|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sigla Asignatura | | | PRY1111 | Nombre de la Asignatura | Diseño y Gestión de Requisitos | Tiempo | 3 horas |
| Nombre del Recurso Didáctico | | | **3.3.2-ACTIVIDAD-Interfaces de Usuario** | | | | |
| Experiencia de Aprendizaje N° 3 | | | Casos de uso y Mockups | | | | |
| Indicadores de logro | Procedimentales | * Realiza diagramas de casos de uso para representar los aspectos funcionales del sistema en base a los requerimientos, a fin de considerar todos los actores y procesos involucrados. * Construye prototipo basado en mockups para emular y validar la interacción del sistema con los usuarios, el despliegue de contenidos y la interfaz humano-computador del sistema. * Valida con el cliente el prototipo mockup diseñado para evaluar su coherencia con los requerimientos y las consideraciones del usuario. | | | | | |
| Actitudinales | * Trabajo en Equipo (N1): Participar y colaborar activamente en las tareas del equipo y fomentar la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta. | | | | | |
| Conceptuales | * Identifica los distintos perfiles existentes en un proyecto de acuerdo a las características asociadas a cada uno. * Reconoce los formatos y matrices para documentar los requerimientos del cliente de acuerdo a los estándares de la industria. * Identifica la herramienta para representar los aspectos funcionales del sistema en un diagrama de casos de usos. * Identifica la herramienta para construir el prototipo no funcional basado en mockups para validar los requerimientos del usuario. | | | | | |

1. **OBJETIVOS**

El estudiante será capaz de crear prototipos de interfaces humano-computador, utilizando herramientas populares en la industria, acorde a las necesidades de los usuarios del proyecto.

**DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD**

1. Esta actividad tiene carácter formativa, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
2. Esta actividad potenciará el desarrollo y adquisición de la Competencia de Empleabilidad “Capacidad de trabajo en Equipo” en tu formación profesional.
3. Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados para este semestre.

**Parte 1**

Continuando con el trabajo en grupo, cada equipo debe distribuir las tareas entre sus integrantes para desarrollar prototipos no funcionales con wireframes o mockups. Para ello se facilitan los ejemplos **3.3.4-EJEMPLO-Wireframes web** y **3.3.5-EJEMPLO-Wireframes mobile**. Además, se facilita el kit unificado para estudiantes DuocUC **3.3.6-PLANTILLA-Duoc Protipo\_V1.3** si desean trabajar con Adobe XD.