



MEAL SCHOLARSHIP DONATION PLATFORM

Alejandro Torre Reyes
Gildardo Maldonado
Miguel Ávila
Jorge Anzures

ABSTRACT

Este artículo presenta las actividades realizadas en el proceso de diseño centrado en el usuario y los productos resultantes del proyecto titulado "Meal Scholarship Donation Platform".

DESCRIPCIÓN

El proyecto está basado en el diseño de una plataforma destinada a captar donaciones para sustentar un programa social perteneciente a la Universidad Autónoma de Yucatán, el cual consiste en proveer becas alimenticias a los estudiantes de la universidad.

ENFOQUE

Debido a la naturaleza del proyecto, se toma la decisión de enfocar esfuerzos al aspecto considerado el más importante del programa: las donaciones. Por lo tanto, el usuario principal es el donador, tomándolo en cuenta como un eje central del diseño.

METAS

Recalcando la descripción del programa y su enfoque, se habla de objetivos claros, en primer instancia se establece un alcance monetario que sea redituable a los estudiantes que requieren de ésta donación, aunado a esto, reflejar comodidad en el usuario donador que cree confianza durante el proceso de aportación, así como un sentimiento gratificante que demuestre el impacto positivo y su alcance. Por tanto, se habla de lograr objetivos de usabilidad que consisten en un sistema eficiente, satisfactorio y de ambiente confiable en el usuario.

RESULTADOS

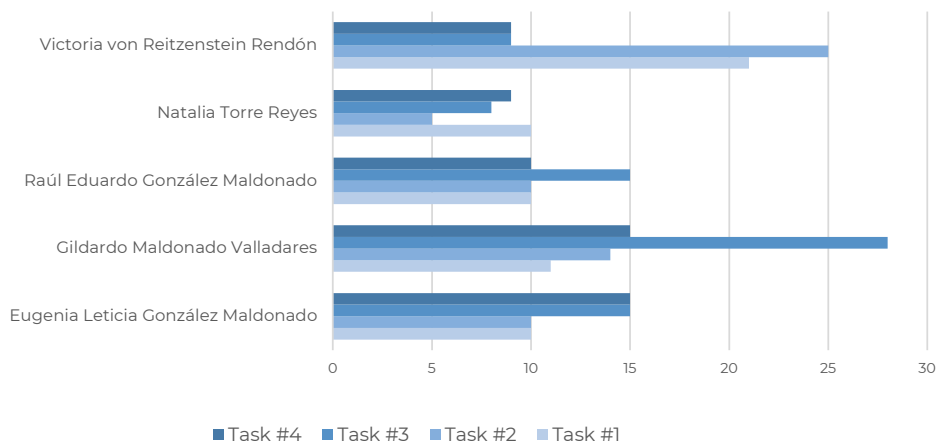
Los datos referentes a la eficiencia del sistema nos indican que el proceso de donación es muy intuitivo y sin ninguna necesidad o esfuerzo de aprendizaje. De igual manera, la apariencia presentada en las interfaces logró ser de buen gusto para los usuarios. Además de los datos objetivos recolectados, se encontraron varias observaciones en las pruebas realizadas que consideramos importantes. Una de las más relevantes fue que los usuarios esperaban recibir retroalimentación del impacto que genera su donación, así como una experiencia más personalizada durante el proceso posterior a la donación.

USUARIO-DONADOR



- Realizar donación de manera rápida y eficiente
- Entorno amigable y atractivo
- Generar confianza en el proceso
- Fomentar la motivación a futuras aportaciones

COMPLETION TIME



RESULTS	
Overall Relative Efficiency Task #1	100%
Overall Relative Efficiency Task #2	100%
Overall Relative Efficiency Task #3	100%
Overall Relative Efficiency Task #4	100%
Time Based Efficiency	5.432013
System Usability Scale	94.5
SUPR-Q (Global)	4.84444
SUPR-Q (Usability)	5
SUPR-Q (Appereance)	4.9
SUPR-Q (Loyalty)	4.6
SUPR-Q (Credibility)	4.9

PÁGINA DE INICIO



PROCESO DE DONACIÓN

