

“Riesgómetro de abuso infantil”, una herramienta para padres de familia en Yucatán



METODOLOGÍA

Para este proyecto se consideró la implementación de la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), la cual “se caracteriza por situar al usuario como eje principal de todo desarrollo del sistema, debido a lo cual, se hace necesario realizar estudios previos del comportamiento de la comunidad de usuarios finales” (González, Cristal y Beliz, 2016).

PROBLEMÁTICA Y DEFINICIÓN

La problemática seleccionada es el abuso infantil. El objetivo principal fue buscar una manera de presentar la información a los padres de familia que sospechen que sus hijos están siendo víctimas de abuso. Entre las diferentes soluciones encontramos que la más llamativa era realizar un test que proporcione indicadores de riesgo como una herramienta de apoyo

INGENIERÍA DE REQUISITOS

Actor	Alicia
Motivador	Tiene una hija que ha cambiado su actitud recientemente y no sabe cuál es la causa
Intención	Necesita conocer si ha sufrido de algún tipo de abuso en la escuela u otro lugar
Acción	Navega por el sitio para encontrar información acerca de cómo un padre puede identificar si su hija sufre de abuso. Encuentra un test que le puede proporcionar si su hija tiene indicadores de alerta que puedan indicar abuso
Resolución	Decide contestar el test, el cual arroja un termómetro que muestra que su hija tiene indicadores de riesgo.

Figura 1.1 Persona seleccionada para el proyecto

- Se realizó el Documento de Especificación de Requisitos, con base en el estándar IEEE 830. Los requisitos funcionales principales fueron los siguientes:
- 1.El sistema permitirá al usuario contestar las preguntas que serán de opción múltiple
 - 2.El sistema arrojará un riesgómetro que aumentará o disminuirá dependiendo de las respuestas del usuario
 - 3.El sistema arrojará un resultado al final del test

DISEÑO DE LA INTERFAZ



Figura 1.2 Diseño inicial de interfaz de preguntas

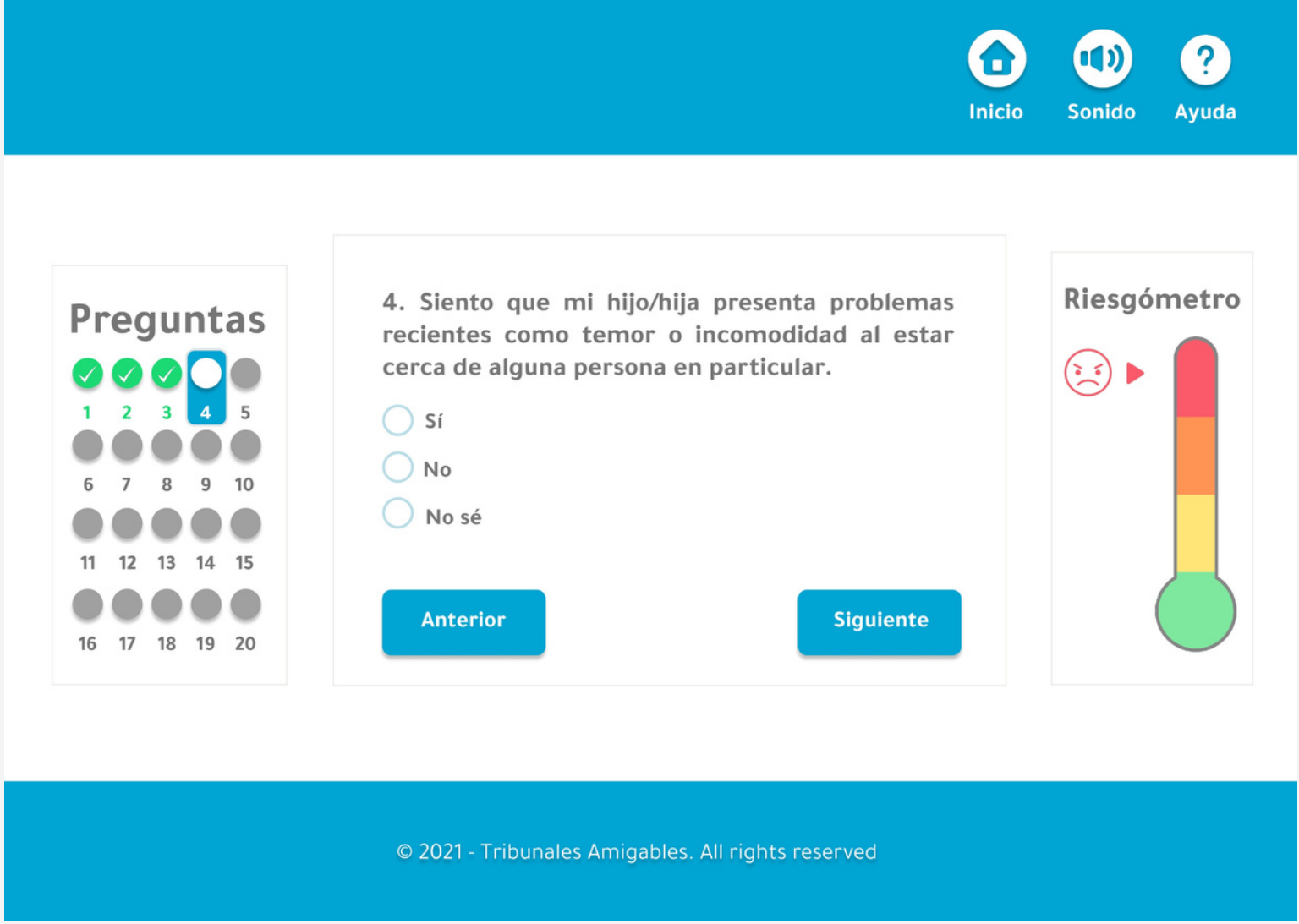


Figura 1.3 Diseño final de interfaz de preguntas

PRUEBAS DE USABILIDAD

Se utilizó la técnica Keystroke-Level Model (KLM). La cual consiste en realizar un listado de las acciones paso a paso que el usuario deberá realizar con la aplicación para completar un determinado escenario incluyendo el tiempo de interacción con el hardware, tiempo para meditar sobre la siguiente acción y latencia del sistema de cómputo.

Tiempo estimado:
0.4+8.6+80+1100+47.3= 1236.3 seconds.

Escenario: Contestar la encuesta			
Tarea	Excelente	Aceptable	Inaceptable
Tiempo para la tarea	11	0	0
Tiempo Recuperación de Errores	11	0	0
M = Error en el Menú	11	0	0
S = Error Selección de respuesta	11	0	0
A = Confusión con la caja de preguntas	1	10	0
F = Frustraciones	0	0	0

Tabla 4.1 con resultados de las pruebas de usabilidad

RESULTADOS

Los usuarios de prueba expresaron una valoración positiva de la interfaz, considerándola intuitiva y fácil de usar. Además, se observó una alta tasa de recomendación, donde más del 80% de los participantes afirmaron que recomendarían la aplicación a otros padres de familia.