

30217 - Interacción Persona - Ordenador

Curso 2021-22: Diseño de un prototipo de aplicación bancaria para “colectivos olvidados”

Enunciado Parte 1: Análisis de requisitos

A continuación, se detalla el trabajo a llevar a cabo en las **dos** prácticas que forman parte del Análisis de requisitos.

○ **Práctica 1: Recogida de información.**

- **Recopilar información de usuarios:** En esta fase es de vital importancia obtener información de usuarios **reales** mediante entrevistas o cuestionarios, que permitan abordar las fases siguientes del análisis de requisitos del sistema.
Dadas las circunstancias sanitarias esta recolección se deberá hacer respetando las medidas sanitarias vigentes y podrá hacerse por medios telemáticos que deberán especificarse.
 - En la memoria hay que documentar la metodología seguida para recolectar la información y los resultados más importantes que se han obtenido. Los detalles de la aplicación del método (cuestionario, preguntas de las entrevistas, respuestas concretas, parrilla de observación, etc.) se deben incluir en la memoria como Anexo.
 - Toda la información recopilada debe servir para completar, matizar o validar los datos expuestos en el estudio de la audiencia, análisis de la competencia y análisis etnográfico, o incluso los objetivos de la aplicación (según la información de la que se trate)
- **Estudio de la audiencia.** El propósito de este estudio es conocer el **público objetivo** del sistema a desarrollar, es decir, los usuarios a los que va a ir dirigida la aplicación.
 - Hay que tener en cuenta todas aquellas características del público objetivo (aspectos físicos, cognitivos, económicos, sociales) que tengan un impacto en el sistema a desarrollar.
 - Si hay más de un implicado (usuario final, familiar, empleado bancario, etc.) hay que hacer un estudio para cada uno de ellos (pero haciendo especial hincapié en el público objetivo).
- **Análisis etnográfico.** El objetivo es entender el problema a atacar y, en particular, el **comportamiento** del público objetivo.
 - Hay que describir el procedimiento seguido por los usuarios para resolver el problema ANTES de disponer de la aplicación.
 - El objetivo es determinar los usos, deseos, costumbres y necesidades reales de los usuarios con objeto de que el producto a diseñar se adecúe a ellos.
 - Si hay más de un implicado (usuario final, familiar, empleado bancario, etc.) el análisis etnográfico debe contemplarlos (pero con menos detalle que con el público objetivo).
- **Análisis de la competencia.** Estudio de la existencia de aplicaciones similares.
 - Se eligen varias (al menos tres) aplicaciones para comparar, dejando claro en base a qué criterio se ha realizado esa selección.
 - Dar una descripción general de los objetivos de cada app (en el texto, se deben incluir las referencias o enlaces a las aplicaciones).
 - Incluir un cuadro comparativo de las funcionalidades de cada una, incluyendo las principales ventajas y desventajas.
 - Hacer un análisis de sus interfaces y la forma de interactuar con ellas.

- Al final de este apartado indicar las **conclusiones** a las que se ha llegado (realizar un análisis crítico, con vuestra opinión personal sobre qué se tendrá en cuenta -tanto positivo como negativo- en la app a desarrollar).

○ Práctica 2: Análisis de la información

- **Objetivos de la aplicación:** Requisitos funcionales. Diagrama de Casos de Uso. Casos de uso detallados.
 - Realizar una tabla especificando los Requisitos Funcionales y Requisitos No Funcionales de la aplicación. La tabla debe tener los requisitos priorizados y agrupados según el usuario final, si hay más de uno.
 - Realizar el Diagrama de Casos de Uso prestando especial atención en utilizar la notación adecuada.
 - Se deben incluir DOS casos de usos detallados. Detallar aquellos casos de uso significativos para la aplicación y que no sean muy similares entre sí (ni muy cortos).
- **Objetivos de usabilidad:** Eficiencia, eficacia, satisfacción.
 - Aplicar la normativa 9241-11 para definir los objetivos de usabilidad.
 - Determinar qué medidas se tendrán en cuenta para eficiencia, eficacia y satisfacción de los usuarios, y en cada caso indicar valores objetivo concretos.
 - Estas medidas se comprueban posteriormente a la hora de evaluar la aplicación.
- **Objetivos de accesibilidad (Opcional).**
 - Indicar si se van a considerar discapacidades concretas de los usuarios finales.
- **Estudio de los posibles dispositivos** de interacción a utilizar.
 - Realizar un “**estudio**” comparando y descartando las diferentes posibilidades, teniendo en cuenta el tipo de dispositivo, uso, tamaño, precio accesible, etc...
 - Analizar los dispositivos teniendo en cuenta el público objetivo y los posibles modos de interacción.
 - Indicar las ventajas y desventajas de cada dispositivo.
 - Una vez analizados los diferentes dispositivos, se **concluye** definiendo el dispositivo seleccionado para esta aplicación.

Recordad que:

Para la corrección de la Parte 1 se hará uso de una **rúbrica específica** que se publicará en la plataforma Moodle y que se **debe REVISAR para hacer el trabajo, ANTES** de la entrega.

Recordad que se evalúa también:

Estructura y maquetación:

- Organización de la memoria, portada, títulos (jerarquía), índice, bibliografía, referencias en el texto
- Información acerca de la Gestión del proyecto

Redacción:

- Lenguaje técnico
- Redacción en impersonal
- **Redacción general y ortografía**