

Desarrollo de Sistemas Interactivos – 62GIIN

Enunciado Actividades #2 y #3- Portfolio

La *Asociación Europea de Chefs (AEC)* ha decidido desarrollar una aplicación (en ambiente Web) que consolide recetas culinarias. Consideran que cualquier usuario (registrado) podrá ingresar recetas, y en cada una de ellas se deben incluir los ingredientes y el procedimiento. La AEC espera, además, que cualquier usuario que utilice esta aplicación pueda opinar valorando las recetas.

Adicionalmente, cualquier usuario podrá compartir las recetas en las redes.

Respecto a los ingredientes, la AEC espera que los usuarios puedan buscar el (los) ingrediente(s) básico(s) necesario(s) para cada receta.

Respecto al procedimiento (cómo lograr cada producto), los usuarios registrados deben tener mecanismos para incorporar imágenes y videos asociados al proceso de elaboración de sus productos.

La AEC los está contratando para que desarrollen ese sistema interactivo, de manera que pueda **ser utilizado por personas adultas en todo el espacio europeo**.

En esta actividad seguirán el método de **Diseño Centrado en el Usuario**, para lograr un sistema interactivo (en ambiente web) para que los usuarios registrados puedan publicar sus recetas, y cualquier usuario pueda buscar recetas (haciendo uso de distintas estrategias y considerando las características de las mismas, por ejemplo, los ingredientes) y de esa forma recuperan las recetas, las valoran y comparten.

Las **recetas** estarán **clasificadas** según las siguientes **categorías**:

[Entradas y antipastos, primeros platos, segundos platos, ensaladas y contornos, postres].

Además, cada receta tendrá indicado el **nivel de dificultad** y el **costo de preparación** (por los ingredientes y anexos).

Respecto a los **ingredientes de base**, se utilizará la siguiente **clasificación**:

[Aves, carnes, frutos del mar y pescados, arroces, huevos, pastas, pizzas, verduras y hortalizas, legumbres y frutos secos, frutas], entre otros (pueden agregar, libremente, más categorías).

La AEC desea que aquellos que utilicen la aplicación puedan concientizar la **alimentación sana**. Para ello quieren que haya un **contenido** con información sobre las cualidades de los ingredientes, aporte calórico, aporte de vitaminas y minerales, y también **incluirá la famosa pirámide nutricional**.

Deberán investigar todo lo relativo a los usuarios, sus capacidades cognitivas, sensoriales y motoras, de manera que pueda lograrse un diseño con alta calidad respecto a usabilidad y accesibilidad.

Respecto al alcance de la actividad #2

Deben llevar a cabo las actividades desde la planificación hasta llegar al modelado del usuario y tareas (según lo que se presenta en la asignatura/contenidos de las sesiones, etc.). Se espera que Ustedes elaboren todos los productos esperados en cada actividad y sus respectivas tareas.

IMPORTANTE: En esta asignatura se hace énfasis en requisitos de usuario del tipo: interfaz, navegación y transaccionales/funcionalidades (además de usabilidad y accesibilidad entre los no funcionales).

En esencia, deben elaborar los modelos conceptuales de las distintas funcionalidades y otros asuntos de la aplicación.

Las **funcionalidades** mínimas solicitadas por la AEC son:

- a) Registrar de usuario a la plataforma de la AEC.
- b) Autenticar usuario al ingresar a la aplicación de la AEC.
- c) Cargar la receta, con todos sus aspectos asociados (categoría, lista de ingredientes, procedimiento, dificultad, costo, etc.)
- d) Buscar recetas en base a distintos aspectos: clase de receta, tipo de ingrediente de base, nivel de dificultad, costo de la receta.
- e) Visualizar resultados de búsqueda.
- f) Visualizar la información sobre cada receta.
- g) Compartir receta.
- h) Valorar receta (de 1 a 5 estrellas).

Esta actividad tendrá una **segunda parte (actividad de evaluación continua #3)**, en la cual se procederá con las otras actividades y creación de los productos atinentes según el Diseño Centrado en el Usuario.

El enunciado de la Actividad #3 se anexa, más abajo (pág. 3). De esta manera podrán anticipar algunas “cosas”.

FORMATO DE ENTREGA Y CONTENIDOS:

Informe en formato PDF, con los siguientes contenidos:

- a) Introducción del trabajo.
- b) Solución razonada (justificada) del problema: mostrar en forma detallada todos los productos generados en cada una de las actividades /tareas, desde la planificación hasta la obtención, análisis y especificación de requisitos de usuario.
- c) Clasificación de los requisitos de usuario, en base a los contenidos que se cubren en esta asignatura.

Durante las sesiones se van aclarando estos asuntos.

- d) Conclusiones sobre la actividad desarrollada, respecto a los resultados de aprendizajes.

- e) Bibliografía utilizada. Se les recomienda registrarse en las Normas APA cada vez que se desee utilizar un contenido de otro autor. Estas normas están disponibles en el Aula de la Asignatura, en el recurso Directorio del Profesor.

FECHAS DE ENTREGA ACTIVIDAD #2

1ª CONVOCATORIA 03/12/2021 – Al entregar a tiempo será considerado en la nota final.	2ª CONVOCATORIA 07/01/2022 –
Máxima calificación = 15/100 Valor sobre la nota final = 15%	

Rúbrica de evaluación de la ACTIVIDAD 2				
DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO APLICADO A UN CASO				
Nivel de competencia				
Aspectos	Sobresaliente 9-10	Notable 7-8	Aprobado 5-6	Suspense 0 a 4
Productos obtenidos (11/15)	Ejercicio resuelto en forma correcta. Describe en forma razonada (impecable), la solución del problema. Buenas conclusiones.	Al menos el 70% del ejercicio resuelto en forma correcta. Buena explicación de los elementos considerados. Buenas conclusiones.	Al menos el 50% del ejercicio resuelto en forma correcta. No describe en forma razonada la solución de los problemas. Conclusiones triviales.	El ejercicio no resuelto en forma correcta. No describe en forma razonada la solución de los problemas. No presenta conclusiones
Contenido del informe: coherencia, consistencia y organización. Conclusiones de la actividad (4/15)	Excelente redacción, uso de terminología adecuada. Aportes con ejemplos y descripciones gráficas.	Buena redacción y uso adecuado de los conceptos. Aportes con ejemplos y descripciones gráficas.	Redacción aceptable. Pocos aportes de contenido. Uso adecuado de los conceptos. No muestra ejemplos.	Informe mal organizado. Incompleto. Redacción mediocre. Uso escaso de los conceptos. No muestra ejemplos.
Total: 15/100				

Respecto al alcance de la actividad #3

El objetivo de la actividad #3 es que Ustedes se dediquen al diseño de las interfaces para las funcionalidades enumeradas anteriormente.

Deben llevar a cabo las actividades de diseño de modelos concretos, por lo que el producto “final” será un prototipo que represente aquellos requisitos funcionales del tipo transaccionales, de interfaz y navegacionales, que se hayan

obtenido. Para reconocerlos pueden utilizar la clasificación de requisitos que se cubrió en las sesiones de la Unidad Competencial 2 (se recomienda revisar la sesión # 5, y el manual del curso).

FORMATO DE ENTREGA Y CONTENIDOS:

Además del **prototipo**, que entregarán en algún formato que yo pueda revisar, **deben entregar un informe que incluya:**

- Introducción al trabajo.
- La justificación del tipo de prototipo producido.
- La justificación de todos los objetos de interfaz que ofrecerán al usuario para alcanzar sus objetivos.
- La justificación de la **disposición de esos objetos** en cada una de las funcionalidades que así lo requieran. **Esto se refiere a la visualización de los objetos en las distintas funcionalidades** (este contenido se cubrirá en las próximas sesiones 8 y 9).
- El mapa de navegación entre los contenidos sobre **la alimentación sana** (pirámide nutricional y los alimentos que la incluyen).
- Conclusiones sobre la actividad desarrollada respecto a los resultados de aprendizajes.
- Bibliografía utilizada. Se les recomienda regirse en las Normas APA cada vez que se desee utilizar un contenido de otro autor. Estas normas están disponibles en el Aula de la Asignatura, en el recurso Directorio del Profesor.

Desde el punto de vista de la valoración de esta actividad (#3), se premiarán aquellos prototipos que tengan algún nivel de “ejecución” (sin que tengan que ser ejecutables, pues pueden simularlo).

IMPORTANTE: En esta asignatura se hace énfasis en requisitos de usuario del tipo: interfaz, navegación y transaccionales (además de usabilidad y accesibilidad entre los no funcionales). **No deben preocuparse por aspectos relacionados con los datos que “estarán” en alguna “base de datos” (en el *back-end*). Conocerán que existen prototipos que pueden simular una respuesta del sistema.**

FECHAS DE ENTREGA DE LA ACTIVIDAD #3:

1ª CONVOCATORIA 07/01/2022 – Al entregar a tiempo será considerado en la nota final.	2ª CONVOCATORIA 21/03/2022 –
Máxima calificación = 15/100 Valor sobre la nota final = 15%	

Rúbrica de evaluación de la ACTIVIDAD 3				
DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO APLICADO A UN CASO. GENERANDO PROTOTIPOS Y MÁS				
Nivel de competencia				
Aspectos	Sobresaliente 9-10	Notable 7-8	Aprobado 5-6	Suspense 0 a 4
Productos obtenidos PROTOTIPO (10/15)	Ejercicio resuelto en forma correcta. Describe en forma razonada (impecable), la solución del problema. Buenas conclusiones.	Al menos el 70% del ejercicio resuelto en forma correcta. Buena explicación de los elementos considerados. Buenas conclusiones.	Al menos el 50% del ejercicio resuelto en forma correcta. No describe en forma razonada la solución de los problemas. Conclusiones triviales.	El ejercicio no resuelto en forma correcta. No describe en forma razonada la solución de los problemas. No presenta conclusiones
Contenido del informe: coherencia, consistencia y organización. Conclusiones de la actividad (5/15)	Excelente redacción, uso de terminología adecuada. Aportes con ejemplos y descripciones gráficas.	Buena redacción y uso adecuado de los conceptos. Aportes con ejemplos y descripciones gráficas.	Redacción aceptable. Pocos aportes de contenido. Uso adecuado de los conceptos. No muestra ejemplos.	Informe mal organizado. Incompleto. Redacción mediocre. Uso escaso de los conceptos. No muestra ejemplos.
Total: 15/100				

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Benyon, D. (2014). *Designing Interactive Systems: A comprehensive guide to HCI, UX and Interaction design*. Third Edition. Pearson Education Limited.
- Bianchini, A. (2020). Desarrollo de sistemas interactivos. Manual del curso. Universidad Internacional de Valencia.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. 4th. Edition. Wiley Publishing, Inc.
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. (2019). *Interaction design – beyond human-computer interaction*. Fifth Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces. Patterns for Effective Interaction Design*. 2th. Edition. O'Really.
- **Cualquier portal que tenga el mismo objetivo.**
- Material de apoyo de las sesiones.