

# Curso OCW

## Interfaces de Usuario

Profesores:

Teresa Onorati

Ignacio Aedo

Paloma Díaz

Ana Tajadura-Jiménez

Javier Sanz Rodríguez

Mónica Sánchez de Francisco



# Ejercicios de teoría

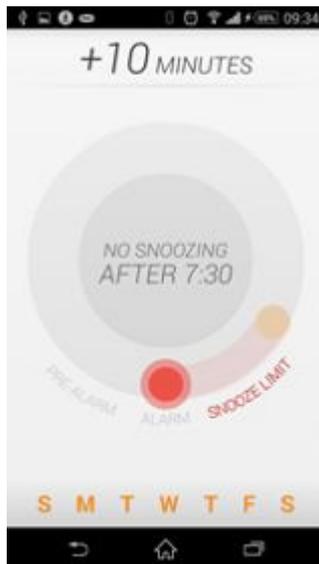
con soluciones

## Prototipado y Heurísticas

Se diseñe interfaz e interacción de una aplicación móvil de despertador que permite configurar la alarma (hora, tipo de sonido, días de la semana, ...), encender o apagar la alarma, configurar una pre alarma con un volumen de sonido más bajo y posponer la alarma unos minutos.

- Diseñar el prototipo en papel (1,5 puntos)
- Especificar el contexto de uso y las personas, y como se han tenido en cuenta en el diseño de la interfaz (1 punto)
- Justificar las decisiones de diseño tomadas a través de las heurísticas de Nielsen (1,5 puntos)

## Solución



Tocando el círculo central más oscuro se puede cambiar la hora y el tipo de sonido de alarma.

Los días de la semana se pueden ir cambiando directamente en la pantalla principal tocando las iniciales.

Hay posibilidad de pre-alarma (unos minutos antes empezar el mismo tono de la alarma subiendo poco a poco el volumen) arrastrando la etiqueta PRE-ALARM a lo largo del círculo.

Para posponer se puede hacer lo mismo con la etiqueta SNOOZE-LIMIT o tocando arriba en +10 MINUTES.

La alarma se apaga girando el móvil para que la pantalla toque la superficie de apoyo (por ejemplo la mesa).

Heurística	Aplicación
Visibilidad del estado del sistema	Habrà un círculo que se mueve a lo largo de la circunferencia que representa la hora actual. La circunferencia representa las doce horas. Habrà dos versiones de la misma app: una en colores grises y claros para las doce horas diarias (0-12) y colores negros y oscuros para las doce horas nocturnas (12-0). A través de un cambio de colores sabemos cuánto falta a la hora de la alarma.

Coincidencia entre el sistema y el mundo real	El cambio de colores de la app se corresponde al cambio de la luz a lo largo del día. La circunferencia se corresponde a la clásica representación de las horas en un reloj.
Control de usuario y libertad	Los horarios establecidos para pre alarma, alarma y alarma pospuesta siempre tiene ese orden.
Consistencia y estandarización	Los días de la semana se representan con las letras convencionales, así como los colores para representar el paso de las horas.
Prevención de errores	El usuario no puede equivocarse a la hora de especificar la hora de la alarma entre mañana y tarde. Lo mismo pasa con los días de la semana.
Reconocimiento antes que recuerdo	La posición de la pelota a lo largo de la circunferencia hace que el usuario reconozca en qué parte del día se encuentra y cuánto falta a la alarma. Lo mismo pasa con los días de la semana.
Flexibilidad y eficiencia de uso	Hay posibilidad de configurar todos los detalles de una alarma, pero también de usar los comandos más rápidos (como por ejemplo para posponer la alarma).
Estética y diseño minimalista	Diseño minimalista aprovechando de la posibilidad de utilizar modos de interacción propios de la computación móvil, como por ejemplo el girar el dispositivo o tocar la pantalla.
Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperar la situación cuando se produce un error	Los feedback visuales disponibles cuando se selecciona un día o se define el tiempo de una alarma ayudan al usuario a reconocer rápidamente posibles situaciones de errores
Ayuda y documentación	No hay una guía en sí, pero a la hora de instalar la aplicación se ofrecería un tour.