



ANÁLISIS COGNITIVO Y SOCIAL.

EXPERIENCIA EDUCATIVA: DISEÑO DE INTERACCIONES.
ALUMNA: LUZ MARISOL FALFÁN HERNÁNDEZ.
PROFESORA: ITZEL ALESSANDRA REYES FLORES.
FECHA: 05 DE MARZO DE 2021.

Imaginemos que las pantallas de la facultad donde se proyectan anuncios académicos se van a cambiar por un pizarrón de anuncios digital (en inglés digital bulletin board) que ustedes deben diseñar. Definan el modelo mental de un estudiante FEI, el modelo GOMS para publicar el anuncio de una libreta perdida. Además, piensen en interacciones sociales que pudieran surgir.

Estudiante.

- 1.El estudiante se acerca al pizarrón.
- 2.Observa atentamente los anuncios que hay en el pizarrón.
- 3.Realiza un movimiento con la mano para interactuar con el pizarrón.
- 4.Comienza a deslizar entre los anuncios.
- 5.Presiona en un de los anuncios que le llame la atención.
- 6.comienza a leerlo y a interactuar con el.

MODELO GOMS.


**El administrador del pizarrón
inicia sesión en el sistema.**




Introduce su usuario y
contraseña.

Metodo A


Método B




Ingresa al sistema en su pc como administrador.




Se desplaza con el mouse por el sistema, para llegar a la sección de publicaciones.



Selecciona nueva publicación




Describe las características de la libreta que se ha perdido.




Carga la imagen de referencia.




Presiona publicar



Ingresa al sistema desde su móvil como administrador.




Se desplaza con el táctil por el menú de la izquierda



Selecciona el apartado de publicaciones.



Selecciona nueva publicación.





Describe las características de la libreta que se ha perdido.



Presiona cargar imagen



Presiona publicar



Es publicada en el pizarrón.