

PRÁCTICA 2. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD

Objetivo

El objetivo de esta práctica es aplicar los principios de usabilidad y accesibilidad aprendidos en el bloque II de la asignatura al prototipo horizontal de alta fidelidad de la Práctica 1 y desarrollar un prototipo vertical funcional.

Planteamiento

La práctica se debe realizar en los mismos grupos de 3 personas que se realizó la Práctica 1, cumpliendo las siguientes tareas obligatorias:

- 1) **Aplicar principios de usabilidad** según lo estudiado en el tema correspondiente. Es necesario justificar qué principios se han aplicado y aportar para cada uno de ellos cómo impacta en el prototipo su aplicación.
- 2) **Aplicar principios de accesibilidad** para que el prototipo cumpla los dogmas del diseño universal. Es necesario justificar qué principios se han aplicado y aportar para cada uno de ellos cómo impacta en el prototipo su aplicación.
- 3) **Aplicar algún validador on-line**. Buscar validadores adecuados a los principios de usabilidad y accesibilidad aplicados al prototipo y explorar hasta qué punto han sido correctamente aplicados. Como mínimo es obligatorio aplicar un validador (si no se encuentra web, haciendo una tabla) para algún aspecto de usabilidad, y otro para algún aspecto de accesibilidad. Aunque se pueden utilizar varios. En todo caso, es imprescindible justificar cada validador utilizado y los resultados obtenidos.

Entrega

Se debe entregar un fichero con el nombre **p2_grupoX.zip** (donde X es vuestro número de grupo). En dicho fichero se deben incluir un informe explicando cómo se han aplicado los principios de usabilidad y accesibilidad, los validadores y cómo ha evolucionado paso a paso el prototipo de la práctica 1 hasta su versión final en la práctica 2 según el índice que se proporciona a continuación, y los nuevos ficheros que permitan la ejecución de la nueva versión del prototipo con un breve manual de usuario-instalación resaltando los cambios respecto al manual entregado en la práctica 1. Además, también se pueden entregar enlaces a material multimedia, por ejemplo de vídeos que muestren la evolución del prototipo.

El índice para el informe debe ser el siguiente (el número de páginas debe estar entre 5 y 20, con Times New Roman 12pt justificado y márgenes 2,5 cm):

1. Introducción

En este apartado se debe describir el videojuego del que se partía en la práctica 1, y a grandes rasgos, las principales carencias de usabilidad y accesibilidad que se quieren solucionar una vez aprendidos los principios del Bloque II de IPO

2. Usabilidad

En este apartado se deben describir los principios de usabilidad aplicados. Es imprescindible justificar la utilización de estos principios, y describir su impacto en el prototipo con pantallas.

3. Accesibilidad

En este apartado se deben describir los principios de accesibilidad aplicados. Es imprescindible justificar la utilización de estos principios, y describir su impacto en el prototipo con pantallas.

4. Validadores

En este apartado se deben describir los validadores utilizados y los resultados obtenidos.

5. Conclusiones

Este apartado tiene un carácter más personal, y debe resumir las principales lecciones aprendidas durante esta práctica. La utilidad de los principios de usabilidad, accesibilidad, validadores, y las reacciones de los usuarios y las vuestras al probar el prototipo vertical con los usuarios. También se debe comentar la involucración de cada estudiante de forma individual en el grupo.

Referencias

Criterios de corrección

Se comprobará y evaluará que:

- 1) Se han cumplido todas las tareas solicitadas y se han descrito en el informe según el índice proporcionado.
- 2) Todas las decisiones tomadas son correctamente justificadas en el informe y se proporciona el suficiente nivel de detalle para que el informe sea autocontenido.
- 3) La coherencia entre los medios escogidos y los objetivos establecidos.
- 4) La correcta utilización de recursos de Internet con la referencia a las fuentes.
- 5) La adecuada integración entre los recursos utilizados.
- 6) La correcta ortografía y gramática del documento.

7) La correcta aplicación de los principios generales de usabilidad y accesibilidad. Asimismo, se valorará la aplicación de principios web o móvil si fuese necesario.

8) Las pruebas realizadas de la nueva versión del prototipo vertical (que es obligatorio entregar con la práctica) con los usuarios y proporcionar conclusiones.

9) Se valorará la entrega de material multimedia como vídeos de la evolución del prototipo. Aunque no es requisito imprescindible. En todo caso, sí es requisito imprescindible describir en el apartado 5 su evolución mediante pantallazos y descripción escrita narrada.

10) En general, el cumplimiento de todas las directrices proporcionadas en este documento, por lo que se recomienda que se lea por los 3 componentes del equipo y los 3 puedan validar de forma independiente que se han realizado las tareas solicitadas según los criterios indicados.

Por último, se recuerda la gravedad de plagiar contenido de Internet, o copiar el trabajo de otro grupo.