

PRÁCTICA 1

DISEÑO UI WEB

Actividad caso práctico

Lee el siguiente caso práctico propuesto y a continuación en qué consiste la actividad y su entrega.

CASO PRÁCTICO

Como todas las semanas, se reúnen los miembros del equipo de trabajo de la empresa DW programación, para comentar las incidencias de la semana anterior.

En el transcurso de la reunión, Laura anuncia a sus compañeros que tienen un nuevo cliente: un pequeño negocio familiar de panaderos que desea darse a conocer a través de Internet y que ha contratado los servicios de la empresa DW programación para el desarrollo de su página Web.

Antonio le responde: Como siempre, Laura, tienes razón. Estoy listo para empezar. Laura da por terminada la reunión diciendo: Pues a trabajar todos.

ACTIVIDAD A REALIZAR

Se pretende elaborar una interfaz gráfica para el sitio Web de un negocio familiar de panaderos situados en la frontera con Portugal.

SE PIDE:

- 1.- Realizar (inventárselo de la forma más verídica posible) un análisis inicial del diseño UI del proyecto en el que definamos con detalle:
 - 1.1.- Los objetivos de la aplicación.
 - 1.2.- Simularemos varias de las técnicas (explicar muy bien la preparación, organización, planificación y contenidos de cada técnica): Entrevistas con usuarios. Focus group. Observación contextual. Recorrido cognitivo (casos de uso). A/B testing.
 - 1.3.- Las características de los usuarios y su contexto. Proponer técnicas cualitativas y cuantitativas que nos han llevado a definir las características generales de los usuarios y su contexto
 - 1.4.- Los requisitos técnicos del desarrollo.
- 2.- Realizar (inventárselo de la forma más verídica posible) un modelado del usuario
 - 2.1.- Generar una ficha de persona con un usuario ficticio simulado y un escenario
 - 2.2.- Busca información y explica con detalle qué información podría incluir en este caso un "User journey maps"
- 3.- Se entregará todo lo pedido en uno o varios documentos en formato PDF
- 4.- Buscar ejemplos de técnicas vistas en clase añadir enlaces y discutirlos en el foro.
- 5.- Buscar otras técnicas, a parte de las vistas en clase, de la fase de análisis de un diseño centrado en el usuario, explicarlas, documentarlas, añadir enlaces y discutirlos en el foro.