

TP 2 Reglas de Heurística

UX User Experience

DT Design Thinking

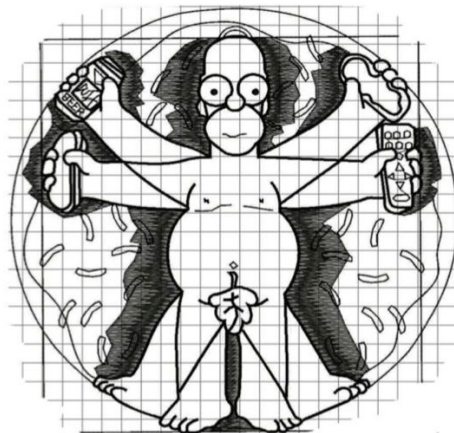
Human centered design



User Experience



Experiencia del usuario



Design Thinking



Pensamiento del Diseño

Diseño centrado en las personas

Análisis de Heurísticas:

Presentar un .pdf o .ppt con una caratula con los datos del alumno, enviarlo a la cuenta de la materia, poniendo en el asunto el nombre del alumno y datos de la materia.

En la presentacion deben presentarse los autores con sus reglas heurísticas numeradas (como indice) y aplicar esos numeros sobre las imágenes marcando el ejemplo con una elipse.

1 – Se pueden analizar las reglas Heurísticas aplicadas en cualquier tipo de interfaz, en pantallas a través de capturas o en dispositivos a través de fotografías digitales. (Marcar con un número la heurística utilizada)

Ej:



2 – Aplicar todas las reglas, con ejemplos visuales de cada una según:



- Jakob Nielsen



- Bruce Tognazzini



- Donald Norman

Guía:

Utilizando como guía los puntos que se encuentran en los textos de:



Los textos estan en la carpeta de Heuristics y en la carpeta de presentacion de TP's.

Realizar conclusión final