



Cursos de Doctorado: Evaluación y Diseño de Sistemas Interactivos

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. Un mostrador de check-in en un aeropuerto (si no conoces ninguno en http://80.242.134.46/quickcheckin/es/quick_1.html está disponible una simulación de los mostradores de la compañía Lufthansa).
2. Una aplicación de reserva de billetes de avión (se pueden encontrar ejemplos en www.iberia.es, www.viajar.com, etc.).
3. Un videojuego del tipo “apunta y dispara” en primera persona como Doom, Quake o similar.
4. Una consulta de saldo en un cajero automático.
5. Acceso telefónico a un catálogo de cursos de una universidad.

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

Se deberá entregar, bien por medio del correo electrónico bien por medio del campus virtual (esta es la opción preferente), un informe con los resultados de su análisis. El informe podrá contener gráficos, volcados de pantalla o cualquier otro material que considere apropiado.