

## 30217 - Interacción Persona - Ordenador

### Curso 2021-22. Guion de Prácticas

#### Diseño de un prototipo de aplicación bancaria para “colectivos olvidados”

En los últimos años, el número de oficinas bancarias en España ha disminuido notablemente, pasando de 45.000 en 2010 a 20.000 a día de hoy. Este hecho se agrava, si se tiene en cuenta que muchas de esas oficinas no permiten retirar dinero o permiten hacerlo solo en días y horarios específicos.

El cierre de las sucursales ha llevado a que la mayoría de las operaciones bancarias deban ser realizadas por internet. Esto ha ocasionado que amplios colectivos, como las personas mayores, y las personas con discapacidad física o intelectual, encuentren graves dificultades para gestionar su propio dinero. A la dificultad de estas personas para comprender y manejar las nuevas tecnologías, se une la complejidad de las aplicaciones bancarias, debido a la gran cantidad de servicios y posibilidades que ofrecen.

El problema de la exclusión financiera que están sufriendo los más de diez millones de personas mayores y pensionistas en nuestro país ha adquirido tal envergadura que ha entrado de lleno en la agenda política y social española, poniendo de manifiesto la necesidad de hacer accesibles los servicios bancarios a las personas mayores y al resto de personas vulnerables.



#### El sistema propuesto

El objetivo de este trabajo es desarrollar una aplicación que ayude a los usuarios a realizar, de una forma simple y personalizada, las operaciones bancarias que necesite.

El diseño concreto del dispositivo se deja en manos del equipo (las especificaciones concretas habrá que decidirlas en el análisis de requisitos) y como orientación puede estar basado en un pequeño sistema tipo *tablet* o iPad, con teclado y pantalla o pantalla táctil, un Smartphone, o un ordenador de sobremesa.

El usuario deberá poder realizar la gestión básica de su cuenta, como ver el saldo y movimientos de su cuenta, realizar transferencias, enviar dinero por bizum, pedir cita en banco, o mandarle un mensaje al banco/gestor. La decisión de las operaciones a implementar dependerá de las necesidades específicas del grupo de usuario objetivo.

Para decidir y presentar la configuración más adecuada de forma personalizada, el sistema podrá tener también una parte de “configuración” que, dependiendo de los usuarios objetivo elegidos, será utilizada por ellos mismos o por sus familiares.

Se valorará:

- la adecuación del diseño al tipo de usuario al que vaya dirigido (personas mayores, personas con discapacidad,...)

- la complejidad de la solución propuesta (en cuanto a opciones de personalización de la aplicación, diversidad de funcionalidades, diversidad de usuarios, diversidad de dispositivos...). Como recomendación, la aplicación básica para los usuarios objetivo se deberá complementar con un módulo de personalización o con una versión para otro dispositivo o para otros colectivos o subconjuntos del inicial (personas mayores con algún perfil específico, por ejemplo).
- la creatividad y la originalidad de la solución propuesta.

El sistema a preparar será un prototipo con **funcionalidad mínima** simulado en AXURE sobre la pantalla del PC.

## Desarrollo de las prácticas

### Parte 1: Análisis de requisitos

- Práctica 1: Recogida de información.
  - **Estudio de la audiencia.** Conocer en detalle al público objetivo del sistema.
  - **Análisis etnográfico.** Entender el comportamiento del público objetivo para determinar sus usos, necesidades y problemas actuales con objeto de que el producto se adecúe a ellos.
  - **Análisis de la competencia.** Estudio de aplicaciones similares.
  - **Recogida de la información** mediante un método concreto.
- Práctica 2: Análisis de la información
  - **Objetivos de la aplicación.** Requisitos funcionales. Diagrama de Casos de Uso. Casos de uso detallados.
  - **Objetivos de Usabilidad.** Eficiencia, eficacia, satisfacción.
  - **Estudio de los posibles** dispositivos de interacción a utilizar.

### Parte 2: Diseño

- Práctica 3: Diseño: primer prototipo y navegación
  - Realización de un **primer prototipo en papel** del futuro sistema interactivo.
  - **Diseño de la interfaz.** Aplicación de reglas de diseño y las guías de estilo.
  - Realización de un **mapa de navegación**.
- Práctica 4: Diseño: diagramas de secuencias y correcciones al prototipo
  - **Diagrama de secuencias.**
  - Realización de una primera evaluación del prototipo.
  - **Correcciones al prototipo.**

### Parte 3: Implementación y evaluación

- Práctica 5: Implementación del prototipo (I)
  - **Generar el prototipo software** (con mínima funcionalidad) en Axure. Se deberán incluir en la memoria las pantallas finales del prototipo.
- Práctica 6: Implementación del prototipo (II). Evaluación.
  - **Evaluación de la usabilidad o accesibilidad** del producto



## Calendario y evaluación

La evaluación del trabajo de prácticas se basa en la entrega, por parte de los grupos, de una memoria junto con el prototipo con funcionalidad mínima desarrollado en AXURE.

La fecha de entrega de este material coincidirá con las convocatorias oficiales de examen:

- 1ª Convocatoria: 15 de junio de 2022
- 2ª Convocatoria: 2 de septiembre de 2022

**Todos** los integrantes del grupo deberán estar presentes en la entrega.

La memoria se irá realizando a lo largo del cuatrimestre e incorporará el resultado del trabajo propuesto en cada una de las sesiones de prácticas. Se estructurará en tres partes:

- Parte 1: Análisis de requisitos (contenido de las prácticas 1 y 2)
- Parte 2: Diseño (contenido de las prácticas 3 y 4)
- Parte 3: Implementación y evaluación (contenido de las prácticas 5 y 6).

Se da la posibilidad (altamente recomendada) de presentar la **Parte 1** y la **Parte 2** de este trabajo **de forma anticipada y parcial**. Para ello, se fijan dos fechas de entrega de documentación parcial. Dicha entrega se realizará a través de la plataforma **Moodle**.

Las fechas límite para el envío serán las siguientes:

|  | Miércoles A | Jueves A    | Miércoles B | Jueves B    |
|--|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Fecha límite para el envío de la Parte 1 | 9 de Marzo  | 10 de Marzo | 23 de Marzo | 17 de Marzo |
| Fecha límite para el envío de la Parte 2 | 20 de Abril | 21 de Abril | 4 de Mayo   | 5 de Mayo   |

Estas entregas parciales son voluntarias y se evaluarán de forma independiente. Cada una de estas entregas se calificará en primera instancia como APTO/NO APTO.

- Si la nota obtenida en una entrega es APTO, se valorará también con una nota numérica ( $\geq 5$ ) y, por tanto, no será necesario rehacer ni volver a evaluar esa parte de la memoria. Sin embargo, en cada entrega (y en la final) la memoria entregada recogerá todo el trabajo llevado a cabo hasta este momento y no solo la parte a evaluar.
- En el caso de que la nota obtenida en una entrega sea NO APTO, esa parte deberá ser corregida y será re-evaluada de nuevo en la **entrega final**.

Aquellos grupos que hayan obtenido **APTO en las dos entregas**, tendrán la posibilidad de **presentar la Parte 3** el día **2 de junio** (la hora concreta se anunciará con suficiente antelación).

De esta manera, si superan la Parte 3, no tendrán obligación de presentarse al examen de prácticas en la convocatoria oficial.

### Nota:

Puede producirse algún reajuste en las entregas o contenidos durante el curso, debido a causas imponderables.



## **Directrices obligatorias para la realización de la memoria:**

El documento a presentar **deberá** tener las secciones que se comentan a continuación, considerando las directrices específicas para cada una de ellas:

### **Portada:**

- Incluir Nombres, Apellidos, NIP y Turno de cada integrante del grupo
- Incluir el número de grupo

### **Índice:**

- Especificar números de página
- Incluir anexos, bibliografía

### **Sección 1: Resumen**

En esta sección se presenta una descripción general de problema a abordar y la propuesta concreta de vuestro sistema o aplicación.

### **Sección 2: Documento de Análisis de Requisitos**

### **Sección 3: Documento de Diseño**

### **Sección 4: Implementación**

### **Sección 5: Conclusiones**

### **Anexos:**

- **Anexo I:** Gestión del proyecto

Incluir horas dedicadas por persona y por tarea

- **Anexo II:** ...

Se incluirán más anexos en caso de ser necesarios

### **Bibliografía**

- Incluir referencias a libros, artículos, páginas web, u otros documentos

## **IMPORTANTE:**

- Si los trabajos sometidos no tienen los nombres, NIP y turno de los integrantes del grupo, el trabajo **NO será corregido**.
- Para la redacción de la memoria de prácticas es necesario seguir **las recomendaciones y pautas** que se darán a través de la plataforma Moodle.
- Para la corrección de las prácticas se hará uso de unas **rúbricas específicas** que se publicarán en la plataforma Moodle y que se **recomienda revisar antes** de la entrega.
- Se **evalúa** también la ortografía, la redacción (empleando lenguaje técnico) y la estructura y organización de la memoria.