

# Ejercicios usabilidad

## 1. Mini ejercicios

Hacer con el profesor los mini ejercicios de usabilidad propuestos por Verónica Traynor (@verotraynor) desde el siguiente enlace: <http://es.slideshare.net/veronicatraynor/8-ejercicios-de-usabilidad>

## 2. Mapa Mental

### 2.1. Definición de items

Se divide la clase en grupos de 4 y se reparte un paquete de post-its a cada grupo.

A continuación se pide a cada uno de los grupos que piensen en elementos hardware, y que pongan un elemento en cada post-it.

Pasados unos minutos, uno a uno, los grupos van diciendo en voz alta los distintos elementos hardware y el profesor los va anotando en la pizarra.

Los grupos deberán ir anotando en post-it los elementos que no hayan anotado previamente pero que aparezcan en otro grupo, de tal forma que al final todos los grupos deberían tener más o menos el mismo número de post-its con los mismos elementos.

### 2.2. Card-sorting abierto

Ahora lo que se pide es que cada uno de los grupos agrupe sus post-its en distintas categorías teniendo que elegir un nombre a cada una de las categorías.

Pasados unos minutos, uno a uno, los grupos van diciendo en voz alta los distintos elementos hardware y el profesor los va anotando en la pizarra.

### 2.3. Card-sorting cerrado

Entonces el profesor elige 3 categorías (para hacerlo más difícil), en donde una de ellas es “Otros” (las otras 2 podrían ser “Ordenadores” y “Periféricos”)

Ahora lo que se pide es que cada uno de los grupos agrupe sus post-its en las 3 categorías anteriores.

Pasados unos minutos, el profesor se pasa por cada uno de los grupos comentando las diferencias y las similitudes encontradas en los distintos grupos.

### 3. Análisis de tareas

Se trata de realizar el análisis de tareas de un Sistema Web para la búsqueda y compra de billetes de avión.

El sistema funcionará de la siguiente manera:

- Permitirá elegir el origen y el destino del vuelo, así como la fecha de salida y el número de personas que viajarán.
- Una vez elegidas las opciones anteriores, se mostrará una lista de vuelos que cumplan los criterios elegidos. En la lista se mostrarán vuelos de diferentes compañías y se indicará, para cada uno de los vuelos, la hora de salida, la hora de llegada, el precio y la compañía que lo opera. El usuario seleccionará entonces el vuelo que le interese.
- Posteriormente se introducirán los datos personales del cliente (nombre, apellidos, e-mail, teléfono, dirección, etc.).
- Por último, se procederá a la compra mediante la introducción de los datos bancarios, siendo necesaria la confirmación final tras la introducción de los mismos.

No es necesario tener en cuenta la opción de “ida y vuelta”, es decir, basta con analizar y diseñar pensando que sólo se pueden reservar vuelos simples (sólo ida).

Para realizar el análisis de tareas de sistema anteriormente descrito se utilizará el ConcurTaskTrees Environment, disponible desde <http://giove.cnuce.cnr.it/ctte.html>. Es obligatorio que se pueda ejecutar el Task Model Simulator del programa, sin errores.

### 4. Prototipado

Se trata de realizar un prototipo de un Sistema Web para la búsqueda y compra de billetes de avión, teniendo en cuenta los principios de usabilidad.

El sistema funcionará de la siguiente manera:

- Permitirá elegir el origen y el destino del vuelo, así como la fecha de salida y el número de personas que viajarán.
- Una vez elegidas las opciones anteriores, se mostrará una lista de vuelos que cumplan los criterios elegidos. En la lista se mostrarán vuelos de diferentes compañías y se indicará, para cada uno de los vuelos, la hora de salida, la hora de llegada, el precio y la compañía que lo opera. El usuario seleccionará entonces el vuelo que le interese.
- Posteriormente se introducirán los datos personales del cliente (nombre, apellidos, e-mail, teléfono, dirección, etc.).
- Por último, se procederá a la compra mediante la introducción de los datos bancarios, siendo necesaria la confirmación final tras la introducción de los mismos.

No es necesario tener en cuenta la opción de “ida y vuelta”, es decir, basta con analizar y diseñar pensando que sólo se pueden reservar vuelos simples (sólo ida).

La herramienta utilizada para el prototipado será Pencil (<https://github.com/prikhi/pencil>) que en realidad es un fork del original (<http://pencil.evolus.vn/>) puesto que esta última ha sido abandonada por sus desarrolladores originales desde 2015, y el fork soluciona algunos problemas e incorporar algunas mejoras.

Se podrán utilizar tanto colecciones (Font-Awesome-Icons, Android-Lollipop-Pencil-Stencils, Bootstrap-Pencil-Stencils, Material-Icons-for-Pencil, etc), como plantillas de exportación (Pencil-Material-Design-Template, TabNav, JQUERY, DefaultHTML, GUIPrototypingSmall)