



UNIVERSIDAD DE GRANADA

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE SISTEMAS DE SOFTWARE INTERACTIVOS

CURSO 2024 / 2025

Práctica 2

Modelado de personas

Trabajo realizado por:


GRUPO 1.4

Mario Martínez Sánchez


Marina Jun Carranza Sánchez

Raúl Rodríguez Fernández


PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Fernando				
Edad	8				
Sexo	Hombre				
Educación	Estudiante de Primaria				
Contexto de uso					
Cuándo	Cuando le manden hacer tareas (académicas o domésticas)				
Dónde	En el centro educativo y en casa				
Tipo de ordenador	Tablet				
Misión					
Objetivo	Aprender a realizar tareas del día a día de forma autónoma				
Expectativas	Entender el contenido de la aplicación y poder utilizarla con facilidad				
Motivación					
Urgencia	Diariamente				
Deseo	Autonomía y motivación				
Actitud hacia la tecnología					
Tímido, precavido.					


PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	María Eugenia				
Edad	42 años				
Sexo	Mujer				
Educación	Licenciada en derecho				
Contexto de uso					
Cuándo	Cuando está trabajando.				
Dónde	En la oficina y en casa.				
Tipo de ordenador	Ordenador de sobremesa.				
Misión					
Objetivo	Realizar un seguimiento de las estadísticas obtenidas por el hijo.				
Expectativas	Mantener un control más preciso de las tareas realizadas por su hijo, pudiendo solucionar determinadas conductas erróneas.				
Motivación					
Urgencia	Diariamente.				
Deseo	Mejorar los hábitos del menor.				
Actitud hacia la tecnología					
Tímida, precavida.					

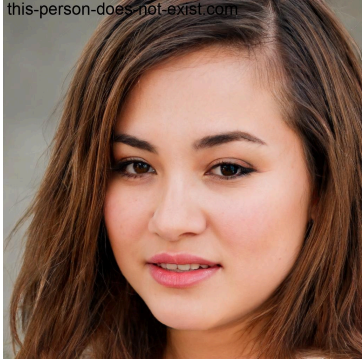
PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Steven				
Edad	35				
Sexo	Masculino				
Educación	Licenciado en Magisterio				
Contexto de uso					
Cuándo	Durante las horas lectivas del alumno				
Dónde	En el colegio				
Tipo de ordenador	Ordenador portátil				
Misión					
Objetivo	Para llevar a cabo la planificación y el seguimiento del alumno, y verificar si se están cumpliendo los objetivos de la aplicación, se podrá observar si el alumno está alcanzando todos los objetivos planificados y sus resultados.				
Expectativas	Una plataforma interactiva que de verdad sea capaz de motivar al alumno, asegurando su autosuficiencia.				
Motivación					
Urgencia	El profesor desea cuanto antes posible comenzar a aplicar estas nuevas técnicas en su clase.				
Deseo	Porque es una persona que de verdad desea la evolución y el aprendizaje de sus alumnos.				
Actitud hacia la tecnología					
Experimentado, valiente y en continuo aprendizaje					

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Marta				
Edad	12				
Sexo	Mujer				
Educación	Estudiante de 1º de la ESO				
Contexto de uso					
Cuándo	A la hora de registrar tareas y evaluaciones				
Dónde	En su casa				
Tipo de ordenador	Ordenador de sus padres				
Misión					
Objetivo	Registrar sus tareas para no olvidarse de ninguna, así como registrar las evaluaciones				
Expectativas	Recordar siempre las tareas, tener todo organizado y comprobar su evolución académica				
Motivación					
Urgencia	Diariamente				
Deseo	Poder aprender y llevar a cabo todo lo relacionado con el instituto de forma autónoma				
Actitud hacia la tecnología					
Con confianza y en continuo aprendizaje					

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Olga				
Edad	16				
Sexo	Mujer				
Educación	Estudiante de Secundaria				
Contexto de uso					
Cuándo	Constantemente				
Dónde	En el instituto y en casa				
Tipo de ordenador	Móvil				
Misión					
Objetivo	Aprender a organizarse semanalmente				
Expectativas	Saber repartir las tareas de forma más equitativa entre los días de la semana				
Motivación					
Urgencia	Diariamente				
Deseo	Capacidad de autogestión				
Actitud hacia la tecnología					
Extrovertida, atrevida.					