

## Tarea.

**Título de la tarea:** Usabilidad

**Unidad:** 04

**Ciclo formativo y módulo:** DAM, Desarrollo de Interfaces.

**Curso académico:** 2018/19

*¿Qué contenidos o resultados de aprendizaje trabajaremos?*

Mediante esta práctica continuamos con el desarrollo de interfaces, en concreto ahondaremos en los criterios de usabilidad para el diseño de interfaces.

**RA04. Diseña interfaces gráficos identificando y aplicando criterios de usabilidad.**

### 1.- Descripción de la tarea

#### Caso práctico

De acuerdo al concepto de usabilidad, se pretende que, a través del ejercicio adjunto, puedas identificar los fallos de uso la aplicación y realices las modificaciones pertinentes para que la ésta mantenga los estándares de usabilidad.

*¿Qué te pedimos que hagas?*

En esta actividad se adjunta un fichero comprimido que contiene un proyecto java. Este proyecto consta la siguiente interfaz:


Acciones Salir

Cliente#:  Nombre:  1er. Apellido:

2do. Apellido:  Calle:

Número:  CP:  Localidad:

PRODUCTO	CANTIDAD	PRECIO
----------	----------	--------



Adorno de Papá Noel

1

ACEPTAR AGREGAR

#### Componentes de la interfaz:

- Una barra de menú
- Información del cliente (Código) y datos de envío (Nombre, apellidos, teléfono y dirección).
- Una tabla en la que se mostrarán los artículos solicitados

- Una lista desplegable para cada producto ofertado
- Una imagen representativa para cada producto ofertado
- Un selector de cantidad
- Un botón Agregar que agrega el producto seleccionado a la tabla
- Un botón Aceptar para guardar el pedido

Descarga el proyecto U04 Usabilidad01 y realiza lo siguiente:

### **EJERCICIO 1 (5 puntos)**

Primero: Analiza el código para entender el funcionamiento de la aplicación.

Segundo: Completa la siguiente tabla indicando 5 fallos de usabilidad de acuerdo al tipo especificado para cada componente, según Jakob Nielsen (1 punto por cada fallo detectado)

Componente	Tipo	Descripción del fallo	Posibles soluciones
<b>Tabla</b>	Control y libertad para el usuario		
<b>Tabla</b>	Prevención de errores		
<b>Campos de ingreso de datos</b>	Prevención de errores		
<b>Campos de ingreso de datos</b>	Relación entre el sistema y el mundo real		
<b>Botón GUARDAR</b>	Visibilidad del estado del sistema		

### **EJERCICIO 2 (5 puntos)**

Modifica el proyecto para que se subsanen los fallos del ejercicio 1 y agrega/Modifica los componentes que creas necesarios para que se cumplan las pautas de diseño de interfaces. (1 punto por cada error subsanado).

#### **Tipos de datos sobre el proyecto adjunto**

- Código: numérico
- Nombre: texto
- Apellido1: texto
- Apellido2: texto
- Calle: alfanumérico
- Número: numérico
- CP: numérico
- Localidad: texto

### ***Algunas sugerencias para la realización de esta actividad***

- Los tipos de datos no deben modificarse.
- Agrega componentes siempre y cuando no modifiquen la funcionalidad de la aplicación, solamente que aporten información, complementen la existente o ayude a aclarar su contenido.
- Modifica la funcionalidad de cada componente, no el tipo de dato, de acuerdo a los estándares de usabilidad.

## 2.- Información de interés

### *Recursos necesarios y recomendaciones*

- Para la realización de la tarea debes descargar el proyecto adjunto. Utiliza los conceptos que hayas aprendido en esta unidad para detectar los fallos de la aplicación e introducir las mejoras según los criterios de usabilidad.

#### Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea, el envío se realizará a través de la plataforma. Debes crear una carpeta para la tarea, y en ella una carpeta para cada ejercicio. Comprímelo todo en un fichero. Nombra la carpeta y el fichero comprimido siguiendo las siguientes pautas:

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DI04\_Tarea**

**El fichero .ZIP a subir en la tarea debe contener una carpeta llamada Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DI04\_Tarea que contenga:**

- Una carpeta con todos **los ficheros necesarios y cada proyecto de Netbeans completo.**

### 3.- Evaluación de la tarea

#### Criterios de evaluación implicados

- a) Se han creado menús que se ajustan a los estándares.
- b) Se han creado menús contextuales cuya estructura y contenido siguen los estándares establecidos.
- c) Se han distribuido las acciones en menús, barras de herramientas, botones de comando, entre otros, siguiendo un criterio coherente.
- d) Se han distribuido adecuadamente los controles en la interfaz de usuario.
- e) Se ha utilizado el tipo de control más apropiado en cada caso
- f) Se ha diseñado el aspecto de la interfaz de usuario (colores y fuentes entre otros) atendiendo a su legibilidad.
- g) Se ha verificado que los mensajes generados por la aplicación son adecuados en extensión y claridad.
- h) Se han realizado pruebas para evaluar la usabilidad de la aplicación.

#### ¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

##### Rúbrica de la tarea

###### **EJERCICIO 1**

5 PUNTOS

Identificación error TABLA/Control y libertad para el usuario	1 punto
Identificación error TABLA/Prevención de errores	1 punto
Identificación error Campos de ingreso de datos/Prevención de errores	1 punto
Identificación error Campos de ingreso de datos/Relación entre el sistema y el mundo real	1 punto
Identificación error Botón GUARDAR/Visibilidad del estado del sistema	1 punto

###### **EJERCICIO 2**

5 PUNTOS

Solución error TABLA/Control y libertad para el usuario	1 punto
Solución error TABLA/Prevención de errores	1 punto
Solución error Campos de ingreso de datos/Prevención de errores	1 punto
Solución error Campos de ingreso de datos/Relación entre el sistema y el mundo real	1 punto

Solución error Botón GUARDAR/Visibilidad del estado del sistema

**1 punto**

## Anexo. Licencia de recursos

---

### **Nota:**

Para esta tarea no es necesario incluir en este anexo la cita de las licencias de ningún recurso. Este anexo incluye exclusivamente recursos cuya licencia obliga a la cita expresa y que, por la extensión de sus credenciales o por cualquier cuestión técnica, no se pueden citar en línea. El resto de recursos son de elaboración propia y no requieren cita expresa, quedando su licencia expresada en la de los propios materiales o citada en línea, en el lugar donde aparecen en los contenidos.