

Actividad 01: Quien usará el sistema?

Tema:	El Usuario y necesidades
Objetivos:	Identificar las características y necesidades del usuario. Aplicar el análisis de requerimientos para diseñar una interfaz gráfica.
Fecha máxima de entrega:	Lunes, 16 de Septiembre de 2024

Actividad

1. Actividad reflexiva: Con base a tu experiencia como usuario de un servicio de compras en línea, domicilios u otro, responde las siguientes interrogantes:

- ¿Has tenido alguna experiencia positiva, regular o mala al usar las plataformas?
- ¿Qué sucedió?
- ¿Podrías identificar la emoción que te generó esa situación?
- ¿Tienes alguna sugerencia para esa empresa?

2. Actividad de conocimientos: Lee la introducción del libro "[UX Design - Pablo Enrique Fernández Casado - Google Libros](#)" y responde:

- ¿Qué es la ergonomía?
- ¿Cuáles son los aspectos que emplea la interacción persona-ordenador?
- ¿Cuáles son los principios para el diseño de Sistemas Interactivos de Hansen?
- ¿Por qué son importantes estos principios?

3. Actividad práctica: Utilizando una herramienta de diseño (figma, miro, Canva, Adobe XD, etc) realiza el diseño de una página web para una panadería que desea vender sus productos en línea, aplicando lo aprendido en la lectura anterior