

DCU

Alberto Dorta Darias
José Francisco Rodríguez Hernández
Jaime Rodríguez Pérez

METODOS propuestos por USABILITY NET

| | |
|--------------------------|---|
| Getting started | <ul style="list-style-type: none">- Creación de usuarios- Priorizar las funcionalidades de la aplicación |
| Stakeholder meting | <ul style="list-style-type: none">- Estudiar para quien estamos diseñando(cualquier tipo de usuario con acceso a internet)- Qué tareas van o deben realizar los usuarios, y conocer el por qué lo van a utilizar.- Saber en qué tipo de dispositivos se va a usar el sistema. |
| Analyse context | <ul style="list-style-type: none">- Determinar las actividades dentro de la app mas importantes a realizar por el usuario- Definir el entorno en el que se usará la aplicación.- Estudiar y conocer como los usuarios usan las diversas funcionalidades de la aplicación |
| Evaluate existing system | <ul style="list-style-type: none">- Determinar las medidas de usabilidad y consultarse con el equipo para evaluar el sistema o una versión existente. |
| Affinity diagramming | <ul style="list-style-type: none">- Organizar las diferentes opiniones del equipo organizadas por diferentes grupos en función de las funcionalidades.- El proceso requiere estar profundamente inmerso en los datos, lo que tiene beneficios más allá de los resultados tangibles. |
| Scenarios of use | <ul style="list-style-type: none">- Describir como el usuario realiza la tarea en un contexto especificado (Por ejemplo un usuario, para comprobar cuantos libros tiene guardados en favoritos, accederá a la pestaña de favoritos) |
| Requeriments meeting | <ul style="list-style-type: none">- Sesión de trabajo entre desarrolladores y usuarios para definir usabilidad en la aplicación, por ejemplo, que sea fácil de usar por cualquier usuario, desde niños pequeños que busquen un libro infantil, hasta personas mayores no acostumbradas a usar aparatos electrónicos para buscar un libro antiguo. |
| Paper prototyping | <ul style="list-style-type: none">- Realizar bocetos sencillos y rápidos a papel para ser evaluados y desarrollados de manera rápida |
| Style guides | <ul style="list-style-type: none">- Guías de estilo para proporcionar un aspecto consistente a la interfaz. |

| | |
|-----------------------|---|
| Rapid prototyping | - Realizar un prototipo de media/alta fidelidad, para tener una visión más cercana a lo que va a ser la aplicación. |
| Diagnostic Evaluation | - Evaluación de la aplicación junto con los usuarios. |

PERSONAJES

Desde adolescentes hasta personas mayores capaces de usar un dispositivo electrónico

PERFILES

Padre/madre buscando libros infantiles para leer a sus hijos.

Estudiantes en busca de libros.

Adictos a las lectura.

Lectores ocasionales.

Lectores que busquen un libro en concreto.

Lectores que empiecen a aficionarse a la lectura.

ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

FUNCIONALES

- Tener una base de datos de libros
- Buscador de libros
- Crearte un perfil de usuarios
- Añadir tus libros a diferentes lista (favoritos, pendientes, leídos, en progreso..)
- Valoración de libros

NO FUNCIONALES

- Introducir en una base de datos los datos de los libros, para poder acceder a ellos mediante titulo, editorial, autor, etiquetas, etc..

- Teniendo una barra de buscador donde escribir los que deseas encontrar.
- Tener un servidor y cliente para poder comunicarse los usuarios con la base de datos
- Para valorar los libros hay un sistema de 5 puntos donde 0 es la nota más baja y 5 la más alta.