

Módulo Profesional 7:

UF 1: Diseño e implementación de
interfaces

Actividad 2

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA: Videojuegos y Ocio Digital

MODALIDAD ONLINE



Actividad 2: Usabilidad, prototipos e informes.

Objetivos de la actividad	Metodología
<p>Realización de diferentes ejercicios relacionados con las interfaces y los informes.</p> <p>Competencias asociadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar los conceptos y técnicas para la creación visual de prototipos e informes, así como analizar la usabilidad de una interfaz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual, a partir de los contenidos trabajados en los diferentes temas de la UF.
Criterios de evaluación	Entrega
<p>Uso adecuado de los conceptos técnicos vistos en la UF.</p> <p>Esta actividad supone el 40% de la nota de la EC.</p>	<p>Fecha: 19/11/2020</p> <p>Formato de entrega: Archivos de cada ejercicio dentro de un archivo comprimido en .Zip</p> <p>Lugar: Vía campus</p>
Dedicación estimada	Documentos de referencia
<p>10 horas</p>	<p>Los pdf y videos del curso.</p> <p>La bibliografía indicada en la guía del módulo.</p>

Descripción de la actividad

En esta actividad los alumnos deben realizar 3 ejercicios:

1. Análisis de la usabilidad aplicado a una tarea según los heurísticos de Nielsen (Hay que entregar un pdf): (4 puntos)
 - a. Tarea: Suscribirse a un canal de youtube cualquiera.



2. Creación de un prototipo básico de interfaz mediante Adobe XD (Hay que entregar un archivo XD). (3 puntos)
3. Creación de un informe con Jaspersoft Studio a partir de los datos aportados en el archivo Excel adjunto (Hay que entregar el informe en pdf). (3 puntos)

Desarrollo de la actividad

Esta actividad sirve para que el alumno aplique de manera práctica los conceptos vistos a lo largo de la UF. Esta actividad está muy ligada a los conceptos tratados en la cuarta conferencia.