



Interacción Persona-Ordenador

sketch (a mano)
wireframe
mokap

Práctica 6. Ingeniería de la interfaz.

Objetivo

El trabajo consiste en realizar un diseño de una interfaz de usuario concreta (véase anexo). Para saber el que tienes asignado ve a la web del profesor y consúltalo. Se debe diseñar un sketch, un wireframe que se corresponda con el sketch y, finalmente, un mockup que case con los dos. Las funcionalidades de la aplicación las decides tú

Material a entregar

Todo en formato electrónico (si el sketch se hace a mano alzada, hazle una foto e inclúyela) en un solo archivo cuyo nombre se ajusta al patrón: "Apellido1Apellido2Nombre.pdf".

Valoración

El trabajo tendrá una valoración comprendida entre 0 y 1 puntos en función de su calidad.

Entrega del trabajo

El trabajo se entregará en ILIAS en formato PDF en la actividad creada al efecto.

Referencias

- Usa las referencias que figuran en la presentación de teoría para acceder a herramientas y ejemplos.

Anexo: asignación de trabajos

Nº	Trabajo
1	Publicar una galería de fotos en la Web
2	Rellenar una quiniela futbolística
3	Domiciliar el pago del IBI
4	Descargar un archivo de una página de descargas
5	Imprimir tus notas de selectividad
6	Buscar una canción en un sitio de descargas musicales
7	Reservar una película en un videoclub
8	Consultar el saldo de tu cuenta bancaria
9	Reservar un billete de avión
10	Reservar una pista de tenis
11	Reproducir un archivo multimedia del ordenador en la TV del salón
12	Crear un CD a partir de una colección de archivos musicales
13	Enviar un artículo científico para su publicación en una revista
14	Consultar la factura del móvil
15	Publicar una fotografía en un álbum compartido en la Web
16	Sacar la tarjeta de embarque de un vuelo
17	Convertir un archivo musical o de vídeo a otro formato
18	Entregar un trabajo de la asignatura
19	Comprar una entrada para una función de teatro
20	Comprar un billete en una máquina automática de venta de billetes
21	Buscar una vivienda
22	Sacar dinero de un cajero automático
23	Suscribirse a una combinación de la lotería primitiva
24	Consultar el estado de aparcamientos cercanos al coche y reservar plaza
25	Reservar un libro en la Biblioteca
26	Comprar un regalo en una lista de bodas
27	Introducir el resultado de un partido de tenis de un torneo
28	Contratar un programa de pago por visión
29	Suscribirse a un periódico
30	Consultar el estado del tráfico en una ciudad
31	Consultar cuánto falta para que un autobús urbano llegue a tu parada
32	Comprar agua en una máquina expendedora
33	Consultar el precio de una marca concreta de tabaco en una máquina
34	Devolver ropa con una máquina (le das los datos, acepta la prenda y devuelve el dinero)
35	Cambiar billetes por monedas en una máquina
36	Comprar un billete de tren
37	Subir un video a ourtube
38	Apuntarse a un grupo de prácticas de IPO
39	Consultar los últimos movimientos de tu cuenta bancaria
40	Seleccionar el juego en una máquina M.A.M.E.
41	Meter dinero en un cajero automático
42	Elegir y reproducir una canción en una sinfonola virtual
43	Reproducir una canción en un reproductor de MP3
44	Seleccionador de candidatos para un nuevo trabajo a partir de una lista.
45	Apostar virtualmente a carreras de caballos
46	Rellenar y presentar una apuesta de Euromillones
47	Un emparejador de objetos en una pantalla táctil
48	Un lector de libros virtual
49	Casarse a través de una app
50	Pagar la cuenta en una terminal de auto cobro en una hipermercado
51	Comprar una prenda de vestir en una teletienda