INTERFACES DE USUARIO

PROTOTIPADO

# ENUNCIADO

Para la realización de esta práctica, se aplicará la metodología de diseño centrada en el usuario, como se ha explicado durante las clases magistrales, Tema 2 – Metodología de Diseño. En particular, se tendrán que seguir las primeras tres fases (exceptuando la fase de evaluación):

CONOCER AL USUARIO

·Definiendo 3 personas incluyendo la siguiente información:

a. foto y nombre – aunque solo sea una imagen de archivo, una foto ayuda a pensar en tu persona como una persona real.

b. personalidad – especificar algunos rasgos relevantes como, por ejemplo, espontáneo o perezoso.

c. experiencia tecnológica – determina el nivel de complejidad y la cantidad de explicaciones necesarias para ciertas funciones del sistema.

d. plataformas – en qué plataformas su usuario probablemente usará su producto (ej. desktop, tablet, móvil).

e. objetivos / motivaciones – se pueden dividir en lo que la persona espera lograr con el sistema, así como sus objetivos de vida para comprender su forma de ser;

f. citas / lemas personales – una cita personal es un atajo para establecer la forma de ser de la persona.

CONOCER AL ENTORNO

·Analizando dos ejemplos de sitios web similares (ej. Moodle, Aula global UC3M, Socrative…) utilizando las heurísticas de Nielsen y los Patrones de Diseño de Van Duyne.

ANÁLISIS DE LAS 3 PERSONAS

·Definidas en la fase 1 y de los sitios web similares evaluados en la fase 2 para extraer la siguiente información.

a. el objetivo principal de la aplicación.

b. el listado de funcionalidades a incluir.

c. un escenario de uso (detallando con un ejemplo especifico cómo se utilizaría el sistema).

DISEÑAR UN PROTOTIPO HI-FI

·Del sitio web justificando las elecciones hechas en el diseño con las heurísticas de Nielsen y los Patrones de Diseño de Van Duyne.

DOCUMENTAR EL PROCESO DE DISEÑO

·En una memoria incluyendo cada uno de los puntos anteriores.

##### CONTENIDO DEL DOCUMENTO

[ENUNCIADO 1](#_Toc56923504)

[CONOCER AL USUARIO 1](#_Toc56923505)

[CONOCER AL ENTORNO 1](#_Toc56923506)

[ANÁLISIS DE LAS 3 PERSONAS 1](#_Toc56923507)

[DISEÑAR UN PROTOTIPO HI-FI 2](#_Toc56923508)

[DOCUMENTAR EL PROCESO DE DISEÑO 2](#_Toc56923509)

[SOLUCIÓN 3](#_Toc56923510)

[1. CONOCER AL USUARIO 3](#_Toc56923511)

[PERSONA ESTUDIANTE 3](#_Toc56923512)

[PERSONA PROFESOR 3](#_Toc56923513)

[PERSONA ADMINISTRADOR 3](#_Toc56923514)

[SECCION 1.1.1 3](#_Toc56923515)

[APARTADO 3](#_Toc56923516)

# SOLUCIÓN

## CONOCER AL USUARIO

En esta sección definiremos a tres personas. Cada persona nos ayudará a conocer al potencial usuario de cada uno de los roles de la aplicación web, así como sus necesidades.

### PERSONA ESTUDIANTE



### PERSONA PROFESOR



### PERSONA ADMINISTRADOR



## CONOCER AL ENTORNO

Breve análisis de dos sitios web con objetivo similar al planteado. Este análisis tiene la finalidad de observar