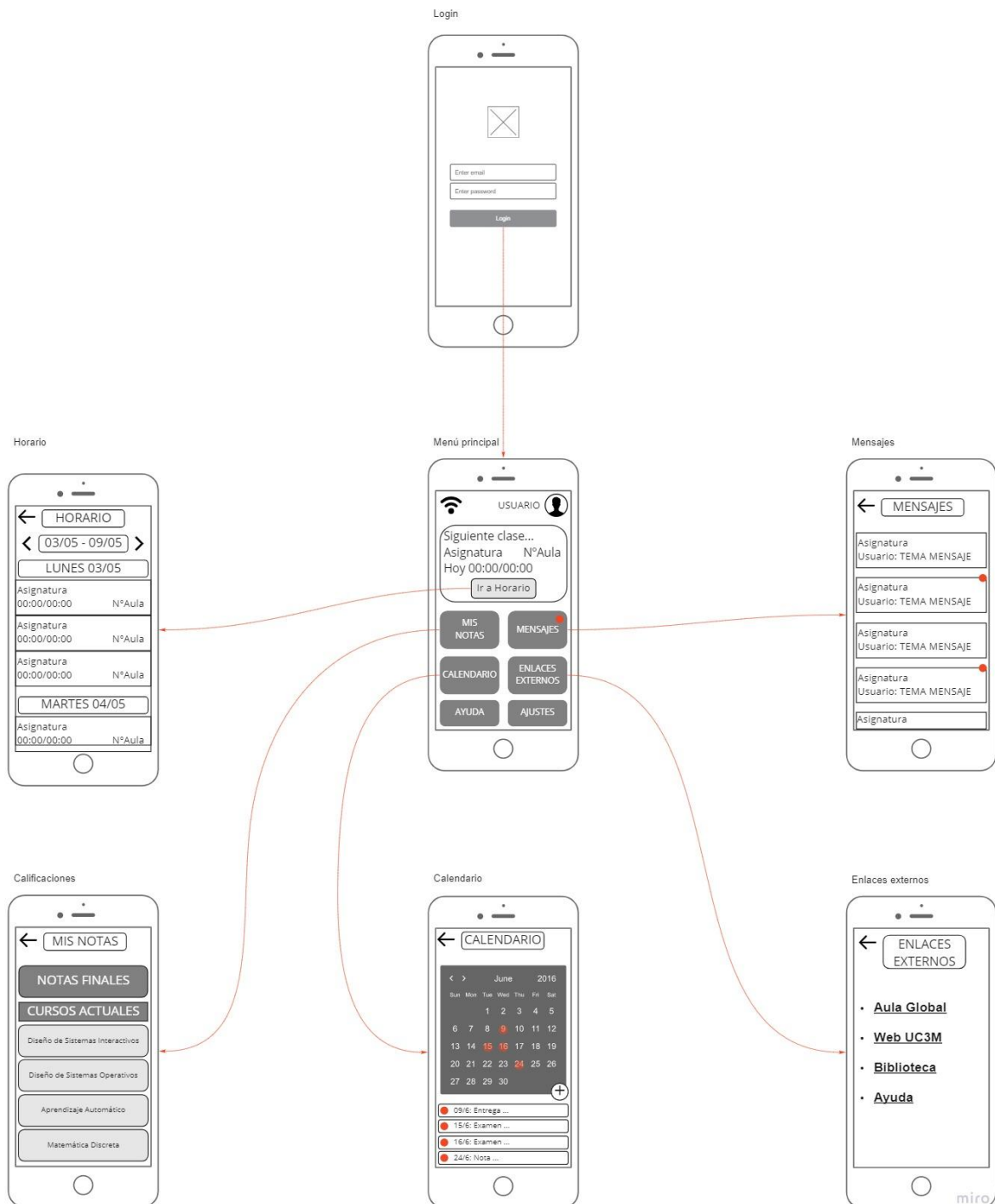


# Material de apoyo:

Primeramente proporcionamos el esquema de todas las pantallas importantes que tiene la aplicación, de manera que puedan evaluarse situaciones que no estén representadas en el prototipo.



A continuación proporcionamos el enlace web al prototipo. Este consta de la página de inicio, la principal y una semana de horarios. Para las pruebas se ha hecho que el botón de opciones dirija al login, de otra forma no se podría volver a este. Es importante considerar también que es una app móvil, por lo que tendrá que adaptarse en el navegador para probarla con emulación de estos. El enlace es el siguiente:

<https://100405882.github.io/appP2/login>

## Identificación de usuarios:

Los usuarios serán profesores y alumnos de universidad. Sus preocupaciones son entre otras consultar información de la universidad, como horarios, notas o mensajes. Las situaciones pueden ser con tiempo o precipitadas, en cualquier momento y lugar.

Ambos necesitan saber el horario de clases en las que participan. Los alumnos pueden estar más preocupados por las notas y los eventos como entregas o exámenes. Los profesores necesitan gestionar tutorías y comunicarse con los alumnos.

# Situaciones:

A continuación mostraremos 5 situaciones para probar la calidad de nuestro diseño:

## 1) Primera prueba:

Un profesor llega muy justo de tiempo a la universidad. Está algo apurado y necesita saber el lugar y la clase donde le toca impartir. El profesor saca el móvil, no necesita loguearse ya que lo hizo en su momento y aparece en la pantalla principal, ahí está la primera clase a la que tiene que asistir ahora.

\*Nota: puede usarse tanto el boceto como el prototipo.

## 2) Segunda prueba:

Un alumno descarga la aplicación porque le han dicho que se ven bien los horarios. Este la abre y se encuentra con la pantalla de login. Debe introducir su usuario y contraseña de la universidad, y al pulsar el botón de loguearse aparecerá en el menú principal. Ahora quiere ver dónde se buscan los horarios, y debe encontrar el botón para acceder a ellos. Una vez lo encuentre, verá los horarios de la semana, aunque la curiosidad le hace querer buscar los exámenes finales, por lo que tendrá que cambiar de semana.

\*Nota: puede usarse tanto el boceto como el prototipo.

## 3) Tercera prueba:

Un alumno está en el tren de vuelta a casa y recibe un mensaje del profesor de que ya están las notas de Procesadores de Lenguajes. Aula Global está bien en el ordenador, pero en móvil no aparecen muy bien las notas y tiene que buscar la página. El alumno abre la app y desde el menú principal accede a las notas, aquí busca la asignatura y accede a esta, donde estarán todas las notas parciales.

\*Nota: para esta prueba es más completo el prototipo.

## 4) Cuarta prueba:

Al profesor le piden una tutoría, pero esta semana es muy densa y muchos alumnos lo han hecho ya. Recuerda que tiene un calendario en la aplicación, donde ha apuntado el resto de tutorías, así que la abre y aparece en el menú principal, desde donde accede al calendario. Muchos días aparecen en rojo, pero encuentra un hueco en uno de ellos para la tutoría, así que crea un nuevo evento en esa hora y día.

\*Nota: para esta prueba es más completo el prototipo.

## 5) Quinta prueba:

Un alumno necesita volver a ver un mensaje importante de un profesor. En lugar de usar el email, decide usar la aplicación, puesto que están los mensajes importantes. Al encenderlo está en el menú principal, desde ahí accede a mensajes y busca el que necesita.

\*Nota: para esta prueba es más completo el prototipo.