

Memoria – Fase 2

Interacción Persona Ordenador 2017/18 – Grupo 1 – Ingeniería del Software

Iván Pérez Huete
Guillermo Navas García
Daniel Peña Martínez
4-6-2018

Tabla de contenido

1. Mejoras iniciales realizadas al prototipo v1.0.....	2
2. Comentarios de la sesión de entrevistas	3
3. Análisis de la información	4
4. Conclusiones obtenidas.....	5
5. Guía de Accesibilidad	5
Perceptible:	5
Operable:.....	5
Comprensible:	5
Robusto	5
6. Principios de Usabilidad de Alan Dix	6
7. Guías de Usabilidad:	6
8. Prototipo de Alta fidelidad	7

1. Mejoras iniciales realizadas al prototipo v1.0

Tras estudiar la usabilidad de nuestro prototipo v1.0, encontramos varios detalles que no cumplían con los principios de usabilidad, pero, en general, el prototipo estaba bastante bien orientado hacia la usabilidad del usuario por lo que estos cambios fueron mínimos.

Los cambios introducidos en el prototipo v2.0 respecto al prototipo v1.0 son los siguientes:

- Una pantalla de inicio que te daba la bienvenida a la aplicación, en esta se encuentra el logo de esta y una breve descripción. Adicionalmente hay dos botones uno de los cuales permite al usuario registrarse en la App en caso de no tener cuenta, y el otro permite acceder a la misma.
- El botón de registrarte te llevaría a un formulario en el que podrías rellenar tus datos para obtener una cuenta. Un formulario con 4 campos y unos simples botones para “crear cuenta”, “cancelar” o “volver” en caso de querer volver a la pantalla anterior.
- En el caso de tener cuenta y decidir pulsar el botón de “Entrar ahora” saldría también un formulario, pero en este caso constaría de dos campos, los cuales serían nombre y contraseña, para así dejarte acceder. Seguiría estando el botón para volver atrás.
- En la página principal, los cambios se notan en la introducción de un botón de búsqueda, así como en la incorporación de un nuevo menú, en el que el usuario puede navegar hacia otras actividades y temas, así como juegos, o incluso un sitio de contacto con el profesor.
- Al entrar a cada tema, la principal novedad es que se habilita suplementando a los comentarios ya existentes, un apartado para hacer autoevaluaciones en formato test.
- La pestaña de juegos contaría con juegos que ayudarían a comprender mejor el temario o practicar aspectos de este.
- Y la pestaña de contactos, constaría de un formulario para rellenar tus datos y un cuadro de texto en el que escribir lo que se desee que se quiera mandar al profesor.

2. Comentarios de la sesión de entrevistas

Tras analizar los 9 comentarios recibidos por nuestras compañeras sobre nuestra aplicación, hemos encontrado las varias posibles mejoras. Estas posibles mejoras son cuestiones que los compañeros nos han propuesto y que se encontraban en varias evaluaciones por lo que consideramos que pueden ser importantes de cara a los usuarios futuros.

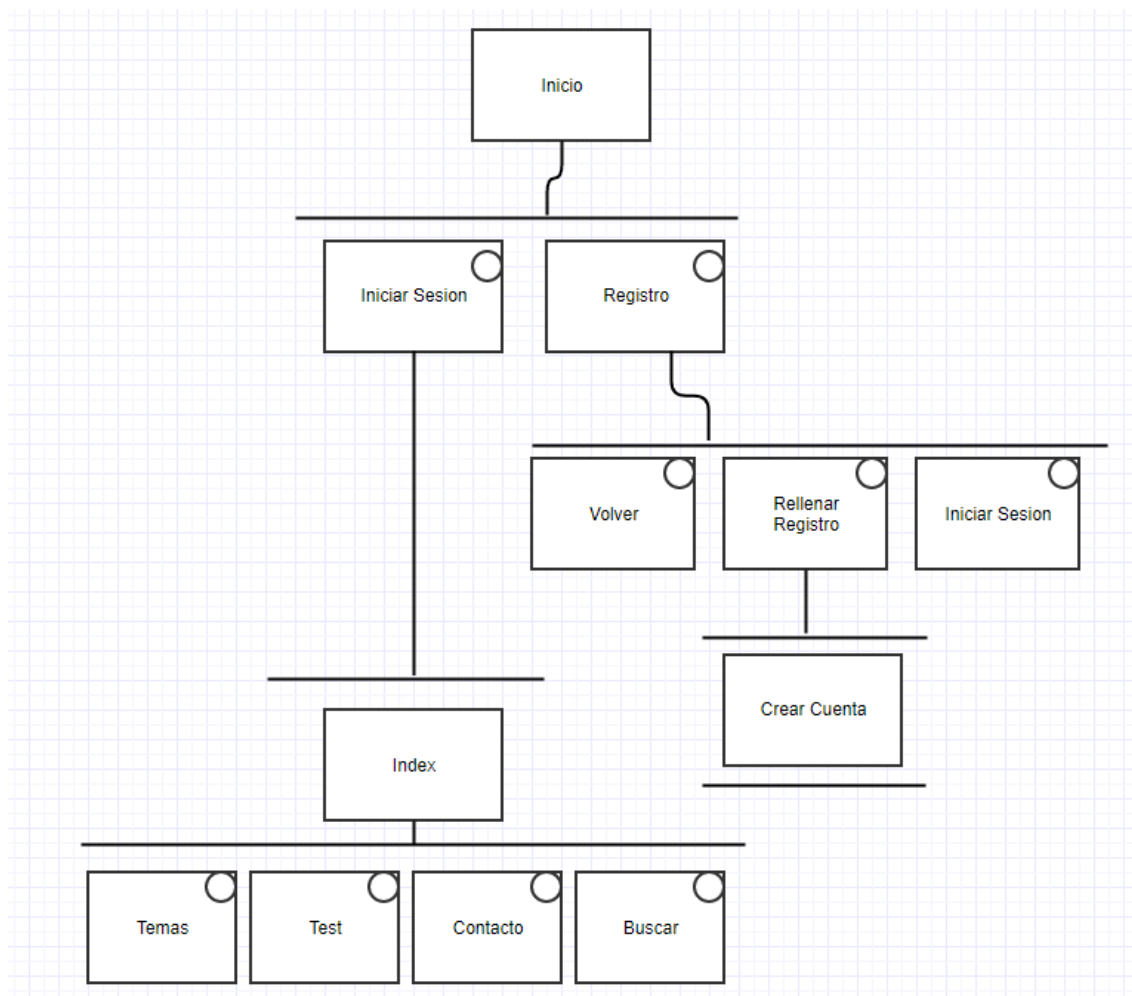
El prototipo en líneas generales gustó mucho, destacaron los test de autoevaluación, el diseño lógico e intuitivo y el apartado de juegos.

Pese a esto, la retroalimentación de las preguntas tipo test, venía dada por un simple número, algo que destacaron, para representar esta información de un manera más vistosa y más clara.

Las quejas se concentran más en la selección de colores e imágenes para complementar la información, así como en los diseños de los botones. Cambiando estos por iconos con los que se pueda identificar fácilmente a que hacen referencia.

Respecto al apartado de juegos, además de añadir juegos más específicos del área de historia, la colocación del botón para volver atrás era incorrecta, ya que estaba abajo del todo, después de pasar por todos los juegos.

3. Análisis de la información



Podemos comenzar explicando el análisis jerárquico de tareas (HTA), consiste en la división de tareas en tareas mas simples de forma recursiva, estas se agrupan como planes que especifican cómo se deben llevar a cabo esas tareas en la práctica.

Partimos desde la tarea inicial en el q el usuario debe registrarse o iniciar sesión, si opta por registrarse la tarea de registro se divide en una selección de tarea que podrá realizar o no como volver a la página anterior registrarse o iniciar sesión, si se registra creará su cuenta.

Si elige la tarea de iniciar sesión accederá al index donde tendrá una selección de tareas, las cuales son el contenido de la aplicación ya sea la lectura de los temas la realización de los test o contactos con el profesor.

HTA se focaliza en las acciones observables y físicas, e incluye acciones no relacionados con el software o un dispositivo de interacción

4. Conclusiones obtenidas

Como conclusión y gracias a la buena cooperación de nuestras compañeras de educación primaria/infantil, los cambios realizados en nuestra aplicación web han sido realizados con éxito, no siendo cambios demasiado complicados a la hora de implementarlos. Pero sí cambios bastante resolutivos para la correcta interpretación de los alumnos a la hora de manejarse por la aplicación web y que nosotros, en la fase anterior habíamos dejado un poco inaccesibles para alumnos de cierta edad.

5. Guía de Accesibilidad

Aplicaremos la guía de accesibilidad de Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)2.0 que incluye todo lo que hace parte de una página web y lo que es enlazado desde una página web para cumplir esta guía hemos seguido unos principios y pautas.

Perceptible:

- ✓ Proporciona alternativas textuales para todo contenido no textual de modo que se pueda convertir a otros formatos que las personas necesiten, tales como textos ampliados, braille, voz, símbolos o en un lenguaje más simple.
-En nuestra aplicación usamos un lenguaje simple y todo tiene textos alternativos .
- ✓ Proporcionar subtítulos y alternativas para el contenido en vídeo o audio.
-Los videos subidos a la aplicación son totalmente subtitulados
- ✓ Usar un contraste suficiente para que las cosas sean fáciles de ver y oír.
-No hay grandes cambios de colores entre distintos botones o imágenes
- ✓ Control de audio
-Los videos y audios tiene opciones de pausa

Operable:

- ✓ Hacer que todas las funcionalidades sean manejables mediante el teclado.
- ✓ Dar a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar el contenido.
- ✓ No usar contenido que pueda causar ataques epilépticos
- ✓ No usar contenido que pueda causar ataques epilépticos

Comprensible:

- ✓ Crear textos legibles y comprensibles
- ✓ Hacer que el contenido aparezca y se maneje de manera predecible.
- ✓ Ayudar a los usuarios a evitar y corregir errores.

Robusto

- ✓ El contenido debe ser suficientemente robusto como para ser interpretado de forma fiable por una amplia variedad de aplicaciones de usuario, incluyendo las ayudas técnicas
- ✓ Es compatible con las tecnologías actuales y futuras.

6. Principios de Usabilidad de Alan Dix

Tras analizar los comentarios recibidos por nuestros compañeros sobre nuestra aplicación, nos hemos percatado de las siguientes mejoras para nuestra aplicación. Las mejoramos las dividiremos en tres bloques, facilidad de aprendizaje, robustez y flexibilidad.

Los cambios en la aplicación para facilitar el aprendizaje de nuestra aplicación son:

- Informar al usuario de alguna manera de que puede seleccionar simultáneamente un campo de provincia, fecha y categoría, para realizar una búsqueda combinada.
- Liberar de elementos la pantalla principal de la aplicación, con el fin de hacerla más sencilla de entender al usuario.
- Ampliar el tamaño de los botones de búsqueda, ya que con el tamaño que tienen actualmente pueden resultar complicados de encontrar a algunas personas con algún tipo de discapacidad visual.
- Aclarar si la búsqueda avanzada se puede combinar con la normal e viceversa.
- Poner un pop-up para el usuario cuando está registrado.

En cuanto a la robustez de la aplicación se proponen los siguientes cambios:

- Incorporar una barra de progreso para indicar al usuario en que paso se encuentra cuando está realizando determinada acción en la aplicación. Así como en los test.
- Informar al usuario si haciendo un uso correcto de la aplicación. Como, por ejemplo, si está realizando la búsqueda correctamente.
- Informar al usuario cuando está realizando un test, si va mal dar pistas para resolver el ejercicio.

Para que nuestra aplicación sea más flexible se propone que:

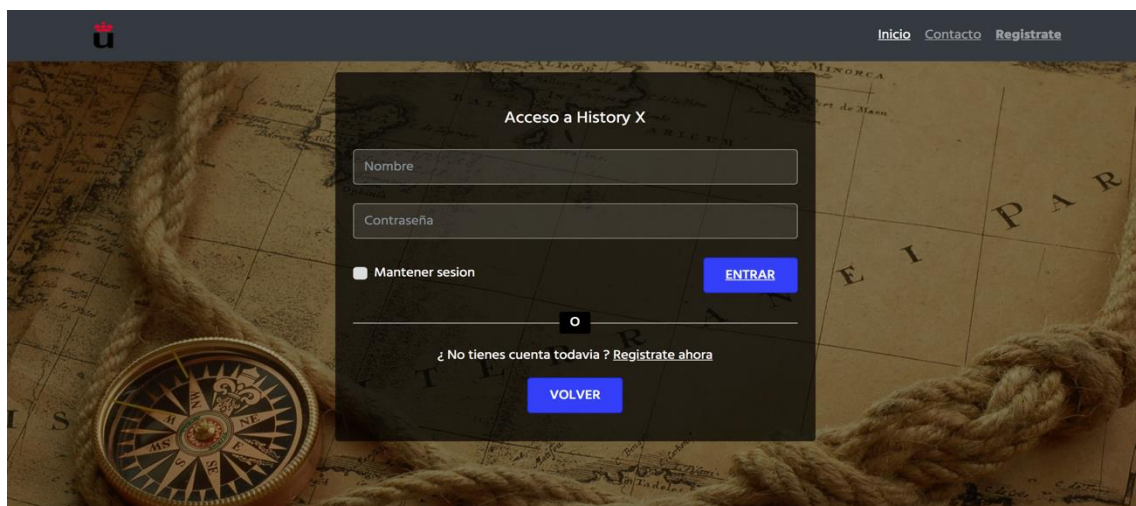
- En la pantalla que muestra la información del evento, mantener visibles las opciones de búsqueda para poder realizarla desde ahí sin necesidad de volver al menú principal.
- Añadir un botón de ajustes para permitir al usuario acomodar la aplicación a su gusto.
- Mantener un navbar para cada una de las pestañas y que sea fácil saber dónde te encuentras.

7. Guías de Usabilidad:

- Proporcionar un equivalente textual a las imágenes, como hicimos en los botones de inicio.
- Guías para navegar por la interfaz, páginas de diseño similar y estandarizado, en todas ellas usamos el mismo orden en los botones, y en orden que deben usarse.
- Guías para obtener la información del usuario, que en una app enfocada a los niños
- Uso de colores llamativos, que resalten y llamen la atención en puntos clave de la aplicación, así como destellos llamativos en texto que haya que rellenar como en la de "Contactos"

Además resaltado de botones en todas las páginas y en los test habilitación de corrección por colores, además de número

8. Prototipo de Alta fidelidad



Página de inicio, con la posibilidad de registrarte, o de acceder a la aplicación si ya estas registrado, introduciendo tu nombre y contraseña.

[Usuario](#)
[Inicio](#)
[Juegos](#)
[Contacto](#)

Historia 1º Primaria A

Historia y la cronología

En esta unidad aprenderemos la noción del tiempo histórico y sus variables: cronología, sucesión y simultaneidad, cambio y continuidad, duración, ritmo, intensidad y periodización

[Leer tema 1 →](#)
[Hacer test tema 1 →](#)

Posted on January 1, 2018 by [Guillermo Navas](#)

Buscar

Buscar

Categories

TEMA 1 TEMA 4
TEMA 2 TEMA 5
TEMA 3 TEMA 6

Consejos

Click Me

Calendario

Semana Mes Agenda

viernes, 6 de abril
09:00 Historia
18:30 Deberes historia
domingo, 8 de abril
10:00 Video Tema 4
miércoles, 11 de abril
10:00 Video tema 5
jueves, 12 de abril
10:00 Autoevaluación T4
lunes, 16 de abril
10:00 Autoevaluación T5
13:00 Repaso temas 1-3
miércoles, 18 de abril
10:00 Examen Inglés
domingo, 22 de abril

[Usuario](#)
[Inicio](#)
[Juegos](#)
[Contacto](#)

En esta unidad aprenderemos la noción del tiempo histórico y sus variables: cronología, sucesión y simultaneidad, cambio y continuidad, duración, ritmo, intensidad y periodización

[Leer tema 1 →](#)
[Hacer test tema 1 →](#)

Posted on January 1, 2018 by [Guillermo Navas](#)

EDAD MEDIA

La Edad Media

En este tema estudiaremos los fundamentos de la Edad Media: su historia, las etapas, características principales y la estructura social del sistema feudal

[Leer tema 2 →](#)
[Hacer test tema2 →](#)

Posted on January 5, 2018 by [Iván Pérez](#)

Calendario

Semana Mes Agenda

viernes, 6 de abril
09:00 Historia
18:30 Deberes historia
domingo, 8 de abril
10:00 Video Tema 4
miércoles, 11 de abril
10:00 Video tema 5
jueves, 12 de abril
10:00 Autoevaluación T4
lunes, 16 de abril
10:00 Autoevaluación T5
13:00 Repaso temas 1-3
miércoles, 18 de abril
10:00 Examen Inglés
domingo, 22 de abril

Página principal, aportando los diferentes temas, con una imagen y un texto descriptivo del tema expuesto.

Buscar

Buscar

Categories

TEMA 1

TEMA 2

TEMA 3

TEMA 4

TEMA 5

TEMA 6

Consejos

Recuerda descansar cada 30 minutos :=)

Click Me

Además, aparecen 3 módulos en la sección de la derecha que sirven para buscar en internet; para acceder a los temas, simplemente, haciendo click en ellos; y un módulo de consejos apoyando la motivación del alumno.

		Semana	Mes	Agenda
viernes, 6 de abril				▲
09:00	Historia			
18:30	Deberes historia			
domingo, 8 de abril				
10:00	Video Tema 4			
miércoles, 11 de abril				
10:00	Video tema 5			
jueves, 12 de abril				
10:00	Autoevaluacion T4			
lunes, 16 de abril				
10:00	Autoevaluacion T5			
13:00	Repaso temas 1-3			
miércoles, 18 de abril				
10:00	Examen Inglés			
domingo, 22 de abril				
11:00	Examen temas 1-3			▼

También se proporciona un calendario que puede usar el alumno como agenda para llevar tanto las tareas como el temario al día según dicta el profesor.

Usuario Inicio Juegos Contacto

Historia y su cronología

by Guillermo Navas

Posted on January 1, 2018 at 12:00 PM

The diagram shows a timeline from 2-3 million years ago to the 21st century. It is divided into five main eras: prehistoria (yellow), Edad Antigua (green), Edad Media (yellow), Edad Moderna (blue), and Edad Contemporánea (red). Key events are marked below the timeline: Aparición del hombre, Aparición de la escritura, Caída del Imperio romano, Descubrimiento de América, Revolución Francesa, and Nuestros días. Centuries are marked above the timeline: Siglo V, Siglo XV, Siglo XVIII, and Siglo XXI.

2-3 millones de años a.C. 3.500 años a.C. Siglo V Siglo XV Siglo XVIII Siglo XXI

prehistoria **Edad Antigua** **Edad Media** **Edad Moderna** **Edad Contemporánea**

Aparición del hombre Aparición de la escritura Caída del Imperio romano Descubrimiento de América Revolución Francesa Nuestros días

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Ducimus, vero, obcaecati, aut, error quam sapiente nemo saepe quibusdam sit excepturi nam quia corporis eligendi eos magni recusandae laborum minus inventore?
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Ut, tenetur natus doloremque laborum quos iste ipsum rerum obcaecati impedit odit illo dolorum ab tempora nihil dicta earum fugiat. Temporibus, voluptatibus.
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Eos, doloribus, dolorem iusto blanditis unde eius illum consequuntur neque dicta incidunt ullam ea hic porro optio ratione repellat perspiciatis. Enim, iure!
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Integer posuere erat a ante.
 — Someone famous in *Source Title*
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Error, nostrum, aliquid, animi, ut quas placeat totam sunt tempora commodi nihil ullam alias modi dicta saepe minima ab quo voluptatem obcaecati?
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Harum, dolor quis. Sunt, ut, explicabo, aliquam tenetur ratione tempore quidem voluptates cupiditate voluptas illo saepe quaerat numquam recusandae? Qui, necessitatibus, est!

Buscar

Categories

TEMA 1 TEMA 4
TEMA 2 TEMA 5
TEMA 3 TEMA 6

Consejos

Haciendo click en leer tema 1, nos llevará a otra página donde se desarrollará el tema. También, aparecerá la imagen característica del tema y el contenido en formato texto.

Leave a Comment:

Commenter Name

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Commenter Name

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Commenter Name

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Commenter Name

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Copyright © Your Website 2018


En la parte inferior de cada tema, podemos poner comentarios tanto los profesores como los alumnos para tratar alguna duda o cualquier asunto que se produzca.

 Usuario Inicio Juegos Contacto

Historia y su cronología

by [Guillermo Navas](#)

Posted on January 1, 2018 at 12:00 PM



1.- Este es el enunciado de la primera pregunta del test.

- ☐ Texto de la respuesta A.
- ☐ Texto de la respuesta B.
- ☐ Texto de la respuesta C.
- ☐ Texto de la respuesta D.

2.- Este es el enunciado de la segunda pregunta del test.

- ☐ Texto de la respuesta A.
- ☐ Texto de la respuesta B.
- ☐ Texto de la respuesta C.
- ☐ Texto de la respuesta D.

3.- Este es el enunciado de la tercera pregunta del test.

- ☐ Texto de la respuesta A.
- ☐ Texto de la respuesta B.
- ☐ Texto de la respuesta C.
- ☐ Texto de la respuesta D.

CORREGIR

RESULTADO DEL TEST

Has acertado preguntas

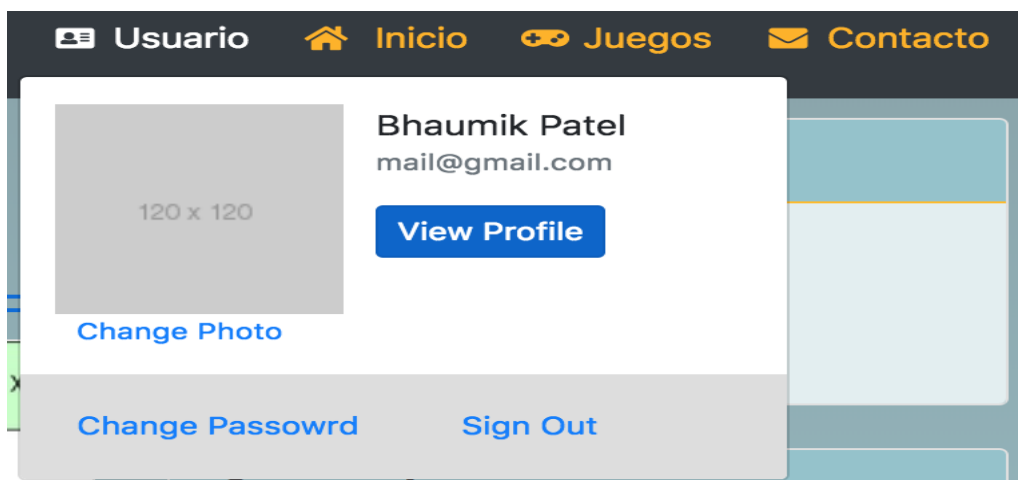
Has fallado en preguntas

Has dejado de responder preguntas

PUNTUACIÓN: puntos

Copyright ©


Si hacemos click en Hacer test, nos llevará a la evaluación del tema donde aparecen 3 preguntas tipo test en las que el alumno deberá contestar y posteriormente, haciendo click en corregir puede obtener su puntuación. Durante la realización del examen, el alumno recibe alertas en forma de mensajes, donde le dirá si la respuesta que ha marcado es la correcta o si por el contrario ha fallado, dándole en ese caso otra oportunidad.



En la barra superior, tenemos una serie de pestañas donde encontramos la información del usuario, la sección de juegos y la sección de contacto.



Estos serían los 2 juegos que aportamos en la aplicación, uno de ellos de la asignatura de matemáticas, y otro de la asignatura de geografía, dando así posibilidad de aprender otras materias por medio de los juegos educativos.



Contacta con nosotros

Nombre

Email

Asunto

Mensaje

Y, por último, la sección de contacto, donde se pueden enviar mensajes/correos entre los profesores y los padres de los alumnos para tratar cualquier tipo de asunto.