

Herramienta de soporte para el Marco Metodológico Integrador (MMI)



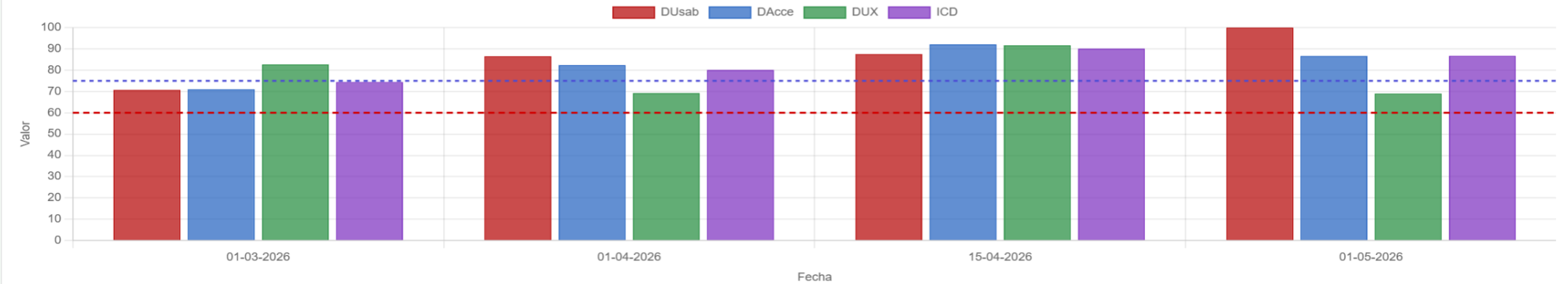
FFE - Gestión de Fase de Formación en la Empresa

AGILE



		Usabilidad (DU _{usab}) 40.00%							Accesibilidad (DA _{acce}) 30.00%						Experiencia de Usuario (DU _x) 30.00%										ICD			
		Eficacia (SE _{fic}) 50.00%			Eficiencia (SE _{fie}) 50.00%				DU _{usab}	Conformidad Técnica (S _{conf}) 60.00%			Asistencia (SO _{per}) 40.00%		DA _{acce}	UX (SU _{xP}) 40.00%		UX (SU _{xH}) 30.00%		Lealtad y Actitud (SL _{leal}) 30.00%							DU _x	
		TET	TEC	SE _{fic}	TMT	E. Mental	SE _{fie}	PECA		Sin título CP	S _{conf}	TFT	SO _{per}	SUS		SU _{xP}	UEQ	SU _{xH}	H	E	A	R	T	SL _{leal}				
2 - Diseño	01-03-2026	100.00	100.00	100.00	41.38		41.38	70.69	82.50	87.50	85.00	50.00	50.00	71.00	92.50	92.50	71.79	71.79					80.46	80.46	82.68	74.38		
3 - Desarrollo	01-04-2026	100.00	100.00	100.00	50.00	96.00	73.00	86.50	88.50	86.11	87.31	75.00	75.00	82.38	95.00	95.00	71.15	71.15	82.00	0.00	0.00	0.00	83.33	33.07	69.27	80.09		
3 - Desarrollo	15-04-2026	100.00	100.00	100.00	75.00		75.00	87.50	80.00	93.75	86.88	100.00	100.00	92.13									91.67	91.67	91.67	90.14		
4 - Despliegue	01-05-2026	100.00	100.00	100.00	100.00		100.00	100.00	70.00	85.42	77.71	100.00	100.00	86.63					0.00	70.00	75.00	100.00	100.00	69.00	69.00	86.69		

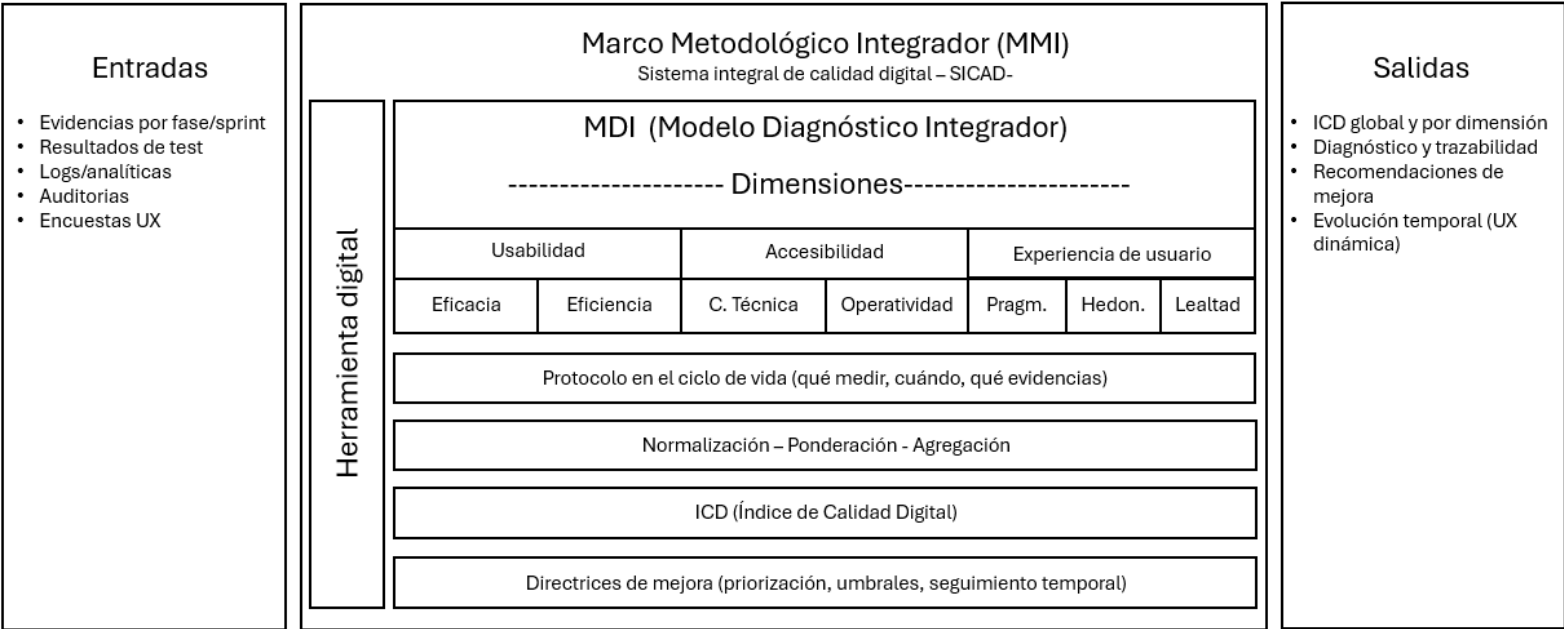
Tendencia por fecha (DUsab, DAcce, DUX, ICD)



Marco Metodológico Integrador

El MMI establece un conjunto de pautas para controlar, gestionar y optimizar la calidad de los proyectos informáticos. Su objetivo es integrar tres pilares fundamentales para obtener un índice de calidad global del proyecto.

- **Accesibilidad:** Asegura que el producto pueda ser usado por personas con diversas capacidades.
- **Usabilidad:** Mide la facilidad con la que los usuarios pueden utilizar el sistema.
- **Experiencia de Usuario (UX):** Evalúa la percepción y respuesta general del usuario al interactuar con el producto.



Configuración

Creación del proyecto



En la pantalla principal aparece un botón que permite la creación de proyectos. Cada uno de los proyectos tiene su propia configuración

En un primer momento se configura que porcentaje por debajo de el se considera crítico o en alerta en cuanto la calidad. También se puede configurar la ponderación en el contraste de color para la accesibilidad.

Todos estos parámetros están configurados por defecto.

Nuevo Proyecto

NOMBRE

Nombre del proyecto

TIPO

Agile

Criticidad

Nivel crítico

60

Nivel alerta

75

Ponderación de contraste de color

AAA

100

AA

75

Error

0

Cancelar

Crear

Dimensiones de tareas

En este apartado se podrá cambiar las ponderaciones sobre el peso de la Usabilidad, Accesibilidad o UX en la calidad final del proyecto. Estos valores están configurados por defecto.

Ponderaciones de Dimensiones

✓ Aceptar

DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN	POND.	INDICADOR CLAVE (KPI)	FUENTE
Usabilidad (DUsab)		40 %		
	Eficacia (SEfic)	50 %	Tasa de Éxito de Tarea (TET)	Logs
			Tasa de Error Crítico (TEC)	
	Eficiencia (SEfie)	50 %	Tiempo Medio de Tarea (TMT)	Logs / Escala Esfuerzo Mental
			Esfuerzo Mental Percibido	
Accesibilidad (DAcce)		30 %		
	Conformidad Técnica (SConf)	60 %	PECA (Puntuación de Errores Críticos)	WAVE / WCAG
			RCP (Ratio de Contraste Promedio)	
	Operabilidad Asistida (SOper)	40 %	TFT (Tasa de Finalización con Teclado)	Logs
Experiencia de Usuario (DUX)		30 %		
	Calidad Pragmática UX (SUXP)	40 %	Usabilidad Percibida	SUS
	Calidad Hedónica UX (SUXH)	30 %	Atractivo / Estimulación	UEQ
	Lealtad y Actitud (SLeal)	30 %	Recomendación y Retención	HEART-NPS

Definición de tareas

Aquí será necesario crear las tareas que luego vayamos a requerir a los usuarios de prueba realicen sobre nuestro proyecto. Será necesario indicar en cada tarea cual es el tiempo medio estimado que el usuario emplea en la realización de esta tarea.

Buscar por nombre...

+ Nueva

☐	Nº	Nombre	Descripción	T. Estima...
☐	1	Buscar producto	Meter en la cesta las Nike A300	2
☐	2	Tramitar cesta	Tramitar la cesta hasta mail de confirmación	5

Borrar

Modificar

Fases de proyecto

Ya están configuradas por defecto las fases del proyecto y los indicadores que el marco recomienda realizar para comprobar la calidad en todas las fases. Aún así, aquí se puede añadir o suprimir algún KPIs en alguna fase, hasta añadir o borrar alguna fase del proyecto.

Buscar por nombre...

+ Nueva

☐	Nº	Nombre	Descripción	DEF	TET	TEC	TMT	ESF	PECA	RCP	TFT	SUS	UEQ	H	E	A	R	T
☐	1	Requisitos		X														
☐	2	Diseño			X	X	X		X	X		X	X					
☐	3	Desarrollo			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
☐	4	Despliegue			X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Borrar

Modificar

Formulario de esfuerzo mental

Todos los formularios que se presenten al usuario ya están configurados, pero son susceptibles de ser modificados para el proyecto. Se pueden añadir, reordenar o borrar preguntas

Buscar por sección o pregunta...

+ Nueva

☐	Sección	Nº	Pregunta (Sin título)
☐	1 - Carga Intrínseca (CI): Dificultad del Contenido	1	El contenido de esta actividad fue muy complejo (difícil de entender)
☐	1 - Carga Intrínseca (CI): Dificultad del Contenido	2	Los problemas tratados en esta actividad eran muy complejos.
☐	1 - Carga Intrínseca (CI): Dificultad del Contenido	3	En esta actividad se mencionaron términos muy complejos o difíciles.
☐	2 - Carga Extrínseca (CE): Dificultad del Diseño Instructivo	4	Las instrucciones y/o explicaciones de esta actividad estaban llenas de lenguaje poco claro.
☐	2 - Carga Extrínseca (CE): Dificultad del Diseño Instructivo	5	Las instrucciones y/o explicaciones de esta actividad eran, en términos de aprendizaje, muy ineficaces (mal diseñadas).
☐	2 - Carga Extrínseca (CE): Dificultad del Diseño Instructivo	6	Invertí un esfuerzo mental muy alto en las instrucciones y/o explicaciones poco claras e ineficaces de esta actividad.
☐	3 - Carga Relevante o Germane (CR/CG): Esfuerzo de Aprendizaje Útil	7	Invertí un esfuerzo mental muy alto en vincular las distintas partes del contenido.
☐	3 - Carga Relevante o Germane (CR/CG): Esfuerzo de Aprendizaje Útil	8	La actividad realmente no mejoró mi comprensión del(de los) tema(s) cubierto(s).
☐	3 - Carga Relevante o Germane (CR/CG): Esfuerzo de Aprendizaje Útil	9	Invertí un esfuerzo mental muy alto en comprender las fórmulas, los conceptos y/o los principios.
☐	3 - Carga Relevante o Germane (CR/CG): Esfuerzo de Aprendizaje Útil	10	Invertí un esfuerzo mental muy alto en organizar y estructurar la nueva información.

Borrar

Modificar

Formulario SUS (System Usability Scale)

Modificación del formulario de System Usability Scale

Buscar por pregunta...

+ Nueva

☐	Nº	Pregunta
☐	1	Creo que me gustaría utilizar este sistema con frecuencia
☐	2	Encontré el sistema innecesariamente complejo
☐	3	Pensé que el sistema era fácil de usar
☐	4	Creo que necesitaría el apoyo de un técnico para poder utilizar este sistema
☐	5	Encontré que las diversas funciones de este sistema estaban bien integradas
☐	6	Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema
☐	7	Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente
☐	8	Encontré el sistema muy complicado de usar
☐	9	Me sentí muy seguro utilizando el sistema
☐	10	Necesitaba aprender muchas cosas antes de poder empezar a utilizar este sistema

Borrar

Modificar

Formulario UEQ (User Experience Questionnaire)

Modificación del formulario de User Experience Questionnaire

Buscar por pregunta 1 o pregunta 2...

+ Nueva

☐	Nº	Pregunta 1	Positiva 1	Pregunta 2	Positiva 2
☐	1	desagradable	No	agradable	Sí
☐	2	no entendible	No	entendible	Sí
☐	3	creativo	Sí	sin imaginación	No
☐	4	fácil de aprender	Sí	difícil de aprender	No
☐	5	valioso	Sí	de poco valor	No
☐	6	aburrido	No	emocionante	Sí

Formulario HEART

Modificación del formulario de HEART.

Buscar por sección, pregunta o estimación...

+ Nueva

☐	Sección	Nº	Pregunta	Estimación	Es negativo
☐	1 - H - Happiness (Felicidad)	1	Satisfacción General: ¿Qué tan satisfecho estás con la aplicación?	0	
☐	1 - H - Happiness (Felicidad)	2	Estética: ¿Qué tan atractivo te parece el diseño visual?	0	
☐	1 - H - Happiness (Felicidad)	3	Facilidad de Uso Percibida: ¿Qué tan fácil fue usar la aplicación para alcanzar tu objetivo?	0	
☐	1 - H - Happiness (Felicidad)	4	Percepción de Valor: ¿Qué tan valioso consideras la aplicación en tu rutina diaria?	0	
☐	1 - H - Happiness (Felicidad)	5	Net Promoter Score (NPS): ¿Qué probabilidad hay de que recomiendes la aplicación?	0	
☐	2 - E - Engagement (Compromiso)	6	Frecuencia de uso por día	10	No
☐	2 - E - Engagement (Compromiso)	7	Tiempo por sesión (minutos)	6	No
☐	2 - E - Engagement (Compromiso)	8	Funciones utilizadas	2	No
☐	3 - A - Adoption (Adopción)	9	Estimación de usuarios nuevos	1	No
☐	3 - A - Adoption (Adopción)	10	Estimación de usuarios que hacen un primer uso	1	No
☐	4 - R - Retention (Retención)	11	Objetivo de retención. Usuarios que se conectan en un mes	4	No
☐	4 - R - Retention (Retención)	12	Objetivo de abandono aceptable. Bajas en un mes	1	No
☐	5 - T - Task Success (Éxito de la Tarea)	13	En esta sección se tienen en cuenta la Tasa de Éxito de la Tarea, Tasa de Error y Tiempo Medio de Tarea ya registrados	0	

Borrar

Modificar

Carga de los KPIs

Recogida de información

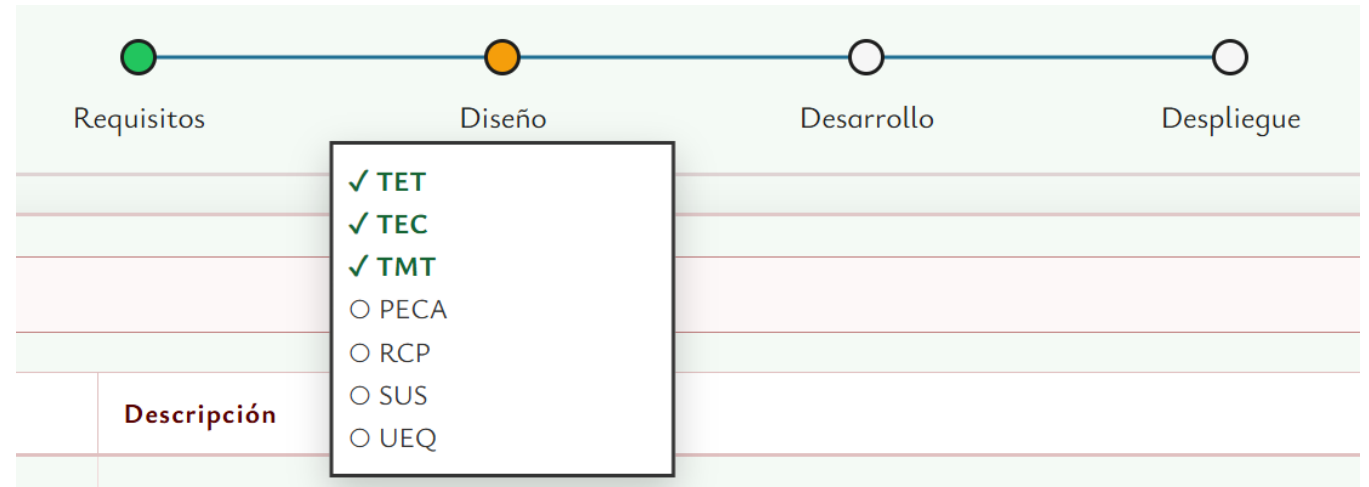
Una vez configurado el proyecto es el momento de realizar las pruebas con usuarios y de expertos y cargar la información en la herramienta para cada una de las fases del desarrollo.

En la parte superior de cada pantalla se ve la barra de progreso en donde, a través de colores, se ven las pruebas realizadas o pendientes por hacer en cada fase de proyecto según el marco metodológico.

La recogida de información se realiza en una fase del proyecto y en una fecha.

Pinchando sobre la fase, se despliega una ventana en donde se ven las pruebas realizadas y las pruebas por realizar.

Los indicadores por fases han sido definidos en la metodología, en la opción de “Fases de proyecto”



KPIs tareas

En esta opción se registra el tiempo que el usuario a empleado para realizar la tarea, si lo ha acabado con éxito, si ha tenido algún error y se ha podido finalizarlo sin ratón.

Modificar registro KPI

Fase	Fecha
2 – Diseño	28/02/2026
Tarea	Usuario
2 – Tramitar cesta	Javi
TMT — Tiempo Medio de Tarea (minutos)	
10	
Indicadores (Sí = marcado)	
☐ TET ☐ TEC ☐ TFT	
Cancelar	Guardar

PECA / RCP

A través de los plugins de Chrome de WAVE (web accessibility evaluation tool) y WCAG Contrast checker) se recoge la información para estos indicadores.

Seleccionando una pantalla WAVE da automáticamente el AIM Score que se introduce en la herramienta.

Modificar registro PECA / RCP

Fase

2 - Diseño

Fecha 28/02/2026 **Pantalla** Otra

AIM Score 6,5

WCAG Contrast Checker

AAA 2 AA 3 A 1

Cancelar Guardar

WAVE

powered by WebAIM

web accessibility evaluation tool

Styles: OFF ON

Details

Errors 0 Contrast Errors 0 Alerts 10

Features 2 Structure 0 ARIA 0

Congratulations! No errors were detected! [Manual testing](#) is still necessary to ensure compliance and optimal accessibility.

AIM Score: 9.7 out of 10

10 Alerts

1 No heading structure

1 No page regions

8 Device dependent event handler

2 Features

1 Alternative text

1 Language

ESIC

ESIC

FFE - Fase Formación en

Empresas

Anexo

Empresa y

PECA / RCP

Cambiando el filtro de CAG Contrast checker se puede contar los elementos AAA, los AA y los que no cumplen, para introducirlos en el formulario

WCAG Contrast checker

Level: AAA, Filters: none, Auto-refresh: on

Contrast	Size	Elements
✗ 2.21	small	7 button
✗ 5.57	small	1 button
✓ 7.28	small	1 button
✓ 8.29	small	1 button
✓ 15.08	small	2 button
✓ 18.03	small	3 ▶[div, span]
✓ 18.76	small	14 th

Modificar registro PECA / RCP

Fase: 2 - Diseño

Fecha: 28/02/2026, Pantalla: Otra

AIM Score: 6,5

WCAG Contrast Checker

AAA	AA	A
2	3	1

Cancelar, Guardar

WCAG Contrast checker

Level: AA, Filters: none, Auto-refresh: on

Contrast	Size	Elements
✗ 2.21	small	7 button
✓ 5.57	small	1 button
✓ 7.28	small	1 button
✓ 8.29	small	1 button
✓ 15.08	small	2 button
✓ 18.03	small	3 ▶[div, span]
✓ 18.76	small	14 th

SUS- System Usability Scale

Después de que el usuario ha realizado las tareas y se le ha medido el tiempo, debería responder los diferentes formularios en donde expresa su opinión sobre estas tareas que ha realizado. El formulario de SUS es uno de ellos en donde el usuario califica cada pregunta de 1 a 5, existiendo preguntas positivas y negativas.

Modificar — SUS

Fase

3 – Desarrollo

Fecha

01/03/2026

Usuario

Carlos

Escala de Respuesta: (1 = Totalmente en desacuerdo) a (5 = Totalmente de acuerdo)

N	Pregunta	Respuesta
1	Creo que me gustaría utilizar este sistema con frecuencia	5
2	Encontré el sistema innecesariamente complejo	1
3	Pensé que el sistema era fácil de usar	5
4	Creo que necesitaría el apoyo de un técnico para poder utilizar este sistema	1
5	Encontré que las diversas funciones de este sistema estaban bien integradas	5
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema	4
7	Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente	5
8	Encontré el sistema muy complicado de usar	5
9	Me sentí muy seguro utilizando el sistema	5
10	Necesitaba aprender muchas cosas antes de poder empezar a utilizar este sistema	3

Cancelar

Guardar

UEQ - User Experience Questionnaire

UEQ es otro formulario en donde el usuario debe colocar una X en una posición cercana a la palabra que considera que corresponde con su percepción. Las palabras positivas no están en la misma columna.

Modificar — UEQ

Fase

3 – Desarrollo

Fecha

01/03/2026

Usuario

María

Marque con 'X' la opción que más se aproxima a su pensamiento (1..7).

N	Pregunta 1	1	2	3	4	5	6	7	Pregunta 2
1	desagradable	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	agradable
2	no entendible	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	entendible
3	creativo	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sin imaginación
4	fácil de aprender	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	difícil de aprender
5	valioso	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	de poco valor
6	aburrido	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	emocionante
7	no interesante	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	interesante
8	impredecible	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	predecible
9	rápido	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	lento
10	original	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	convencional
11	obstrutivo	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	impulsor de apoyo
12	bueno	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	malo
13	complicado	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	fácil
14	repeler	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	atraer
15	convencional	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	novedoso
16	incómodo	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	cómodo
17	seguro	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	inseguro
18	activante	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	adormecedor
19	cubre expectativas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	no cubre expectativas
20	ineficiente	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	eficiente
21	claro	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	confuso

Esfuerzo Mental

En este formulario el usuario se le pregunta al usuario sobre la dificultad que ha podido tener en entender las tareas que ha realizado.

Modificar — Esfuerzo Mental

Fase

3 – Desarrollo

Fecha

02/03/2026

Usuario

Carlos

Escala de Respuesta: (0 = Totalmente en desacuerdo) a (10 = Totalmente de acuerdo)

1 - Carga Intrínseca (CI): Dificultad del Contenido

Entre 0 y 10

1. El contenido de esta actividad fue muy complejo (difícil de entender)

10

2. Los problemas tratados en esta actividad eran muy complejos.

9

3. En esta actividad se mencionaron términos muy complejos o difíciles.

9

2 - Carga Extrínseca (CE): Dificultad del Diseño Instructivo

Entre 0 y 10

4. Las instrucciones y/o explicaciones de esta actividad estaban llenas de lenguaje poco claro.

10

5. Las instrucciones y/o explicaciones de esta actividad eran, en términos de aprendizaje, muy ineficaces (mal diseñadas).

8

6. Invertí un esfuerzo mental muy alto en las instrucciones y/o explicaciones poco claras e ineficaces de esta actividad.

10

3 - Carga Relevante o Germane (CR/CG): Esfuerzo de Aprendizaje Útil

Entre 0 y 10

7. Invertí un esfuerzo mental muy alto en vincular las distintas partes del contenido.

9

8. La actividad realmente no mejoró mi comprensión del(de los) tema(s) cubierto(s).

9

9. Invertí un esfuerzo mental muy alto en comprender las fórmulas, los conceptos y/o los principios.

9

10. Invertí un esfuerzo mental muy alto en organizar y estructurar la nueva información.

9

Cancelar

Guardar

HEART

HEART es un marco metodológico desarrollado por Google enfocado en productos públicos, en donde el uso, la cantidad de usuarios, y el acceso son importantes.

En la parte de configuración del formulario HEART se ha podido configurar en la fase de definición aquellos valores que son considerados óptimos para el proyecto, valores como la frecuencia de uso, el tiempo por sesión, la cantidad de funciones utilizadas, etc.

En la parte de H – Happiness (Felicidad) el usuario cumplimenta un formulario, pero en E – Engagement (Compromiso), A – Adoption (Adopción) y R – Retention (Retención) se cumplimentan a través de los logs del producto.

El apartado de T – Task Success es sacado de la Tasa de Éxito de la Tarea (TET), Tasa de Error (TEC) y del Tiempo Medio de Tarea (TMT).

Modificar — HEART

Fase	Fecha	Usuario
3 – Desarrollo	01/03/2026	Carlos

Código	Pregunta	Estimación	Valores
1 - H - Happiness (Felicidad)			
1	Satisfacción General: ¿Qué tan satisfecho estás con la aplicación?	—	0
2	Estética: ¿Qué tan atractivo te parece el diseño visual?	—	0
3	Facilidad de Uso Percibida: ¿Qué tan fácil fue usar la aplicación para alcanzar tu objetivo?	—	0
4	Percepción de Valor: ¿Qué tan valioso consideras la aplicación en tu rutina diaria?	—	0
5	Net Promoter Score (NPS): ¿Qué probabilidad hay de que recomiendes la aplicación?	—	0
2 - E - Engagement (Compromiso)			
6	Frecuencia de uso por día	10	2
7	Tiempo por sesión (minutos)	6	2
8	Funciones utilizadas	2	1
3 - A - Adoption (Adopción)			
9	Estimación de usuarios nuevos	1	0
10	Estimación de usuarios que hacen un primer uso	1	0
4 - R - Retention (Retención)			
11	Objetivo de retención. Usuarios que se conectan en un mes	4	0
12	Objetivo de abandono aceptable. Bajas en un mes	1	2
5 - T - Task Success (Éxito de la Tarea)			
13	En esta sección se tienen en cuenta la Tasa de Éxito de la Tarea, Tasa de Error y Tiempo Medio de Tarea ya registrados	—	—

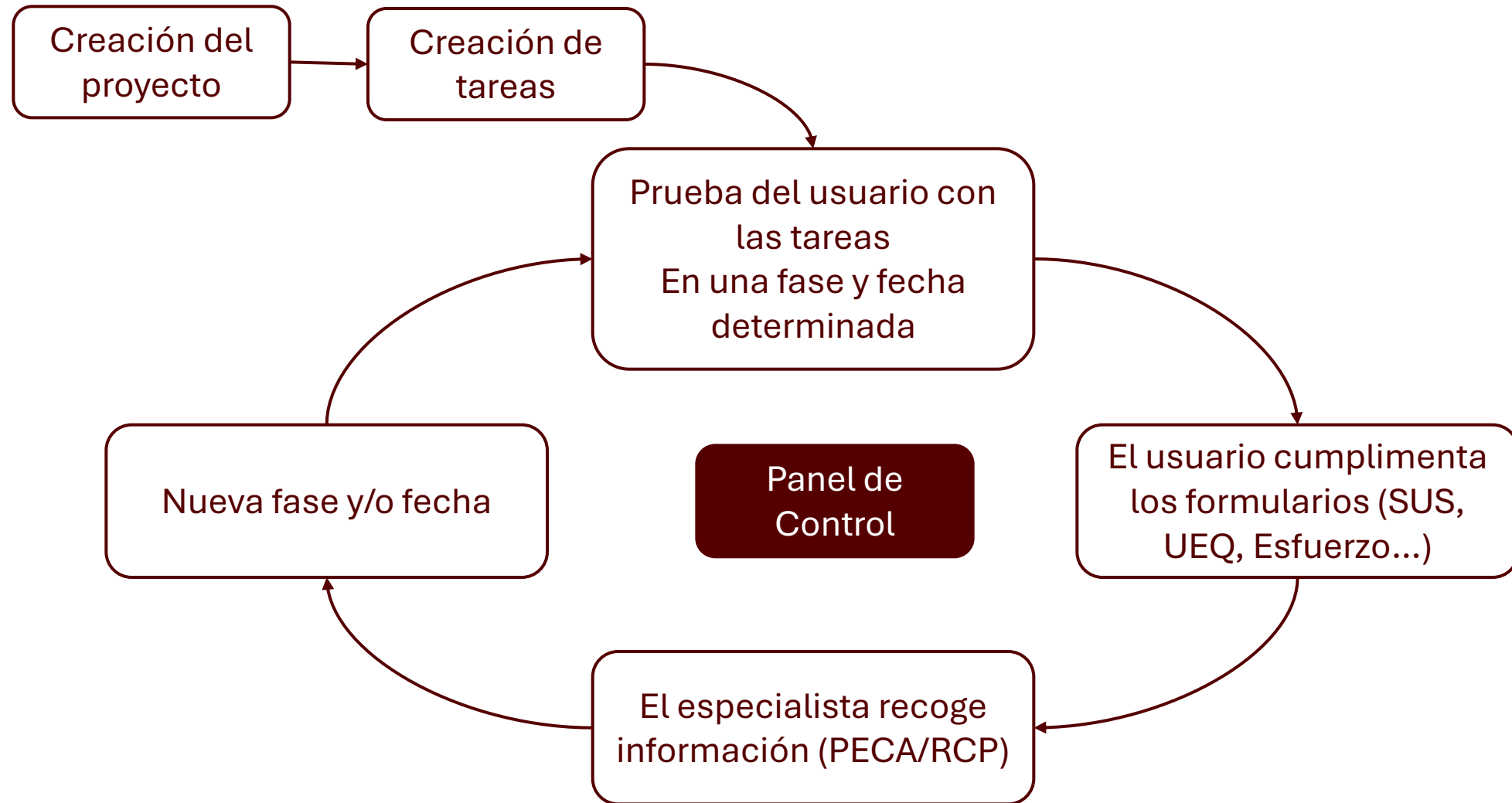
Metodología

METODOLOGÍA

El funcionamiento del Marco a través de la herramienta digital se resume de la siguiente manera:

1. Creación del proyecto
2. Creación de las tareas que los usuarios van a realizar para probar el proyecto
3. Inicio de las pruebas en la fase de Diseño
 - a) El usuario realiza las tareas y se registra el tiempo tardado y si lo ha podido realizar con teclado y correctamente
 - b) El usuario realizar los formularios de SUS y UEQ expresando su opinión y experiencia sobre las tareas que ha realizado
 - c) El especialista registra el PECA a través de WAVE y el RCP a través de WCAG Contrast Color para esa misma fase y en las pantallas significativas de esas taras
 - d) Si hay más de un usuario, se realiza la misma operación con todos los usuarios en esta fase del proyecto. Aunque se realicen otro día, si el estado del proyecto es el mismo, se debería registrar el mismo día (puede ser el día de la versión del producto) para que en el gráfico final salga acumulado
4. Las pruebas se pueden realizar todas las veces que se considere que una nueva versión, aunque sea en la misma fase, ha tenido cambios. Puede haber diferentes fechas dentro de la misma fase y se verá el avance de los indicadores.
5. En cualquier momento se puede volver al panel de control para ver la información recogida y la evolución en el gráfico

METODOLOGÍA

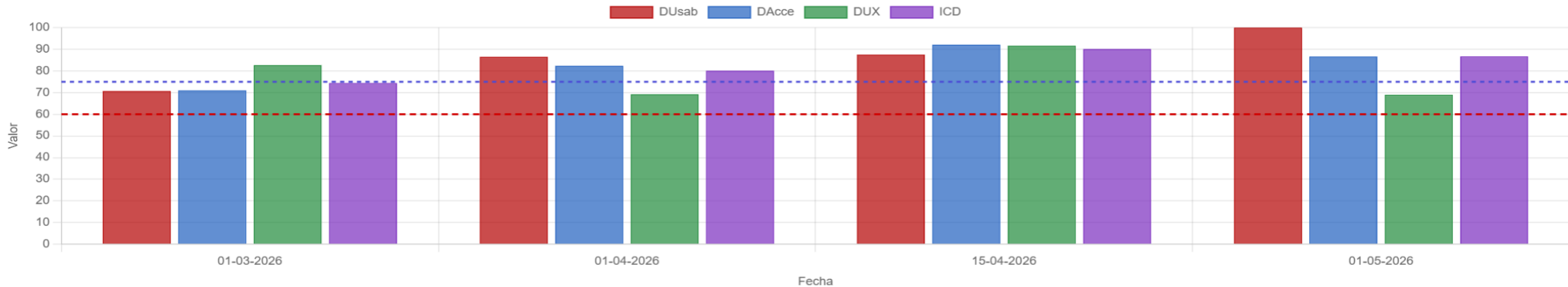


PANEL DE CONTROL

El panel de control resume toda la información recogida en la herramienta. Aparece por fase y fecha todos los valores de los indicadores ya **ponderados** viendo en todo momento el ICD general del proyecto y en la parte inferior un gráfico por fecha que indica el avance. Las celdas de colores indican en naranja que el estado es crítico y en morado un nivel de alerta. A su vez, pinchando sobre las celdas, aparecen las recomendaciones de mejora. También pinchando sobre los valores de los KPIs, se ve el detalle de la información que ha creado ese valor ya normalizado.

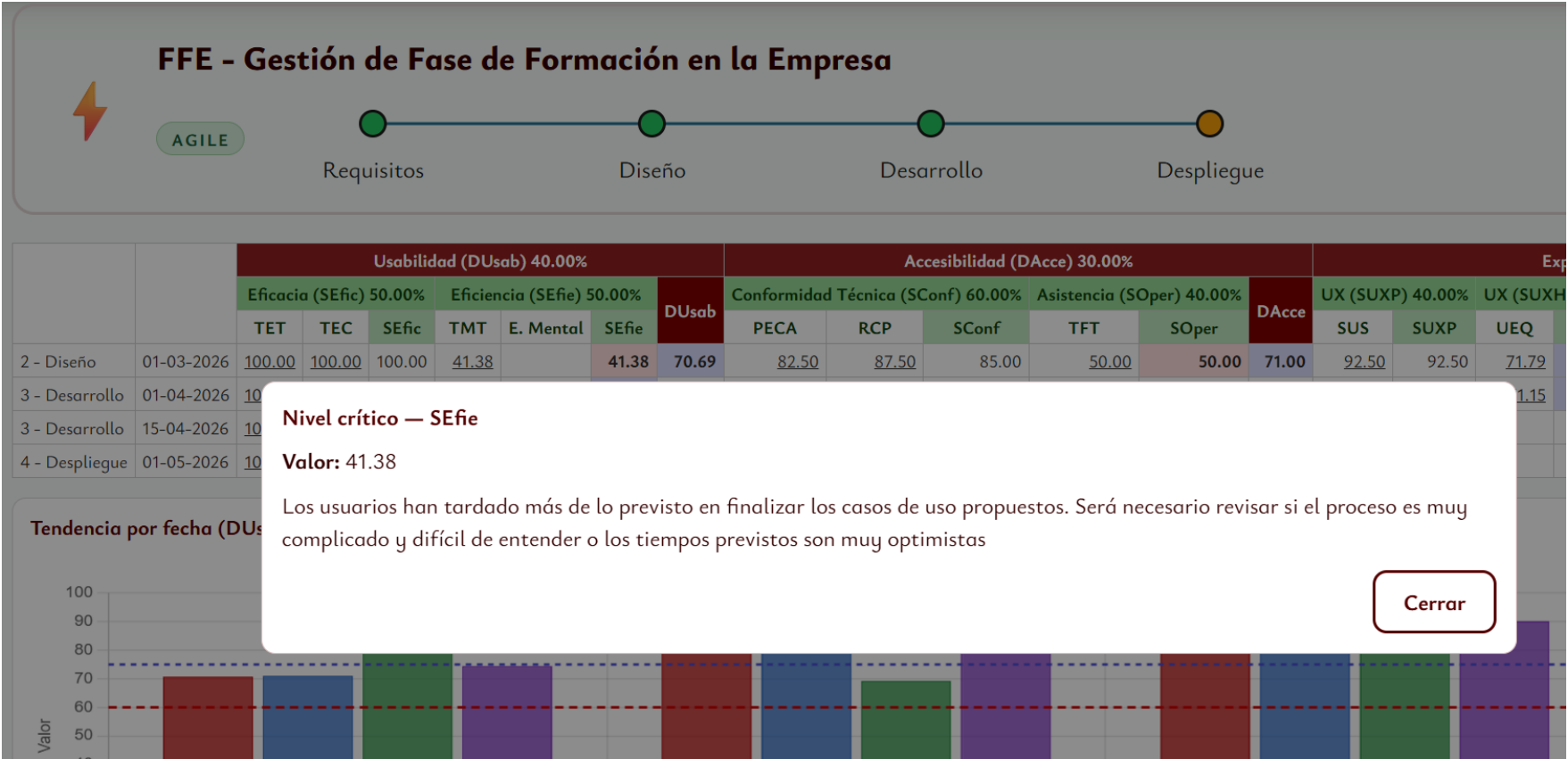
		Usabilidad (DU _{usab}) 40.00%							Accesibilidad (DA _{acce}) 30.00%						Experiencia de Usuario (DU _x) 30.00%										ICD	
		Eficacia (SE _{fic}) 50.00%			Eficiencia (SE _{fie}) 50.00%		DU _{usab}	Conformidad Técnica (SC _{conf}) 60.00%			Asistencia (SO _{per}) 40.00%		DA _{acce}	UX (SU _{xp}) 40.00%		UX (SU _{xh}) 30.00%		Lealtad y Actitud (SL _{leal}) 30.00%						DU _x		
		TET	TEC	SE _{fic}	TMT	E. Mental		SE _{fie}	PECA	RCP	SC _{conf}	TFT		SO _{per}	SUS	SU _{xp}	UEQ	SU _{xh}	H	E	A	R	T			SL _{leal}
2 - Diseño	01-03-2026	<u>100.00</u>	<u>100.00</u>	100.00	41.38		41.38	70.69	<u>82.50</u>	<u>87.50</u>	85.00	<u>50.00</u>	50.00	71.00	<u>92.50</u>	92.50	<u>71.79</u>	71.79					<u>80.46</u>	80.46	82.68	74.38
3 - Desarrollo	01-04-2026	<u>100.00</u>	<u>100.00</u>	100.00	<u>50.00</u>	<u>96.00</u>	73.00	86.50	<u>88.50</u>	<u>86.11</u>	87.31	<u>75.00</u>	75.00	82.38	<u>95.00</u>	95.00	<u>71.15</u>	71.15	<u>82.00</u>	<u>0.00</u>	<u>0.00</u>	<u>0.00</u>	<u>83.33</u>	33.07	69.27	80.09
3 - Desarrollo	15-04-2026	<u>100.00</u>	<u>100.00</u>	100.00	<u>75.00</u>		75.00	87.50	<u>80.00</u>	<u>93.75</u>	86.88	<u>100.00</u>	100.00	92.13									<u>91.67</u>	91.67	91.67	90.14
4 - Despliegue	01-05-2026	<u>100.00</u>	<u>100.00</u>	100.00	<u>100.00</u>		100.00	100.00	<u>70.00</u>	<u>85.42</u>	77.71	<u>100.00</u>	100.00	86.63					<u>0.00</u>	<u>70.00</u>	<u>75.00</u>	<u>100.00</u>	<u>100.00</u>	69.00	69.00	86.69

Tendencia por fecha (DUsab, DAcce, DUX, ICD)



PANEL DE CONTROL

Consejo de mejora



PANEL DE CONTROL

Detalle de la información ponderada

TET	TEC	SEfic	TMT	E. Mental	SEfie	DOsib	PECA	RCP	SConf	TFT	SOper	DRacc	SUS	SUXP	UEQ	SUX
100.00	50.00	75.00	87.50	96.00	91.75	83.38				100.00	100.00	40.00				

Detalle TMT — Fase 3 - Desarrollo — 01-03-2026 — Promedio: 3.50

Tarea	Usuario	Tiempo estimado	Valor usuario
1 - Buscar producto	Carlos	2.00	3.00
2 - Tramitar cesta	Carlos	5.00	4.00

Cerrar