

# PROYECTO UX

**Diseño centrado en las  
personas**

**Carina González**

**[cjgonza@ull.edu.es](mailto:cjgonza@ull.edu.es)**

**@carina211**

# INTRODUCCIÓN

## DCP/DCU

El diseño centrado en las personas (DCP) (también conocida como diseño centrado en el usuario o DCU), es una metodología que sitúa a la persona en el centro de todo el proceso de diseño y una forma de planificar proyectos, en donde existen diferentes métodos y herramientas que pueden ser aplicadas en las diferentes fases del proceso. Éste proceso de diseño es iterativo que se divide en diferentes fases o etapas (investigación, definición, producción y evaluación). Para cada proyecto se deben identificar los métodos y técnicas que se aplicarán. La metodología DCP/DCU garantiza una mejor experiencia de usuario (UX) con el producto/servicio digital que estamos diseñando. Por ello, en el proyecto final utilizaremos algunos métodos y técnicas de la misma.

## INSTRUCCIONES

- El proyecto final UX se realizará en grupo (2-3 personas), siendo válido el mismo grupo y tema elegido para la práctica de entorno Web.
- La fecha de entrega límite del proyecto es el 19 de enero de 2019.
- Las interfaces desarrolladas para la práctica de entorno web podrán ser valoradas además en el proyecto como aplicación final.
- Todos los entregables derivados del proyecto se compartirán en una carpeta en Google Drive con [cjgonza@ull.edu.es](mailto:cjgonza@ull.edu.es) y se rellenará un formulario con los datos de la entrega que se habilitará en la fecha correspondiente.

## OBJETIVOS

1. *Conocer las fases y etapas de la metodología DCP/DCU*
2. *Aplicar algunos métodos y técnicas DCP/DCU*
3. *Crear un prototipo de la interfaz de usuario (UI)*
4. *Conocer cómo evaluar la experiencia de usuario (UX)*

## TAREAS

1. **Investigación:** *se debe analizar a las personas y los contextos de uso de la aplicación web a diseñar. Para ello, deberá utilizar la técnica de "personas" y definir los "escenarios" en donde se utilizará la aplicación. Podemos utilizar para la técnica de personas la herramienta online: <https://uxpressia.com/personas-online-tool>. Para elaborar los escenarios, se deberá describir (a modo de historia) diferentes situaciones en donde las personas (arquetipos) definidas anteriormente, usan nuestra aplicación. Se deberán definir al menos dos "personas" o tipos de usuarios y dos "escenarios" diferentes de uso.*

2. **Definición:** se debe definir la interacción del usuario con la aplicación. Para ello se utilizará la técnica de "user journey" y se basará en las "personas" y "escenarios" anteriormente creados. Las tareas a realizar para son las siguientes:

- a. Definir el objetivo: ¿cuál es el objetivo del usuario? ¿Qué quiere conseguir utilizando mi aplicación?
- b. Determinar los pasos o tareas que debe llevar a cabo el usuario para alcanzar su objetivo.
- c. Definir la información a incluir en el mapa:
  - i. Touchpoints: ¿cuándo interactúa el usuario con la aplicación?
  - ii. Acciones: ¿qué acciones lleva a cabo el usuario en cada paso? ¿Qué hace para poder continuar y pasar al siguiente punto?
  - iii. Pain points: ¿qué obstáculos encuentra?
  - iv. Emociones: ¿cómo se siente durante su interacción la aplicación?
  - v. Oportunidades: ¿qué podemos hacer para mejorar la experiencia en este paso?
- d. Crear el mapa: Definiremos la experiencia de usuario en el mapa utilizando la información anteriormente especificada. utilizar, algunas plantillas predefinidas en UXPRESSIA (<https://uxpressia.com/templates>)

3. **Producción:** se deben crear soluciones de diseño para nuestro proyecto. Para ello se diseñarán las principales interfaces de nuestra aplicación (UI). Se podrán entregar prototipos de las principales interfaces de la aplicación en papel (wireframes) y/o en Justinmind (prototipo) (<https://www.justinmind.com/>).

4. **Evaluación:** se debe crear un plan de evaluación de UX. Identificar las métricas con las que evaluaré la UX de mi aplicación web/app. Para la web, podemos usar las métricas KPI (Key Performance Indicators). En esta fase, nos apoyaremos en

*el framework de Google HEART para la evaluación de la UX*  
(<https://www.dtelepathy.com/ux-metrics/#quality>).