

Gestión Calidad Software



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

GRADO II
ITINERARIO ING. SW
OPT. 4º CURSO 2º C.

Guión gráfico (Storyboard)

Introducción

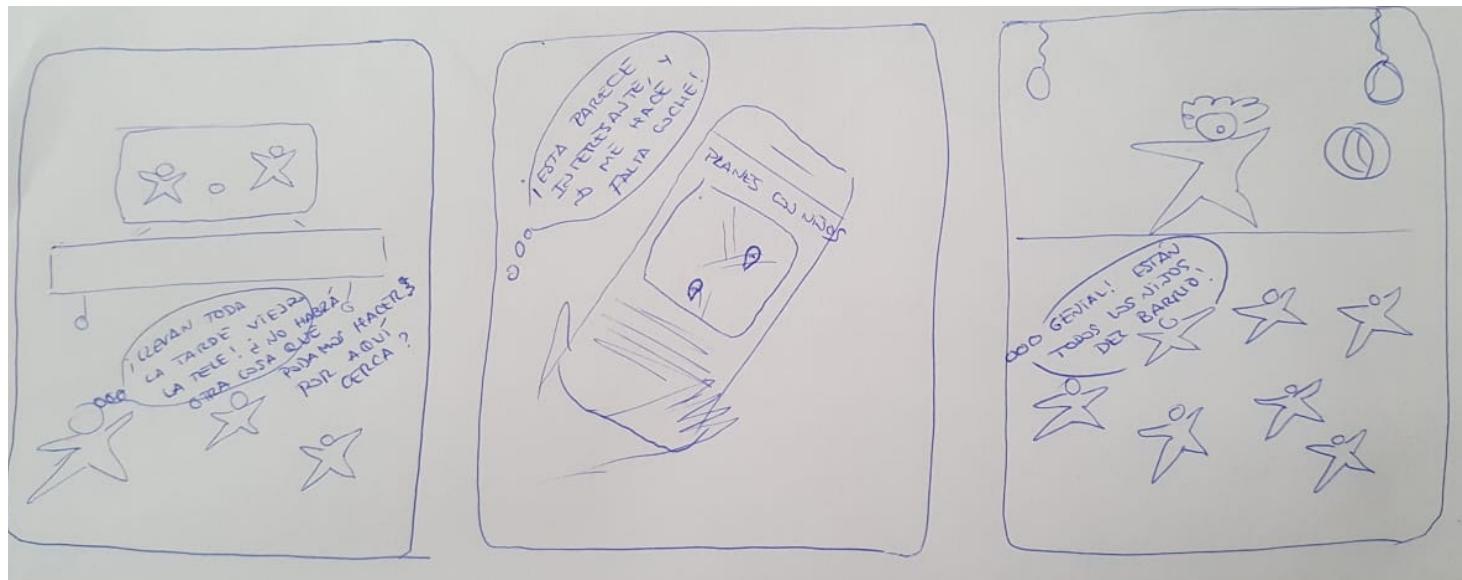
- Un guión gráfico (storyboard) es una visualización que permite transmitir una idea de principio a fin, i.e. desde su contexto (el problema que hay que resolver, la necesidad u oportunidad) hasta la satisfacción de dicho problema o necesidad.
- IMPORTANTE: NO muestra interfaz de usuario, sino los objetivos que pretendes conseguir: ¿Resuelve un problema real?
- BENEFICIOS.
 - ❑ Permiten centrarse en cómo una interfaz APOYA UNA TAREA
 - ❑ Evita comprometerse con una interfaz determinada (no hay botones)
 - ❑ Ayuda a que todos los stakeholders (no sólo los diseñadores) se pongan de acuerdo en cuanto a la necesidad que queremos resolver.

Guión gráfico (Storyboard)

Introducción

➤ Pero... YO NO SÉ DIBUJAR!

- Los storyboards no se centran en 'dibujos bonitos', sino en TRANSMITIR UNA IDEA



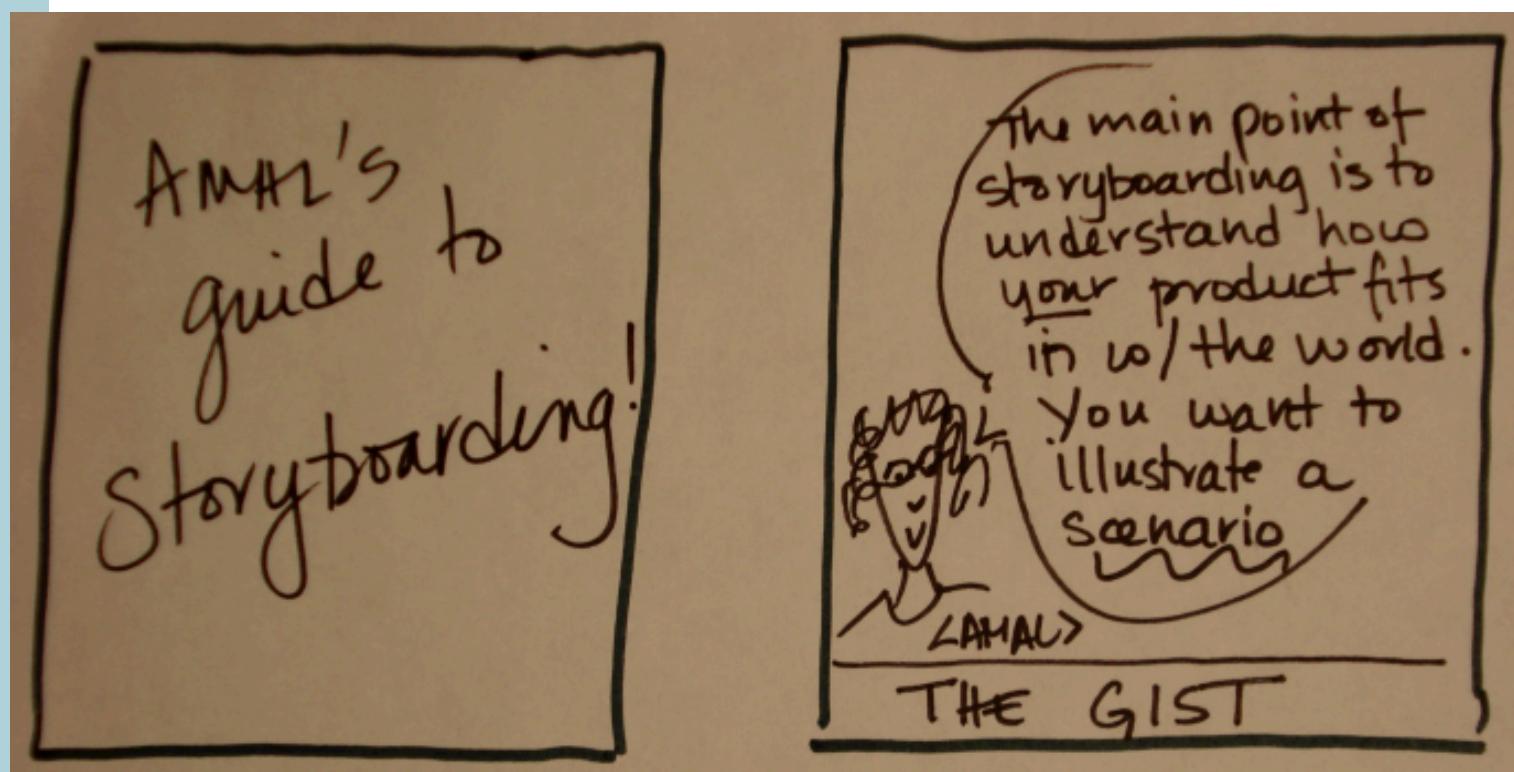
Guión gráfico (Storyboard)

Introducción

- Las viñetas de un storyboard deben incluir siempre:
 - Viñetas de contexto (setting): personas involucradas, en qué entorno, qué tarea se desea realizar. Reflejan necesidad u oportunidad.
 - Viñetas intermedias: secuencia. Qué pasos hay que dar, qué dirige a alguien a utilizar la aplicación, qué tarea
 - Fin: satisfacción de la necesidad. Qué motiva a las personas a usar el sistema, qué permite el uso de la aplicación que el usuario consiga, qué necesidad cubre la aplicación

Guión gráfico (Storyboard)

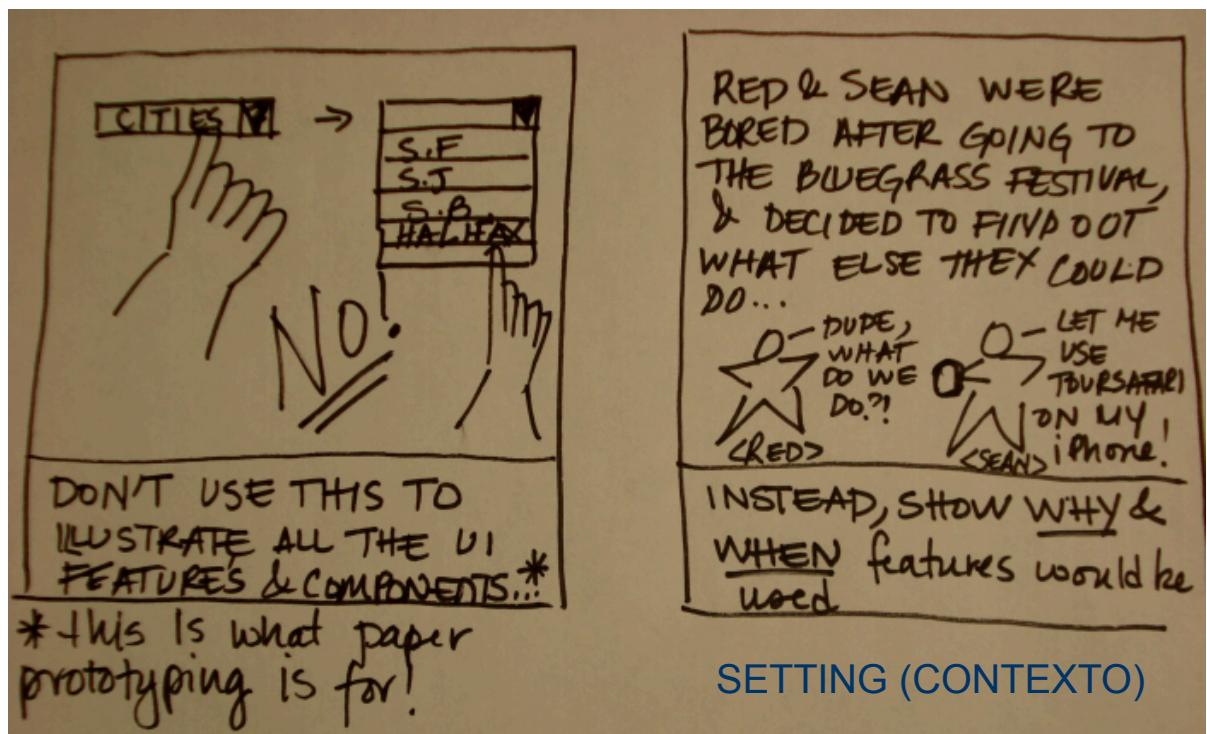
Guía



Fuente: http://spark-public.s3.amazonaws.com/hci/assignment_ressources/assignment3_storyboard_notes.pdf

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



Fuente: http://spark-public.s3.amazonaws.com/hci/assignment_ressources/assignment3_storyboard_notes.pdf

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



VIÑETAS INTERMEDIAS

Fuente: http://spark-public.s3.amazonaws.com/hci/assignment_ressources/assignment3_storyboard_notes.pdf

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



FIN: SATISFACCIÓN DE LA NECESIDAD

Fuente: http://spark-public.s3.amazonaws.com/hci/assignment_ressources/assignment3_storyboard_notes.pdf

Guión gráfico (Storyboard)

Introducción



Guión gráfico (Storyboard)

Guía



10

OTRO EJEMPLO

Fuente: Curso Coursera

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



11

OTRO EJEMPLO

Fuente: Curso Coursera

SATISFACCIÓN

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



Step 2

At checkout, Associate scans barcode on front of envelope. Upon purchase, envelope is "activated".

Step 3

When Megan gets home, she follows directions on the envelope and takes the CD booklets out of her CD cases. She counts the booklets, puts them in the envelope.

Step 4

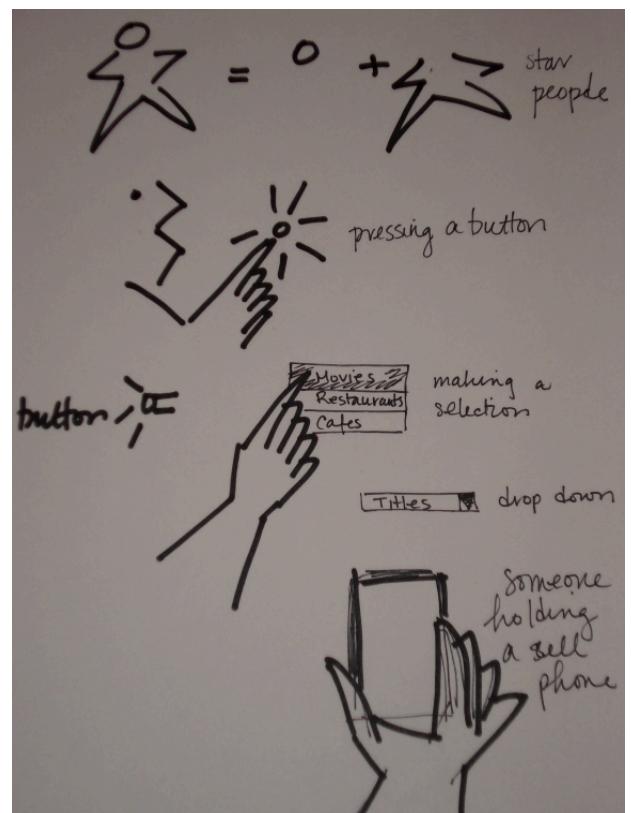
Megan goes online to complete the purchase, selects file formats, and signs-up for a free account. She then drops the envelope in the mail.

OTRO EJEMPLO: PRODUCT DEVELOPMENT (MediaMaster: digital music start-up)
Convierte tus CDs en archivos digitales. ¿Qué parte/s de un storyboard faltan aquí?

Fuente: Libro Interviewing Users: How to Uncover Compelling insights

Guión gráfico (Storyboard)

Guía



RECUERDA: ¡NO NECESITAS SER UN ARTISTA PARA DESARROLLAR UN STORYBOARD!

Fuente: http://spark-public.s3.amazonaws.com/hci/assignment_ressources/assignment3_storyboard_notes.pdf