

Preguntas Generales. 30p

1. La búsqueda de información fue desarrollada en PARC, se inspiró en la teorías del comportamiento animal, sobre cómo los animales buscan alimento, porque nosotros buscamos información analizando cada parte, así como los animales buscan su alimento y analizan si están en buenas condiciones.
2. Significa que todas las funcionalidades del contenido deben de ser accesibles a través de una interfaz sin necesidad de tiempos específicos para pulsaciones de teclas.
3. Se refiere al “control y libertad del usuario”, los usuarios deben tener el control de la interfaz y la libertad de salir de situaciones no deseadas o no esperadas.
4. La heurística número 9 es “ayude a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores” para ello los mensajes de error deben expresarse de manera sencilla, indicar con exactitud el problema y dar una solución de manera constructiva.
5. Las pruebas de diseño de usuarios pueden incluir diferentes elementos dependiendo del objetivo de la prueba y del tipo de diseño que se esté evaluando, algunos elementos que pueden estar presentes son: la evaluación de la usabilidad del diseño, la identificación de problemas de navegación, la evaluación de la accesibilidad, la evaluación de la eficacia del diseño, la evaluación de la satisfacción del usuario y la identificación de oportunidades de mejora. Las pruebas deben incluir elementos que permitan evaluar la calidad del diseño y su capacidad para satisfacer las necesidades y expectativas del usuario.
6. A preferencia podría decir la usabilidad ya que es fundamental para garantizar que los usuarios puedan utilizar un producto o sistema de manera efectiva y satisfactoria, sin embargo puedo decir que cada uno de los criterios generales de diseño son importantes en su propio contexto.

Análisis sitio web www.renfe.com. 30p

1. Los usuarios pueden ser tanto clientes que buscan comprar boletos de tren como usuarios registrados y clientes de su servicio de transporte de mercancías por ferrocarril.
2. Principalmente como usuario tendría que registrarme en el sitio web, podría comprar boletos y también contactar con renfe para información adicional o para alguna queja.

3. No podría especificar si fue fácil, difícil o regular por el siempre hecho de que depende de varios factores para mi la interfaz de diseño es fácil de utilizar, también encuentre disponibilidad horaria pero el problema fue que no había un billete por menos de 30 euros, esto podría variar también con el paso de los días, porque suelen salir ofertas.
4. A experiencia propia nunca he tenido que reclamar un billete pero podría decir que dependiendo de los factores será fácil o difícil porque tiene que ver la causa del retraso, de la política de reembolso de renfe y de la interfaz del usuario.
5. Una manera concreta es la inclusión de información clara y concisa sobre cómo corregir errores en la entrada de datos al comprar un billete de tren, esto permitiría a los usuarios con problemas de aprendizaje a completar los formularios de manera efectiva y sin errores.
6. En mi boceto, mi idea es en vez de ser un desplegable al presionar enter cuando colocas los lugares (desde hasta) que directamente salga el panel de seleccionar el día, si es ida y vuelta, para no confundir tanto a los usuarios menos inexpertos y por cualquier duda en ese panel tener un número de teléfono para el área de clientes.

The image shows a mockup of the Renfe website's ticket search interface. At the top is a navigation bar with links: 'Viajar', 'Experiencias', 'Cercanías', the 'renfe' logo, 'Ayuda', and 'Grupo Renfe'. Below this is a search form with two main input fields: 'DESDE' and 'HASTA'. Under the 'DESDE' field are three smaller inputs: 'Ida y Vuelta', 'Pasajero', and 'Código promocional'. Below these is a 'Calendario' input field. To the right of the 'HASTA' field is a checkbox labeled 'Trenes con plaza H'. Below that is an input field for 'Nº Teléfono' next to the text 'Área de Clientes'. At the bottom right of the form is a large 'Buscar Billete' button. The entire form is enclosed in a light blue border.

Sobre el sitio web www.danielcastelao.org. 30p

1. Los usuarios son las personas que entran a averiguar información sobre el instituto.
2. Informarme sobre el curso que quiera estudiar, informarme sobre la matrícula y buscar como contactarme con el centro para cualquier duda.

3. Para mí que soy un usuario un poco más experimentado en navegar en las páginas pues no fue difícil porque sabía por dónde seguir hasta topar mi curso, si esto lo tiene que buscar otra persona diferente pues depende de varios factores.
4. Esta parte sinceramente creo que es la más fácil de todas para cualquier usuario por el simple hecho de que el teléfono está al alcance de la visibilidad de cualquiera, está expuesto nada más entrar en la página arriba del todo.
5. No podría dar un ejemplo concreto de entendibilidad porque sinceramente veo que toda la información está prácticamente expuesta que sinceramente creo que es lo que se necesita para que cualquier otro usuario pueda enterarse un poco sobre el centro, los cursos que tiene y tener al alcance el número de contacto como la dirección del lugar.
6. Pues sinceramente yo le quitaría la parte de donde pones los ciclos y el proyecto europeo, además que pondría un fondo neutro para que se mirara mejor el menú porque el cambio de las imágenes impide visibilizar bien el menú y aumentaría el tamaño de la letra del menú.



Diseña una prueba de usuarios para www.apuntesinformaticafp.com. 10p

TAREAS PRÁCTICAS

1. Probar que los enlaces de “Estilo docente” “Ciclos superiores de FP Informática” y “Módulos” funcionen correctamente.
2. Leer cada apartado de “Estilo docente” para ver si comprende totalmente la información.
3. Entrar en cada apartado de “Ciclos superiores de FP informática” y visibilice las imágenes.
4. En los apartados de “Módulos”, lea los módulos de DIW y BD.
5. En la parte de “Actividades” compruebe si puede entrar en los apartados.
6. Después de entrar en los apartados pruebe a realizar alguna tarea de BD.
7. Compruebe los enlaces y lea cada apartado de “Proyectos y prácticas”.

TEST

1. ¿Funcionan correctamente los tres primeros enlaces de la tarea 1? ¿Fue fácil para su uso?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
2. ¿La información de los apartados de “Estilo docente” le pareció correcta?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
3. ¿Las imágenes que visualizó en la tarea 3 son correctamente visibles?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
4. ¿Pudo entrar y realizar las tareas de BD?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
5. ¿Le sirvió la información leída de BD para hacer las tareas?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
6. ¿Los enlaces de “Proyectos y prácticas” funcionan correctamente?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?
7. La información de “Proyectos y prácticas” es útil?
☐ Si
☐ No, ¿Por qué?