Folio: INT-P2016-TIDS06-MC

Evaluación Acumulativa

Plantilla Storyboard

**Instrucciones:**

Todos los textos en color azul son indicaciones para guiar el ingreso de información y deben eliminarse, incluyendo esta información de instrucciones. El texto ingresado debe tener fuente Arial, tamaño 10 y color negro.

DATOS GENERALES

<Ingrese los datos generales>

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | <Ingrese el nombre del proyecto de la asignatura Diseño de Interfaz> |
| Fecha de entrega | <Ingrese fecha de entrega de la guía> |
| Nombre del alumno | <Ingrese nombre del alumno responsable de esta actividad> |

**STORYBOARD**

*<A partir de las necesidades de usuario y/o características de diseño de interfaces que se tienen de la documentación del proyecto y de las actividades de análisis de PEDIDOSYA, representar los escenarios posibles de interacción de los usuarios con la aplicación o con el diseño de las interfaces utilizando la técnica de storyboard>*

*Indicaciones:*

* *Representar, como mínimo, tres escenarios de interacción con las interfaces del proyecto (equivalente a tres storyboards), entre los cuales debe estar el escenario principal de interacción con el usuario. Recuerde que la cantidad de storyboards a desarrollar dependerá de los escenarios de interacción posibles.*
* *Utilizar personajes representativos de usuarios finales del diseño de la interfaz.*
* *Se solicita utilizar la siguiente estructura de información para representar la secuencia de escenas del storyboard.*
* *Como ejemplo tomar la estructura que representa el escenario “Inscribir ramos” con su primera escena. Recuerda que cada escenario posee un conjunto de pasos que lo describen (equivalente a un conjunto de escenas).*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Escenario****: Inscribir ramos* | ***Entorno****: comuna de residencia de los estudiantes* | ***Usuarios****: alumnas de INACAP* | ***N° escena: 1*** |
| *<Los escenarios pueden realizarse utilizando una herramienta de software o en papel, e incluir la imagen digital>* | | ***Paso N°1****: Las alumnas María y Gema se ponen de acuerdo para inscribir los ramos e ir a la sede de estudio.* | |
| ***Motivación****: Necesitan inscribir los ramos para dar continuidad a sus estudios y cumplir las exigencias del plan de estudios para alcanzar el título profesional.* | |
| *<Incluir diálogos en el caso de que no se incluyan en la imagen>*  *Gema: ¿Vamos a la sede para inscribir los ramos?*  *María: Vamos, hoy comienzan las inscripciones.* | |

***Recordar: un buen storyboard debe dar a conocer quién es el usuario, el ámbito de desarrollo o contexto (la situación de uso) y la motivación del usuario para utilizar la interfaz. Además, debería mostrar qué puede realizar el usuario con la interfaz, sin depender de un diseño de interfaz de usuario específico. Esto lo hace una herramienta muy potente para entender la interacción a un nivel alto de abstracción, con un enfoque solo en las necesidades y objetivos de los usuarios, y no en el diseño de la interfaz.***

*Representar los escenarios principales y relevantes a través de una secuencia de tareas. Incluir básicamente tres pasos:*

1. *Presentar quiénes son los involucrados (usuarios), el entorno y la tarea a realizar.*
2. *Desarrollar cómo se realiza la tarea, cuáles son los pasos necesarios y qué lleva a un usuario a utilizar la aplicación, mostrando el rol que juega la interfaz en ayudarlo a lograr sus objetivos.*
3. *Mostrar la satisfacción del usuario por haber cumplido el objetivo.*