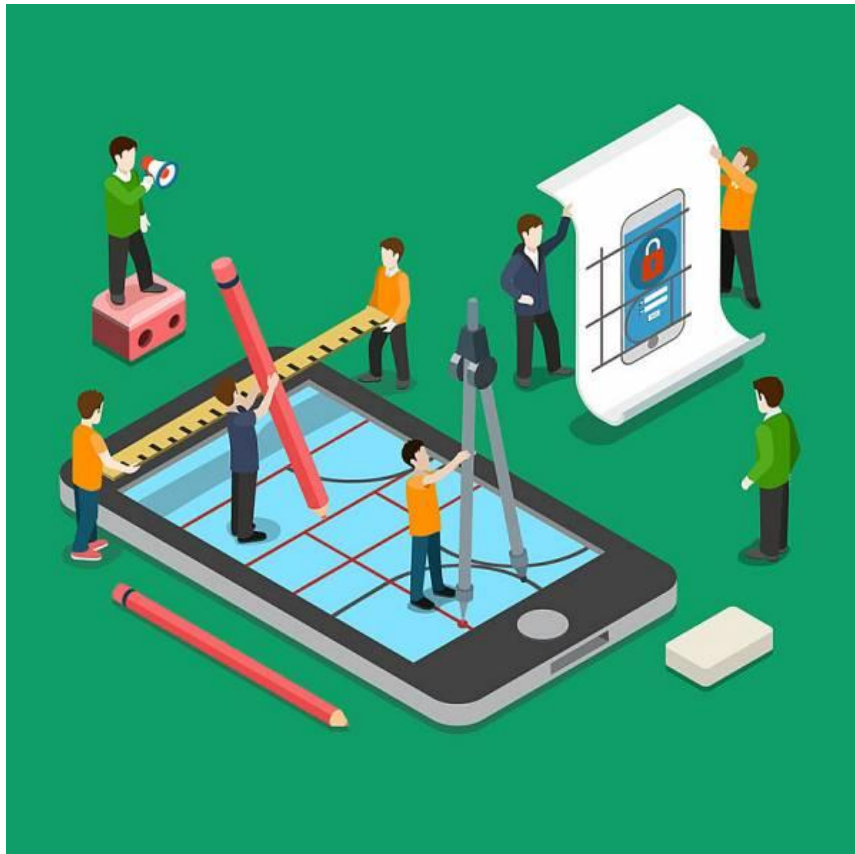




DESENROTLLAMENT D'INTERFÍCIES 2N DAM

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



A11. USABILITAT I DISENY D'INTERFÍCIES GRÀFIQUES

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: A11, seguit de guió baix i del vostre nom i cognoms). Per exemple: **A11_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. Conèixer el concepte d'interfície d'usuari.
2. Identificar els factors que influeixen en la usabilitat de la interfície i les formes d'avaluar-la.
3. Aplicar pautes i recomanacions en el disseny dels diferents elements de la interfície.
4. Aplicar pautes i recomanacions en el disseny dels diferents elements de la interfície.
5. Aprendre a crear prototips per a definir el contingut i la posició dels diferents elements d'una aplicació o web.
6. Treball en grup i exposició en classe.

Temporalització

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

1. Anem a treballar una activitat per grups, els grups els conformarà el professor. Cada grup a d'utilitzar una eina de prototipatge distinta i desenvolupar en classe el que es demana al punt 2 i 3 de la present activitat. Les possibles eines a utilitzar seran:
 - a. Ninjamock: <https://ninjamock.com>
 - b. Diagrams.net: <https://www.diagrams.net>
 - c. Balsamiq: <https://balsamiq.com>
 - d. Moqups: <https://moqups.com>
 - e. MockFlow: <https://www.mockflow.com>
 - f. Figma: <https://www.figma.com/>

Cada grup presentarà el seu treball en classe i mostrarà als company la ferramenta que ha utilitzat i les seues principals característiques.

2. Redissenya el següent formulari de forma que millore la usabilitat per als usuaris: **(2 punts)**.

A11. USABILITAT I DISENY D'INTERFÍCIES GRÀFIQUES

Formulario de registro

Datos personales

Nombre

Dirección

Provincia

Datos de acceso

Usuario

Contraseña

Acepto las condiciones del servicio ☐ Sí / No ☐

3. A continuació, es demana dissenyar un prototip de baixa fidelitat (wireframe) per a una cadena de restaurants de menjar ràpid. La descripció de la funcionalitat que ens ha donat el nostre client és la següent: **(4 punts)**.
 - a. Volem una aplicació per a que els nostres clients puguin fer el seu comandament ("pedido") de forma autònoma utilitzant una pantalla tàctil situada a l'entrada del restaurant. El client ha de poder afegir al comandament ("pedido") tots els productes que desitge, i els trobarà organitzats per categories (entrants, plats principals, begudes i postres). Una vegada que finalitzi el comandament, podrà decidir si pagar-lo amb targeta de crèdit en el mateix terminal o en efectiu al recollir-lo en el mostrador. També podrà escollir entre prendre el comandament al restaurant o portar-se'l a casa.
4. Com deis abans, cada grup mostrarà com a creat el prototip en directe en classe utilitzant l'eina que li haja tocat. **(4 punts)**.

Per a la puntuació de a pràctica es tindran en compte els següents valors:

- **Armonía, alineación.**
- **Presenta algun tipus d'ajuda.**
- **Te en compte possibles intoleràncies.**
- **Usabilitat.**
- **Cerca (buscador).**
- **Exposició. Expliqueu bé l'eina, avantatges inconvenients, que és el que més vos ha agradat...**

També fareu entrega dels prototips a Aules, comprimides en un arxiu .zip si la ferramenta deixa descarregar o compartint al correu del professor el treball: i.martosgazquez@edu.gva.es