

Interfaces de Usuario

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2020 / 2021

Workshop

HEURISTICAS Y PATRONES DE DISEÑO

Enunciado

El workshop se realizará en cinco fases.

1. Los estudiantes se repartirán en grupos de 4-5 miembros (dependiendo del número de estudiantes en clase y respetando las normas de seguridad). Cada grupo tendrá que elegir un/a portavoz que se encargará de presentar los resultados al resto de la clase.
2. A cada grupo de estudiantes se le asignarán todas las heurísticas y los patrones de diseño que tendrán que leer y entender.
3. El/La profesor/a enseñará en clase el siguiente sitio web: <https://elpais.com/>. Además, les pedirá a los grupos de estudiantes que busquen un mínimo de 10 ejemplos de cumplimiento o no cumplimiento de las heurísticas y los patrones.
4. Teniendo en cuenta los resultados del punto anterior, los grupos trabajarán en un posible rediseño del sitio web.
5. Al terminar el ejercicio, cada uno de los/las *portavoces* presentará al resto de la clase los patrones y heurísticas encontrados, y el rediseño propuesto.
6. Todos los miembros del equipo subirán a Aula Global (en una tarea disponible en el grupo magistral) el trabajo hecho.

Normas de realización

Los grupos podrán utilizar cualquier dispositivo tengan a su disposición (ordenador, Tablet, móvil, ...).

La nota por participar al workshop será de 0,1 puntos.