

Lección 20: comentarios y pruebas

Lección sin conexión

Propósito

En esta Lección, los alumnos utilizan los comentarios de los “usuarios” de la aplicación prototipo de papel de la Lección anterior para desarrollar mejoras en la interfaz de usuario de ese prototipo de papel. La Lección comienza con una reflexión sobre el hecho de que los diseñadores necesitan traducir las necesidades humanas con la tecnología. Los estudiantes reciben una colección de comentarios y solicitudes de los usuarios de la aplicación de la Lección anterior. En equipos, los estudiantes clasifican los comentarios e identifican las formas en que las necesidades expresadas en los comentarios se pueden cumplir mediante cambios en la interfaz de la aplicación. Luego, en equipos, los estudiantes implementarán algunos de estos cambios para cumplir con una de las necesidades que identificaron.

Esta Lección presenta varias habilidades que los estudiantes necesitarán usar más adelante. Aprenderán a categorizar los comentarios para organizar y priorizar su respuesta. Aprenden a interpretar las necesidades humanas con una pieza de tecnología en términos de los cambios en la interfaz de usuario. Tienen la primera oportunidad de crear un prototipo de papel propio diseñando una nueva pantalla de una aplicación.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (10 min)
- Ampliación del conocimiento (40 min)
- Transferencia del conocimiento (5 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Traducir las necesidades del usuario en cambios y mejoras en la interfaz de usuario de una aplicación.
- Categorizar y priorizar los comentarios de los usuarios de una aplicación.
- Crear un prototipo de papel para las pantallas de una aplicación.

Preparación

- Consultar [Comentarios de prototipos - Guía de lecciones](#)
- Consultar [Mejorar una pantalla para cada estudiante.](#)
- Lápices de colores o marcadores para los prototipos de papel.

Recursos

¡Atención!

Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los estudiantes:

- [Comentarios de prototipos - Guía de lecciones](#)
- [Mejorar una pantalla - Guía de lecciones](#)
- [Pantallas de interfaz de usuario - Guía de lecciones](#)

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (10 min)

Preguntar:

Pensarán en una pieza de software (como una aplicación) que sea difícil de usar. Tal vez no pudieron encontrar algo que necesitaban, estaba mal organizado o simplemente era difícil de usar. ¿Qué específicamente no le gustó al respecto? ¿Por qué no cubrió sus necesidades? ¿Cómo podría haberse mejorado?

Discutir:

Los estudiantes deberán escribir sus ideas en silencio. Luego pasarán a una discusión como clase sobre los tipos de problemas que los estudiantes han tenido con las aplicaciones en el pasado. Abordando la conversación específicamente sobre la interfaz de usuario o la experiencia del usuario y cómo podrían mejorarse esos aspectos de la aplicación.

Observaciones:

La tecnología está hecha para satisfacer nuestras necesidades humanas y así es como generalmente pensamos en ellas. Escuché muchos buenos ejemplos de cosas que necesitabas para que la tecnología funcione mejor. Como creadores de una aplicación queremos satisfacer las necesidades de nuestros usuarios, pero tenemos que pensar en ellos en términos de lo que tenemos control en la aplicación. En otras palabras, debemos comenzar a pensar cómo traducir las necesidades humanas en las interfaces de usuario y las experiencias que creamos.

Objetivo: Esta conversación tiene como objetivo resaltar que las necesidades humanas con el software se pueden resolver cambiando la experiencia del usuario del software o la interfaz, términos que los estudiantes aprendieron en la clase anterior. Esto es principalmente una lluvia de ideas y si estos puntos no aparecen naturalmente en la conversación, conviértalos en la transición a la Ampliación del conocimiento.

Ampliación del conocimiento (40 min)

Sentido de los comentarios de los usuarios

Grupo:

Coloca a los estudiantes en equipos de 2 o 3

Distribuir:

Se entregará a cada equipo [Comentarios de prototipos - Guía de lecciones](#). También distribuirá copias de las [pantallas de la interfaz de usuario - Guía de lecciones](#) o podrá mostrarlas en un proyector.

Comentarios del prototipo

Clasifique la retroalimentación:

Trabajando en equipos, los estudiantes deben crear categorías las cuales deben corresponder con necesidades o problemas similares a los que se dirigen los comentarios. Por ejemplo, varios comentarios pueden ser sobre el hecho de que la fuente es demasiado pequeña para leer.

Compartir:

Una vez que todos los equipos hayan categorizado sus comentarios, solicitará algunas sugerencias sobre los tipos de categorías que crearon.

Reducción de materiales impresos

Las pantallas se pueden reutilizar, siempre y cuando los alumnos no escriban en ellas. Las pantallas de interfaz de usuario ya deberían estar impresas de la Lección anterior.

Selección de categorías: Circule por la sala pidiendo a los equipos que expliquen cómo están formando sus categorías. Recuerde a los estudiantes que su usuario no siempre dice exactamente lo que necesita. Necesita interpretar o traducir lo que han dicho. No hay una agrupación correcta de comentarios aquí, pero los estudiantes deben estar preparados para justificar sus categorías.

Respondiendo a Comentarios

Distribuir:

[Mejorar una pantalla - Guía de lecciones](#) para cada equipo.

Mejora una pantalla

Mejoras potenciales:

Como equipo, los estudiantes tomarán los comentarios que categorizaron y propondrán algunas posibles mejoras a la aplicación. Cada mejora propuesta debe estar claramente conectada a una de las categorías de retroalimentación que se crearon en la última Lección.

Rediseño de pantalla:

Cada estudiante deberá dibujar una versión mejorada de una de las pantallas en la aplicación prototipo de papel. La guía de lecciones contiene una página para cada pantalla de la aplicación para que el grupo divida.

Transferencia del conocimiento (5 min)

Compartir:

Algunos equipos presentarán brevemente la pantalla que han actualizado. Se pedirá que describan específicamente:

- La categoría de necesidades que eligieron abordar.
- Diferentes formas en que consideraron abordar esas necesidades.
- Los cambios en la interfaz de usuario y la experiencia del usuario que diseñaron para satisfacer esas necesidades.

Sugerencias para evaluar

Se sugiere el siguiente indicador para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Explican los esquemas utilizados para resolver problemas
- Describen con algoritmos en forma de pseudocódigo.
- Expresan y argumentan sus puntos de vista.

Reducción de materiales impresos

La Guía de lecciones se puede completar en línea o como una Lección de diario. Los estudiantes que completen la Lección en línea pueden optar por utilizar una herramienta de dibujo en línea para bocetar la interfaz de usuario mejorado o enviar el boceto por separado en papel.

Elección de mejoras: Los estudiantes pueden necesitar ayuda para mejorar sus aplicaciones. Por ejemplo, si varios usuarios se quejan de texto pequeño, entonces podrían intentar aumentar el tamaño de la fuente en la pantalla que están mejorando. También pueden elegir agregar una configuración de “tamaño de texto” en su página “Configuración”. Siempre hay muchas mejoras en una aplicación que pueden tener el efecto deseado. Para esta Lección, es más importante que el cambio aborde razonablemente la necesidad que eligieron. Habrá más oportunidades para investigar qué es realista cambiar en la interfaz de usuario de la aplicación más adelante en la unidad.