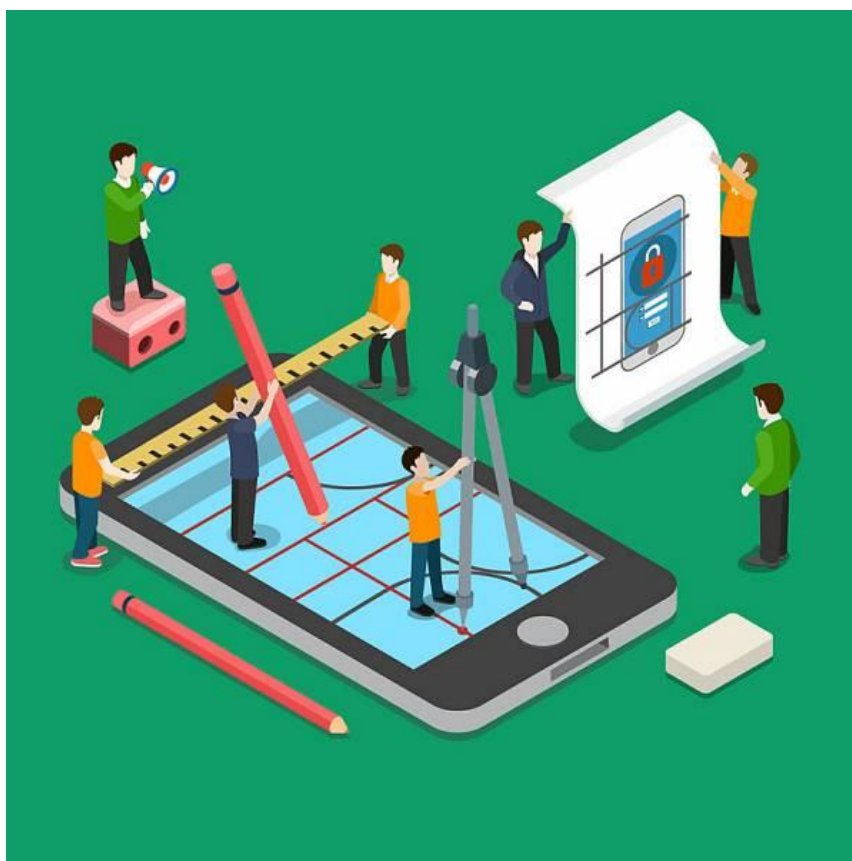


# DESENROTLLAMENT D'INTERFÍCIES

## 2N DAM

### SA1: DISENY DE PROTOTIPS ATENENT A LA USABILITAT I L'ACCESSIBILITAT



## SA1: DISENY DE PROTOTIPS ATENENT A LA USABILITAT I L'ACCESSIBILITAT

### Instruccions inicials

Les pràctiques es lliuraran seguint la següent pauta: El nom de l'activitat o pràctica a enviar serà el nombre de la pràctica (per exemple: A12, seguit de guió baix i del vostre nom i cognoms). Per exemple: **A12\_AntonioGómez**.

L'activitat s'ha de lliurar en la data establerta i no s'acceptaran els lliuraments fora del termini establert. Les pràctiques han de ser originals i no s'admeten còpies de companys/es, Internet..

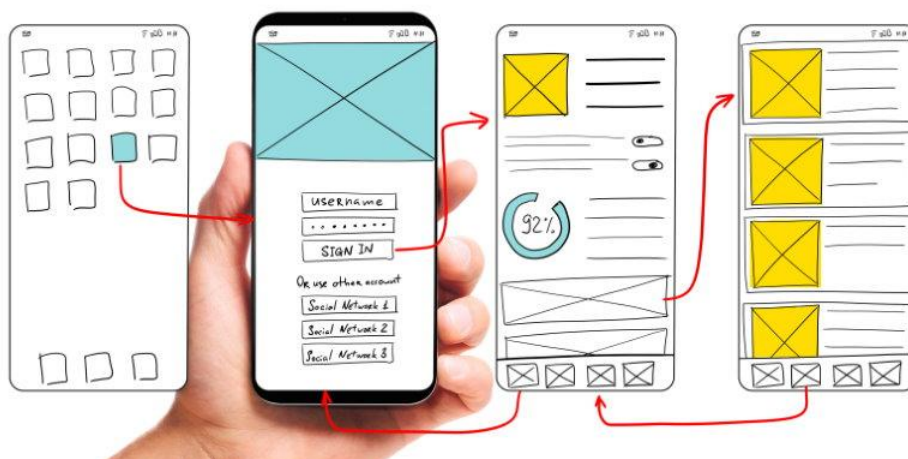
### Objectius de l'activitat

1. Aprendre a crear prototips per a definir el contingut i la posició dels diferents elements d'una aplicació o web.
2. Definir arbres i mapes de navegació d'una aplicació mòbil.
3. Conèixer les ferramentes de prototipat existents.

### Temporalització

L'activitat està prevista en una estimació de tres sessions lectives de 55 minuts cada sessió.

### PROTOTIPATGE I MAPA DE NAVEGACIÓ



1. En aquesta tasca caldrà definir l'arbre de navegació complet d'una aplicació que has d'inventar (roba, supermercat, missatgeria, compra-venda...), i realitzarem els primeres esbossos (castellà: "bocetos") de la seua interfície. L'arbre de navegació ens permetrà esbrinar quantes pantalles disposarà la nostra aplicació i per això s'ha d'establir una jerarquia. **(3 punts)**.
  - a. Caldrà respondre a algunes preguntes com:
    - i. Necessitarem menú?
    - ii. Hi haurà un apartat dedicat a l'ajuda?
    - iii. Hi ha alguna pantalla sense cap tipus d'eixida i pendent de resoldre?

Dibuixant l'arbre de navegació contestarem a aquestes i altres preguntes habituals que sorgeixen a l'inici de l'anàlisi i disseny de prototips.

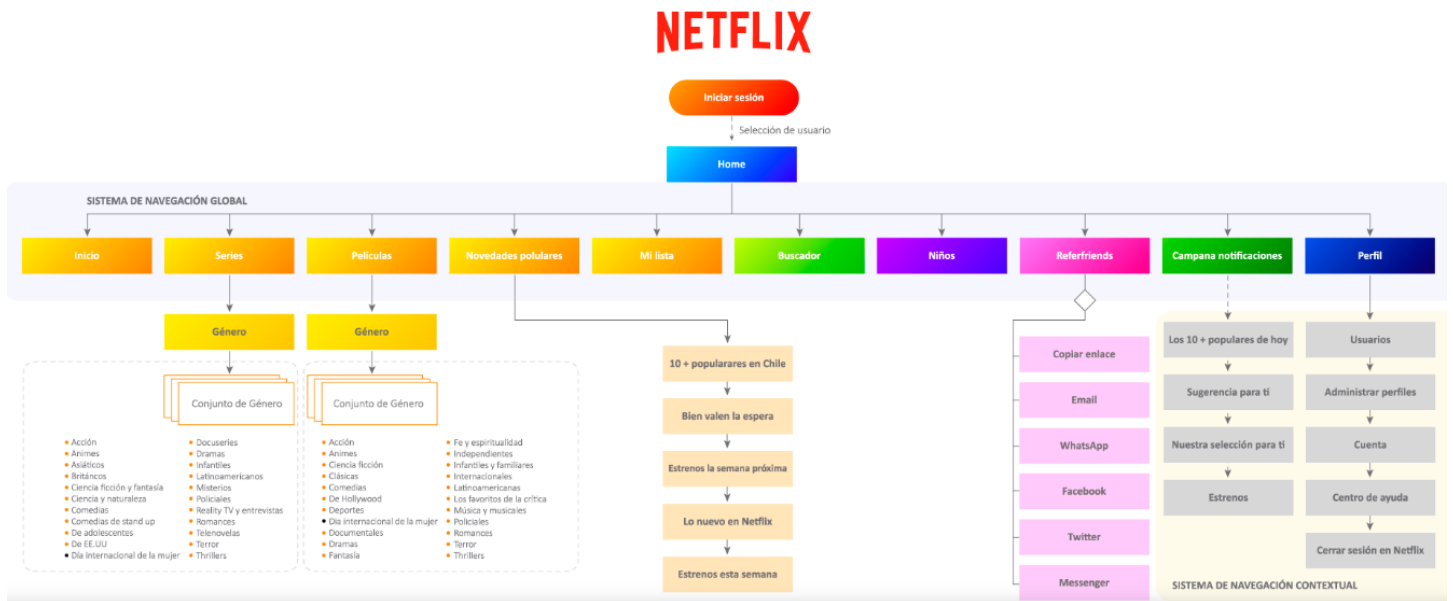


## SA1: DISENY DE PROTOTIPS ATENENT A LA USABILITAT I L'ACCESSIBILITAT

Respecte a l'arbre o mapa de navegació, ha de ser senzill, incloure totes les pantalles i sols ha de mostrar un títol o una xicoteta descripció (màxim 3-5 paraules) per a identificar cada pantalla.

Podeu fer el mapa de navegació amb el Word o amb qualsevol eina digital de dibuix però sempre ha de ser senzilla i assegurar el nombre total de pantalles que té l'aplicació en qüestió.

En la següent imatge veiem un mapa de navegació de Netflix:



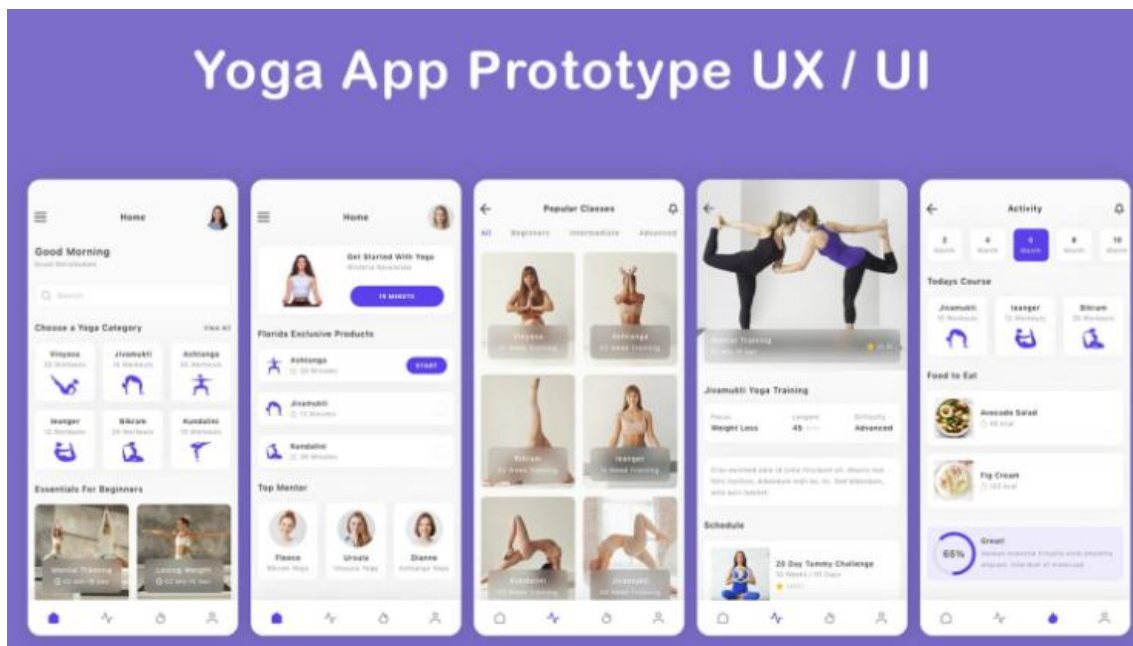
- Una vegada tenim les idees clares de l'estructura de la nostra aplicació, és moment de utilitzar una ferramenta de prototipatge. Gràcies a aquesta ferramenta de prototipatge tindrem una idea de com serà l'aplicació, l'aparença de les pantalles i tot açò ens serà útil abans de començar a programar l'aplicació. **(7 punts)**.

Respecte a les ferramentes, inicialment podeu utilitzar la que vullgau.

Exemple de prototip d'una pantalla d'una aplicació de Yoga:



## SA1: DISENY DE PROTOTIPS ATENENT A LA USABILITAT I L'ACCESSIBILITAT



### Puntuacions del exercici:

Apartat	Puntuació
Generació del mapa conceptual	3 punts
Armonia, alineacions, colors aplicació.	2 punts
Contempla ajuda i cerca.	1 punts
Bona usabilitat, usa un nombre de pantalles just, sense excedir.	2 punts
Utilitat, actual, innovadora.	2 punts