

PRÁCTICA 1. INTERACCIÓN PERSOA-ORDENADOR

1. Procede a formular o teu modelo mental acerca das xestións que pode realizar de modo presencial unha persoa nun **Centro Sociocultural** e que poidan ser implementadas nunha **aplicación interactiva centrada no usuario**. Para elo, polo menos, pídesse:
 - Identificar posibles grandes grupos ou perfís de usuarios. Xustificación.
 - Identificar e relacionar os obxectos e as tarefas propostas para a interacción.
 - Definir e completar polo menos tres escenarios ou casos de uso presenciais. Estes escenarios deben incluír polo menos un actor concreto e unha tarefa a completar. Debe contemplarse a secuencia da interacción e os posibles cambios sobre os obxectos cos que se traballa.
2. Sobre calquera sitio web dun Centro Sociocultural da túa elección realiza unha primeira análise de usabilidade do mesmo en función das tarefas, obxectos e perfís de usuarios que estableches na túa proposta de acordo co teu modelo mental. Nesta análise débese valorar polo menos:
 - Adecuación dos perfís de usuarios.
 - Estruturación de tarefas.
 - Visibilidade da tarefa.
 - Facilitade de recuperación dun erro de navegación.
 - Grao subxectivo de usabilidade da aplicación para un potencial usuario novato.

INICIO DA PRÁCTICA: 16 de setembro de 2019 ás 12:00 horas.

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

MEDIO DE ENTREGA: Aula virtual do curso.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Xustificación razoada das distintas propostas.
- Capacidade de relación e secuenciación.
- Rigor no emprego da expresión escrita.
- Potencial uso do proposta especificada.
- Formulación correcta do esquema de traballo desenvolvido.

PONDERACIÓN NA NOTA DE PRÁCTICAS

Máximo dun 10%.

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 1. INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

1. Procede a formular tu modelo mental acerca de las gestiones que puede realizar presencialmente una persona en un **Centro Sociocultural** y que puedan ser implementadas en una **aplicación interactiva centrada en el usuario**. Para ello, al menos, se pide:
 - Identificar posibles grandes grupos o perfiles de usuarios. Justificación.
 - Identificar y relacionar los objetos y las tareas propuestas para la interacción.
 - Definir y completar al menos tres escenarios o casos de uso presenciales. Estos escenarios deben incluir al menos un actor concreto y una tarea a completar. Debe contemplarse la secuencia de la interacción y los posibles cambios sobre los objetos con los que se trabaja.
2. Sobre cualquier sitio web de un Centro Sociocultural de tu elección realiza un primer análisis de usabilidad del mismo en función de las tareas, objetos y perfiles de usuarios que has establecido en tu propuesta de acuerdo con tu modelo mental. En este análisis se debe valorar al menos:
 - Adecuación de los perfiles de usuarios.
 - Estructuración de tareas.
 - Visibilidad de la tarea.
 - Facilidad de recuperación de un error de navegación.
 - Grado subjetivo de usabilidad de la aplicación para un potencial usuario novato.

INICIO DE LA PRÁCTICA: 16 de septiembre de 2019 a las 12:00 horas.

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

MEDIO DE ENTREGA: Aula virtual del curso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Justificación razonada de las distintas propuestas.
- Capacidad de relación y secuenciación.
- Rigor en el empleo de la expresión escrita.
- Potencial uso de la propuesta especificada.
- Planteamiento correcto del esquema de trabajo desarrollado.

PONDERACIÓN EN LA NOTA DE PRÁCTICAS

Máximo de un 10%.

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 de clase.