

PRÁCTICA 4. INTERACCIÓN PERSOA-ORDENADOR

Un teatro municipal decide promocionar a súa oferta cultural difundíndoa mediante o emprego dun kiosco interactivo no exterior das súas instalacións. O kiosco tamén **debe permitir a compra** de entradas dos eventos anunciados. Para elo:

1. Propón un esquema de aplicación susceptible de ser usada nun kiosco interactivo. Para elo débese contemplar polo menos:
 - Posibles perfís de usuarios e contexto da interacción.
 - Accesibilidade ao kiosco.
 - Funcionalidades para o usuario.
 - Prototipo inicial (con calquera ferramenta interactiva de prototipado).
2. Procede á primeira implementación da aplicación informática usando Java e realiza unha avaliación heurística da mesma (neste caso, búscase unha avaliación xeral do grao de conformidade da aplicación cos heurísticos e non erros concretos de usabilidade).
3. A continuación, procede a realizar algunha técnica de avaliación de usabilidade coa participación de usuarios. De acordo coa túa elección, documenta convenientemente a avaliación por usuarios.
4. Implementa e xustifica unha segunda versión da aplicación con melloras provenientes da avaliación heurística e/ou da avaliación por usuarios.



INICIO DA PRÁCTICA: 28 de outubro de 2019 ás 12:00 horas.

PRAZO LÍMITE DE ENTREGA: 24 de novembro de 2019 ás 23:55 horas.

MEDIO DE ENTREGA: Aula virtual do curso.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Orixinalidade e creatividade (con xustificación) da proposta inicial.
- Contexto xustificado e adecuado da interacción.
- Xustificación razoada das distintas propostas.
- Calidade dos deseños implementados.
- Análise de heurísticos realizado.
- Correcta documentación da avaliación por usuarios.
- Correcto emprego da expresión escrita.
- Formulación correcta do esquema de traballo proposto.

PONDERACIÓN NA NOTA DE PRÁCTICAS

Máximo dun 40%.

NOTA:

A memoria da práctica terá formato PDF e disporá de índice. Tamén deben facerse explícitas as horas dedicadas á realización da mesma fóra das sesión lectivas de clase.

PRÁCTICA 4. INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

Un teatro municipal decide promocionar su oferta cultural difundiendo mediante el empleo de un kiosco interactivo en el exterior de sus instalaciones. El kiosco también debe permitir la compra de entradas de los eventos anunciados. Para ello:

1. Propón un esquema de aplicación susceptible de ser usada en el kiosco interactivo. Para ello se debe contemplar al menos:
 - Posibles perfiles de usuarios y contexto de la interacción.
 - Accesibilidad al kiosco.
 - Funcionalidades para el usuario.
 - Prototipo inicial (con cualquier herramienta interactiva de prototipado).
2. Procede a la primera implementación de la aplicación informática usando Java y realiza una evaluación heurística de la misma (en este caso, se busca una evaluación general del grado de conformidad de la aplicación con los heurísticos y no errores concretos).
3. A continuación, procede a plantear alguna técnica de evaluación de usabilidad con la participación de usuarios. De acuerdo con tu elección, documenta convenientemente la evaluación por usuarios.
4. Implementa y justifica una segunda versión de la aplicación con mejoras provenientes de la evaluación heurística y/o de la evaluación por usuarios.

INICIO DE LA PRÁCTICA: 28 de octubre de 2019 a las 12:00 horas.

PLAZO LÍMITE DE ENTREGA: 24 de noviembre de 2019 a las 23:55 horas.

MEDIO DE ENTREGA: Aula virtual del curso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Originalidad y creatividad (con justificación) de la propuesta inicial.
- Contexto justificado y adecuado de la interacción.
- Justificación razonada de las distintas propuestas.
- Calidad de los diseños implementados.
- Análisis de heurísticos realizado.
- Correcta documentación de la evaluación por usuarios.
- Correcto empleo de la expresión escrita.
- Planteamiento correcto del esquema de trabajo propuesto.

PONDERACIÓN EN LA NOTA DE PRÁCTICAS

Máximo de un 40%.

NOTA:

La memoria de la práctica tendrá formato PDF y dispondrá de índice. También deben explicitarse las horas dedicadas a la realización de la misma fuera de las sesiones lectivas.