Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura

Fundamentos de Interacción persona-computadora

Práctica: Estilos y paradigmas de interacción (curso 2013-2014)

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

A partir de las siguientes aplicaciones:

- 1. Registro en una tienda o servicio en línea como por ejemplo en https://www.iberia.com/web/obsmenu.do?menuld=PLUREG.
- 2. Consulta telefónica automatizada (sin intervención de operador) de notas de una universidad
- 3. Sacar un billete de metro en un puesto de venta automático.
- 4. Una aplicación de predicción meteorológica para móviles (se pueden ver algunos ejemplos en www.tiempo.com/android.html o http://www.aemet.es/es/movil).
- Un entorno tipo Second Life (<u>secondlife.com/</u>). Si no conocéis Second Life podéis ver <u>secondlife.com/whatis/?lang=es-ES</u> o las guías de YouTube en <u>www.youtube.com/results?search_query=gu%C3%ADa+de+second+life&oq=gu%C3%ADa+de+second+life&gs_l=youtube.12...0.0.0.185847.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0...1ac...1 <u>1.youtube</u>.
 </u>

Los estudiantes deben **proponer el o los estilos de interacción** más apropiados para cada una de ellas y **determinar y describir el paradigma o los paradigmas** al que pertenecen. Cada estilo o paradigma propuesto deberá ser justificado, indicando en que parteo paso de la tarea se utilizaría.

Normas

La práctica será de carácter individual. Se deberá entregar un texto con los resultados del análisis a través del campus virtual. Por cada tarea se deberá exponer, razonando las resputas:

- Los estilos de interacción que utilizan o deberían utilizar
- Bajo que paradigma de interacción se ejecutarían

El informe podrá contener gráficos, volcados de pantalla o cualquier otro material que se considere apropiado.