



## Interacción persona-ordenador

### ***Práctica 1: Estilos y paradigmas de interacción***

#### **Objetivos**

Analizar distintas aplicaciones y decidir que estilos y paradigmas de interacción serían los más apropiados para realizar las tareas de usuario que conllevan.

#### **Desarrollo de la práctica**

Se deberán considerar las siguientes aplicaciones:

1. Consulta de saldo en un servicio de banca telefónica automatizado.
2. Sistema de GPS para automóviles
3. Una aplicación de reserva de billetes de avión (se pueden encontrar ejemplos en [www.iberia.es](http://www.iberia.es), [www.viajar.com](http://www.viajar.com), etc.).
4. Un videojuego del tipo “apunta y dispara” en primera persona como Doom, Quake o similar.

El alumno deberá **proponer el o los estilos de interacción** más apropiados para cada una de ellas y **determinar y describir el paradigma** al que pertenecerían.

#### **Normas**

El alumno deberá entregar por medio del campus virtual, un informe con los resultados de su análisis. Por cada aplicación deberá exponer los estilos de interacción que utilizan o que deberían utilizar y bajo que paradigma se ejecutaría razonando sus respuestas. El informe podrá contener gráficos, volcados de pantalla o cualquier otro material que considere apropiado.

#### **Fecha de entrega**

El informe deberá ser entregado antes del 6 de noviembre de 2008.