principal de la aplicación. Podrá usarla para planificar su tiempo, y gestionarlo de forma correcta en función de las asignaturas y tareas que tenga pendientes.
- Profesor, podrá programar todas las tareas relacionadas con la o las asignaturas que imparte, sea tareas, micro exámenes, prácticas, etc.