**DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS** (GRUPO 83-02)

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

PRÁCTICA 3:  
Cognitive Walkthrough

**\_\_\_**

Carlos Rubio Olivares, 100405834

Raúl Giménez de Dios, 100405861

Jorge Rodríguez Fraile, 100405951

Mohamed El Aakil Messaoudi, 100405967



# 

# 

# INTRODUCCIÓN

El sistema a evaluar se encuentra disponible en:

<https://xvenve.github.io/dsip2/login>

Se trata de un sistema de gestión de correos electrónicos en el entorno académico universitario, con características específicas para este contexto que permiten alcanzar las tareas diarias de comunicación de una manera mucho más focalizada.

# IDENTIFICACIÓN DE USUARIOS

Los usuarios serán alumnos y profesores de un entorno universitario cuyas preocupaciones están relacionadas con el uso y optimización de las herramientas que les son brindadas para el trabajo y los estudios de la mejor manera posible. Las situaciones en las que puede usarse esta herramienta se producen en cualquier momento y lugar.

# SITUACIONES

## Situación 1: silenciar a un usuario

* El usuario inicia sesión en la aplicación haciendo uso de sus credenciales (correo electrónico y contraseña de 8 o más caracteres).
* El usuario silencia al usuario Jorge Rodríguez Fraile pulsando el icono de la campana.

## Situación 2: redactar correo y comprobar su envío

* El usuario inicia sesión en la aplicación haciendo uso de sus credenciales (correo electrónico y contraseña de 8 o más caracteres).
* El usuario hace click en redactar para escribir un nuevo correo electrónico.
* El usuario selecciona al contacto Raúl Giménez de Dios y escribe el cuerpo y asunto del mensaje.
* El usuario hace click en la opción enviar.
* El usuario despliega la barra izquierda de opciones y accede a la sección de mensajes enviados.
* El usuario se cerciora de que el correo recién enviado aparece en esta sección.

## Situación 3: filtrar por asignatura y leer correo

* El usuario inicia sesión en la aplicación haciendo uso de sus credenciales (correo electrónico y contraseña de 8 o más caracteres).
* El usuario despliega la barra izquierda de opciones y accede a la sección de Aprendizaje Automático.
* El usuario se cerciora de que solo aparecen los correos electrónicos de la asignatura (AA).

## Situación 4: eliminar correo electrónico.

* El usuario inicia sesión en la aplicación haciendo uso de sus credenciales (correo electrónico y contraseña de 8 o más caracteres).
* El usuario elimina el correo electrónico cuyo asunto es “Duda Angular”
* El usuario despliega la barra izquierda de opciones y accede a la sección de papelera.
* El usuario comprueba que el correo eliminado aparece ahora en la sección de papelera.

## Situación 5: responder correo electrónico y cerrar sesión.

* El usuario inicia sesión en la aplicación haciendo uso de sus credenciales (correo electrónico y contraseña de 8 o más caracteres).
* El usuario responde al correo cuyo asunto es “Entrega de la práctica”
* El usuario comprueba que los campos de contacto y asunto se rellenan de manera automática.
* El usuario redacta el correo electrónico.
* El usuario hace click en enviar.
* El usuario despliega la barra izquierda de opciones y pulsa en cerrar sesión.
* El usuario se cerciora de que se ha cerrado sesión correctamente.