

DIU21

Prácticas Diseño Interfaces de Usuario 2020-21 (Tema: Turismo)

Grupo: DIU2.TheThruster Curso: 2020/21

Updated: 8/2/2021

Proyecto:

Visión Nazarí

Descripción:

Aplicación AR que permite ver las calles de Granada mediante una recreación en 3D de su supuesto aspecto durante la época nazarí en sus diferentes califatos y con la opción de seleccionar el nivel de profundidad de las explicaciones y descripciones. Incluirá las diferentes rutas que seguían los ciudadanos de la época y conforme vas caminando se podrá visualizar toda la arquitectura y creativities de la cultura nazarí.

Logotipo:

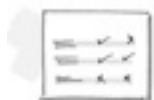


Miembros

- :bust_in_silhouette: Escalona García, Alejandro :octocat: [@AlejandroEscalona](https://github.com/AlejandroEscalona)
- :bust_in_silhouette: Fernández Alcaide, Alejandro :octocat: [@AlejandroFrndz](https://github.com/AlejandroFrndz)

Proceso de Diseño

Paso 1. UX Desk Research & Analisis



1.a Competitive Analysis

Ciudades	Cartagena	Granada	Alcaice	Castellón	Aguilés	Murcia
Venecia (torres)	4	3	5	4	2	4
Vinculación desde móvil	5	2	4	3	1	3
Accesibilidad	5	1				
Android	NO	SI	SI	NO	SI	NO
iOS	NO	SI	SI	NO	NO	NO
Seguridad	4	1	4	4	1	3
Normativas Cookies	2	1	1	0	0	0
	https://turismo.cartagena.es/	https://www.granadatur.com/	https://www.alcaice.com/turismo/	https://www.castellon.com/	http://www.aguiles.es/	https://www.murcia.es/
	May más	Regular	May bueno			
		3	5			

Normativa de cookies → De acuerdo con la normativa vigente, se evalúa tanto que se avise del uso de cookies como que se permita la configuración de las cookies de terceros



1.b Persona

En primer lugar hemos seleccionado a Elena, es una persona con pocas capacidades tecnologicas y poca experiencia con ellas, es reacia a su uso pero sabe que son muy necesarias. Le gusta mucho viajar y nos puede mostrar los problemas que los desarrolladores de la web no podríamos ver al ver su uso muy fácil.



En segundo lugar, hemos creado a Shay. La característica más relevante de Shay es que es una persona con dificultades de visión (dislexia) y que además es de otro país y no habla español. Gracias a esto podremos comprobar como de preparadas están las webs, tanto en contenido como en interfaz de usuario, para poder ser empleadas por personas con dificultades similares.



1.c User Journey Map

----- Elena -----



Elena

User Journey Map

CC BY DIU1.ABCDEF_2020/21 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Elena

pasos	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere descansar un poco y viajar a un lugar de costa.	Busca en internet ofertas para lugares con costa.	Decide escoger la ciudad de Cartagena ya que tiene costa y los costes son asequibles para ella y su familia.	Encuentra un buen hotel para hospedarse y a un buen precio.	Se informa de la ciudad en la web y analiza un plan para hacer en la ciudad.	Consigue reservar y realizar un plan para hacer en la ciudad como turista.
Punto Contacto	Móvil	ordenador	Móvil	ordenador	móvil	ordenador
Emoción						
Conflicto	ver lugares de costa, que estén relativamente cerca.	Buscan ofertas pero hay demasiadas webs, y no se fía mucho de las ofertas de internet.	Está preocupada por el que hacer y el desplazamiento (coche y aparcamiento).	Buscar opciones en el lugar que había seleccionado, viendo precios y distancias, tiene que ver si hay aparcamiento fácil.	Le cuesta un poco utilizar la web y no seadera mucho.	Le ha costado adherirse entre tantas webs similares, y no se fía mucho de ellas. Finalmente encuentra una que se adecuaba a sus conocimientos.
Imagen						

En el mapa de Elena podemos ver, que la gran dificultad ha sido en encontrar la web adecuada, y un poco el uso. Aunque la web tiene muy trabajada la accesibilidad, la usabilidad no tanto. Por otro lado puede encontrar información útil como aparcamientos y planes para hacer.

----- Shay -----

pasos	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	quiere preparar un viaje a España con su padre, pero él no puede entenderse puesto que es una sorpresa.	Las agencias de viaje están de capa caída, por lo que no le queda más remedio que buscar por internet.	Ha comprobado gran cantidad de webs, pero casi ninguna tiene opciones de accesibilidad y leer tal cantidad de información le resulta muy complicado.	Encuentra una web sobre Cartagena, una ciudad en la costa mediterránea, que dispone de opciones de accesibilidad que le facilitan mucho la vida.	Decide llamar por teléfono al contacto ofrecido por la web.	gracias a la información obtenida, reserva y planifica el viaje.
Punto Contacto	agenda	ordenador ("Buscador")	ordenador ("Buscador")	ordenador ("Buscador")	Móvil (llamada)	ordenador ("Booking")
Emoción						
Conflicto	uno de sus empleados ha estado varias veces en España y le recomendó que visitaran la costa mediterránea.	Sabe que muchas webs no disponen de opciones para gente de sus características, pero está dispuesto a intentarlo por sí mismo.	Se frustra tanto consigo mismo como con las webs que visita.	Le ha resultado muy fácil consultar la información en la web, disponible con ayuda completamente en su idioma.	Aunque la web estaba completamente en inglés, los trabajadores que atienden el teléfono no hablan mucho inglés. Por suerte, su hermano si sabe español y le ayuda a informarse.	Solo le queda el paso más importante, contarte la sorpresa a su padre!
Imagen						

Con shay podemos ver una interacción poco común. A pesar de ser una persona joven, prácticamente nativa digital que maneja sin problema la tecnología, su enfermedad hace que tenga otro tipo de dificultades y limitaciones que a menudo no son tenidas en cuenta en muchos productos/servicios/interfaces

Comenta brevemente porqué has escogido estas dos experiencias de usuario (y si consideras que son habituales) (80-150 caracteres)

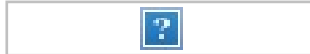


1.d Usability Review

Revisión de usabilidad: (toma los siguientes documentos de referencia y verifica puntos de verificación de usabilidad)

SE deben incluir claramente los siguientes elementos

- Enlace al documento:



- Valoración final (numérica): 77
- Comentario sobre la valoración: En términos generales la web tiene buena usabilidad, y a pesar de que nuestros usuarios creados tienen diferentes tipos de dificultades han podido navegar y usar la web con relativa facilidad. En el caso de Shay el gran desarrollo de la accesibilidad de la web ha provocado que pueda usarla con facilidad. Y en cuanto a Elena el que la web sea muy legible y clara le ha permitido avanzar hacia sus objetivos. Por concluir, comentar que la web ha sacado un 77/100 en el análisis de usabilidad por lo que consideramos que tiene buena nota pero tiene ciertos aspectos a mejorar.

Paso 2. UX Design



2.a Feedback Capture Grid / Empathy map / POV

Hemos elegido hacer un POV

User

Need

Insight

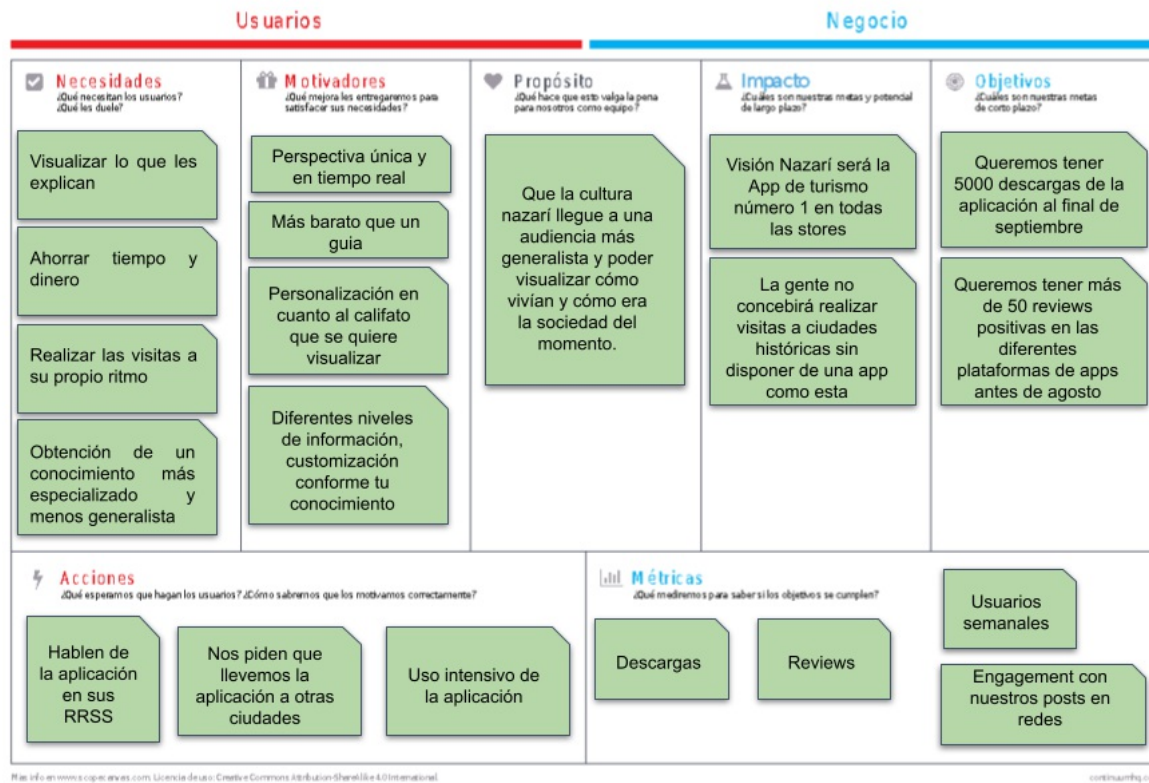
Indagar más en

Persona turista en Granada que tiene un especial interés por la cultura árabe.	el mundo árabe de Granada, la historia de la ciudad relacionada con la cultura árabe.	El usuario no desea contratar una visita guiada ya que supone una restricción de tiempo (horario y duración marcadas). Preferiría poder realizar la visita a su propio ritmo.
Persona que estudia la cultura árabe.	Explorar cómo era el mundo árabe en la ciudad de Granada.	El usuario tiene un conocimiento avanzado de la cultura árabe y es difícil encontrar un guía a la altura de su conocimiento por ello prefiere poder visualizar cómo era la ciudad.
Persona estudiante o profesor de Arquitectura/Bellas Artes/Historia del arte en Granada que quiere disponer de una perspectiva visual de cómo ha sido Granada a lo largo de la historia.	Poder explicar y enseñar cómo hacían las diferentes estructuras, obras de arte y creativities en la cultura nazarí.	Estos usuarios podrían recurrir a explicaciones clásicas en las que el profesor describe la escenografía, pero preferirían disponer de algún otro método más visual que pueda favorecer la comprensión y adquisición de los conocimientos. Los profesores pueden además estar incentivados a usar las nuevas tecnologías por parte de los centros en los que trabajan
Persona extranjera y/o con dificultades de oído o de comprensión	Poder realizar una visita guiada a su propio ritmo sin depender de otras personas	Estos usuarios pueden encontrar dificultades al realizar una visita guiada convencional, bien porque no disponen de guías en su idioma o porque su discapacidad no les permite comprender todo completamente y les da vergüenza interrumpir la dinámica de grupo para requerir una segunda explicación. Preferirían poder disponer de una forma de realizar la visita a su propio ritmo

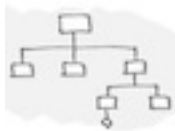


2.b ScopeCanvas

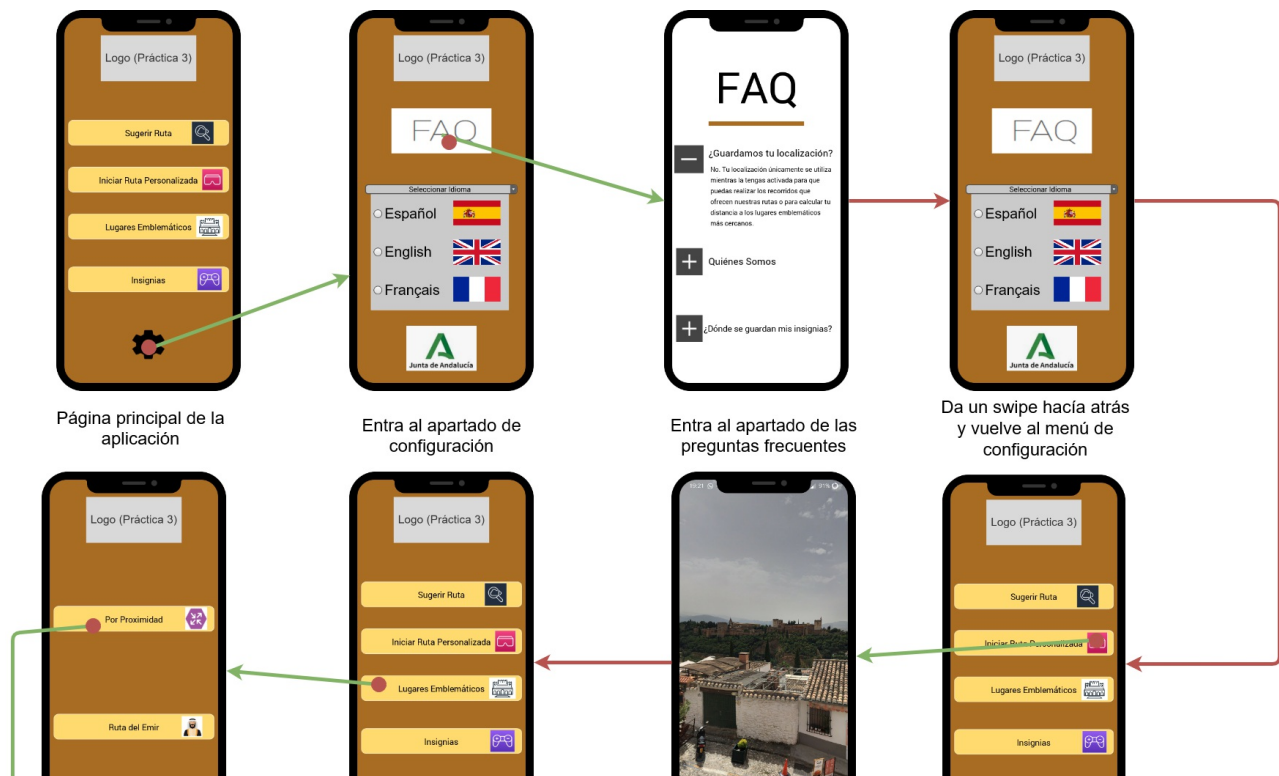
PROYECTO: Visión Nazarí

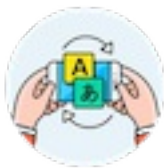
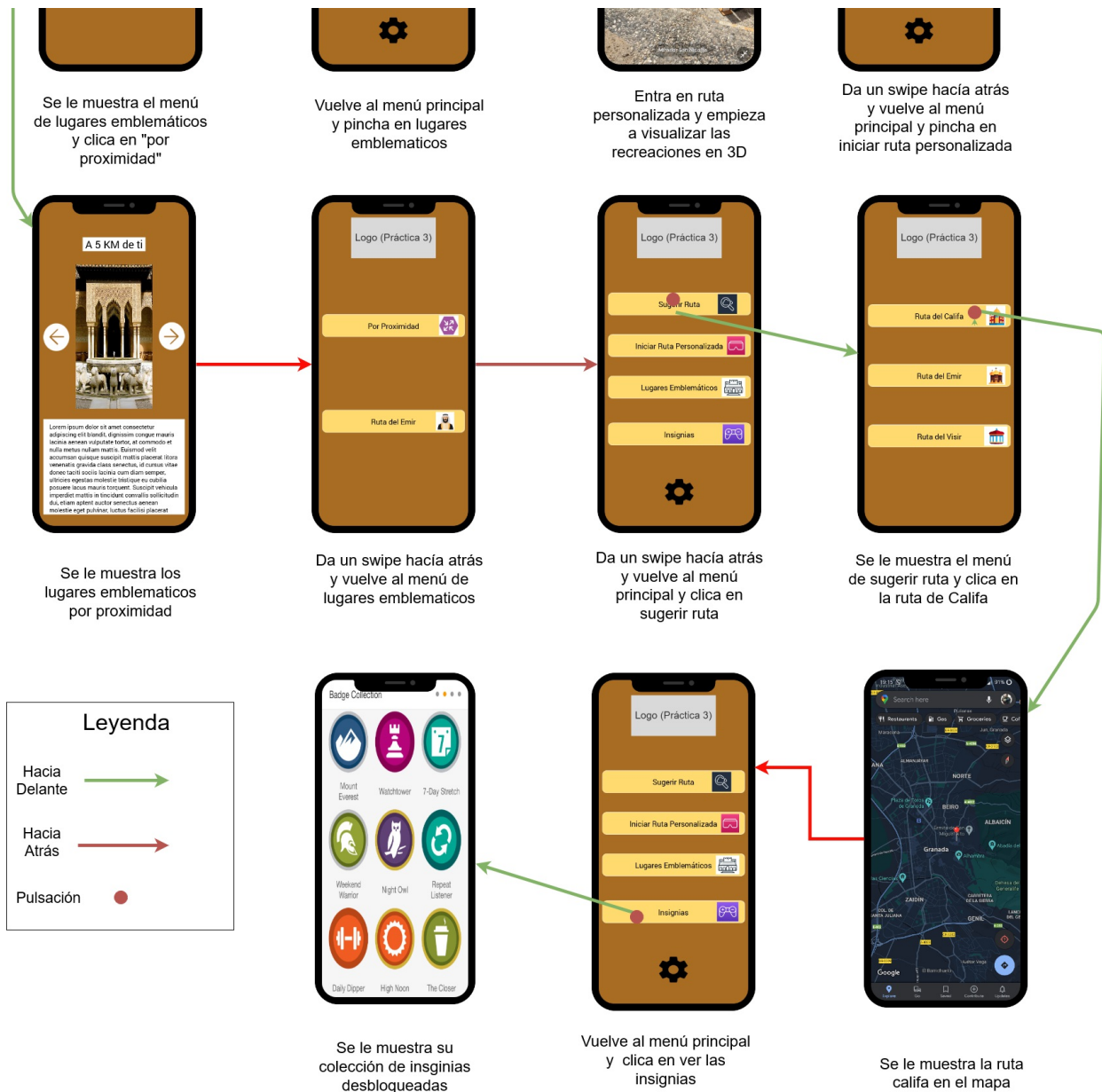


v4.0



2.b Tasks analysis



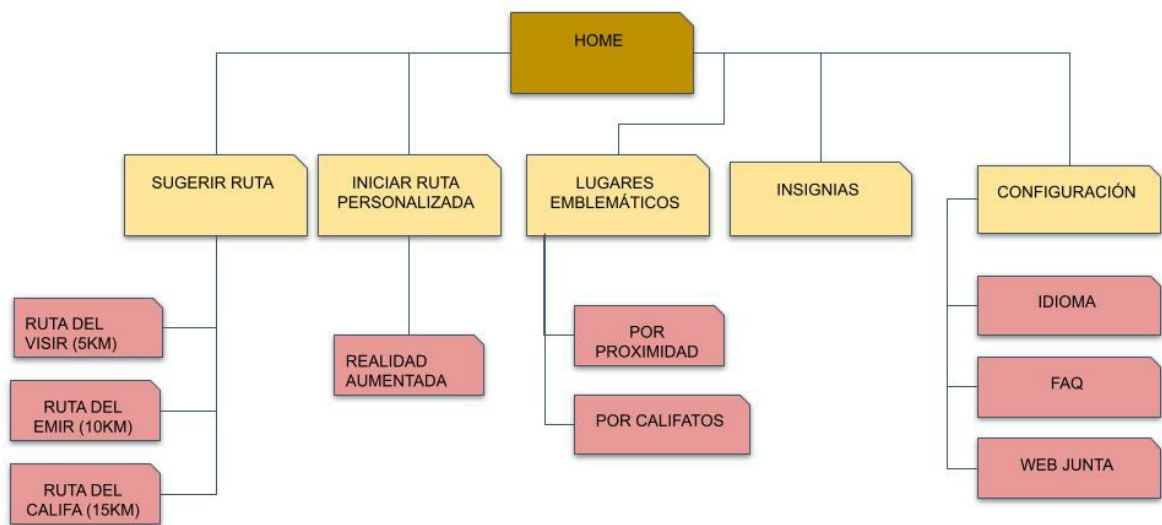


2.c IA: Sitemap + Labelling

- Sitemap

SITEMAP

Visión Nazarí



- Labelling

ICONO	ETIQUETA	FUNCIÓN
	SUGERIR RUTA	te lleva a un menú secundario
	RUTA DEL VISIR	te diseña una ruta conforme a tu localización y la distancia asignada a la ruta.
	RUTA DEL EMIR	te diseña una ruta conforme a tu localización y la distancia asignada a la ruta.
	RUTA DEL CALIFA	te diseña una ruta conforme a tu localización y la distancia asignada a la ruta.
	INICIAR RUTA PERSONALIZADA	Visualiza como era la ciudad conforme al califato seleccionado y según vas apuntando con el dispositivo se muestra la ciudad.
	LUGARES EMBLEMÁTICOS	te lleva a un menú secundario
	POR PROXIMIDAD	te muestra los lugares emblemáticos por categorizados por proximidad
	POR CALIFATOS	te muestra los lugares emblemáticos categorizados por califatos.
	EMBLEMAS	Muestra los logros que se van obteniendo. (recorrer X cantidad de metros, o ver Y número de lugares)
	CONFIGURACIÓN	te lleva a un menú secundario
	IDIOMA	Da la opción de cambiar el idioma
	FAQ	Muestra las preguntas frecuentes de los usuarios solventadas.
	WEB JUNTA	Enlaza a la web de la Junta de Andalucía, que financia el desarrollo de la App



2.d Wireframes

Para ver las imágenes con todos los prototipos [pulse aquí](https://github.com/AlejandroFrndz/DIU/tree/master/P2)
(<https://github.com/AlejandroFrndz/DIU/tree/master/P2>)

Paso 3. Mi UX-Case Study (diseño)



3.a Moodboard

Logotipo:

Visión Nazarí 

Para su creación, hemos empleado la herramienta online <https://www.photopea.com/> La resolución empleada para la imagen aquí introducida es de 512x80, pero si fuese necesario podría generarse a diferentes resoluciones. La imagen empleada podría perfectamente usarse como cabecera de Twitter o algún otro uso similar pues está dispuesta en horizontal. No obstante, para por ejemplo una campaña en Instagram (stories por ejemplo) se requeriría generar una imagen con un layout en vertical para adecuarla mejor al formato de la app.

A continuación se recogen varios mockups que muestran como quedaría el logo usado en diferentes productos:



ALE





En cuanto a colores, la paleta a emplear en la aplicación así como en el resto de elementos relacionados con la marca Visión Nazarí es esta

Current palette



HEX

```
#f8f9f9  
#d69420  
#4b4845  
#e4c275  
#50a3c4  
#c86d59
```

RGB

```
rgb(248, 249, 249)  
rgb(214, 148, 32)  
rgb(75, 72, 69)  
rgb(228, 194, 117)  
rgb(80, 163, 196)  
rgb(200, 109, 89)
```

HTML

```
style="color:#f8f9f9;"  
style="color:#d69420;"  
style="color:#4b4845;"  
style="color:#e4c275;"  
style="color:#50a3c4;"  
style="color:#c86d59;"
```

CSS

```
.color-1 {color: #f8f9f9;}  
.color-2 {color: #d69420;}  
.color-3 {color: #4b4845;}  
.color-4 {color: #e4c275;}  
.color-5 {color: #50a3c4;}  
.color-6 {color: #c86d59;}
```

SCSS

```
$color-1: #f8f9f9;  
$color-2: #d69420;  
$color-3: #4b4845;  
$color-4: #e4c275;  
$color-5: #50a3c4;  
$color-6: #c86d59;
```

Hemos seleccionado estos colores por diferentes motivos. En primer lugar, los colores con tonalidades rojizas como son el segundo, cuarto y último en la imagen tienen el objetivo de evocar pensamientos relacionados con la arena, los desiertos y las construcciones árabes que en muchas ocasiones empleaban estas tonalidades. Con el color azul se quiere recordar el agua, elemento extremadamente relevante y central tanto en la cultura como en la arquitectura árabe y nazarí. También tenemos el negro, que es el color asociado con la guerra en la cultura árabe, para no olvidar también el fuerte componente bélico que acompaña al reino nazarí. Por último tenemos el blanco que sería el color del estandarte de Qusay, antepasado de Mahoma, y se considera el color de los Omeyas de Damasco y de los almohades.

Con respecto a las fuentes, hemos seleccionado principalmente 2.

Por un lado tenemos la Khodijah. Esta es la tipografía empleada en el logotipo de la aplicación. La hemos empleado ya que tiene un aspecto que recuerda inmediatamente a la cultura árabe. Sin embargo, es una tipografía demasiado elaborada como para emplearla consistentemente en toda la aplicación sin pecar en legibilidad y accesibilidad. Por esta razón, para el cuerpo de la aplicación hemos decidido emplear una fuente más tradicional como es la Montserrat que es mucho más legible y, además, al estar incluida en Google Fonts es extremadamente portable.

Montserrat

Visión Nazarí







En cuanto a las imágenes inspiradoras hemos seleccionado imágenes en las que los colores y formas son muy evocadoras, nos inspiran y expresan ciertos sentimientos que experimentamos al utilizar la aplicación.

Utilizamos una cerveza alhambra , ya que es algo muy característico de la ciudad, y que muestra en la que sus curvas y colores la celosía granadina en la que se inspira el diseño de la aplicación. Por otro lado tenemos el desierto y las plantas, pero con unas formas en las imágenes que nos hacen recordar a los



3.b Landing Page

En primer lugar en la landing page hemos puesto una frase motivadora, en la que seguidamente se puede ver un CTA para incentivar al usuario a que clique en el y se pueda descargar nuestra app. Después hemos puesto un subtítulo, para motivar más aún al usuario.

Acto seguido hemos seguido una estructura en 2 columnas en las que varía entre foto y párrafo con CTA. En ellos se pretende mostrar todas las ventajas y virtudes que tiene nuestra aplicación para convencer al usuario a que se la descargue y finalmente unos iconos para destacar grandes funcionalidades/virtudes que tiene la app.

Como se puede apreciar la landing sigue un estilo acorde a la aplicación, utilizando los colores corporativos y fotos relacionadas con la estética nazarí.

Hemos puesto un menú en lo alto de la página, ya que es una estructura web con la que la mayoría de usuarios está familiarizado y un footer con la información de contacto y redes sociales.

Una nueva visión de una antigua civilización

[DESCARGAR](#)

Que no te cuenten como era la vida en Granada, vivela!

Visión Nazarí te permitirá disfrutar y experimentar de la vida en Granada como nunca antes lo has experimentado, gracias a la realidad aumentada tendrás una perspectiva única.

[DESCARGAR](#)

Esta aplicación te guiará por los monumentos y zonas más importantes que tuvo Granada durante los grandes Califatos de una forma fácil y cómoda.

[DESCARGAR](#)

Esta aplicación está disponible para todos los dispositivos con los sistemas operativos Android e iOS.

[DESCARGAR](#)

Emblemas

Gana emblemas mientras recorres los más importantes monumentos.



Actividades en grupo

Realiza nuestras rutas en compañía #FreeCovid



Realidad aumentada

Experimenta una nueva visión a través de la realidad aumentada



Descubre la historia

Más de 780 años de historia en la palma de tu mano

No esperes más!

[DESCARGAR](#)



3.c Guidelines








Tras una revisión de los patrones a nuestra disposición hemos decidido emplear los siguientes patrones en nuestra aplicación

- 1- *Pull to Refresh* --> En las pantallas de los lugares emblemáticos sugeridos al usuario, usaremos este patrón para que estos puedan recargar la página conforme se mueven por la ciudad, de forma que la sugerencias vuelvan a cambiarse
- 2- *Gallery* --> En las pantallas de lugares emblemáticos, se muestran imágenes de los mismos. Usaremos este patrón para permitir que el usuario pueda ir cambiando el lugar que observa, de forma que se haga bastante hincapié en la imagen que se muestra del sitio, para así captar su atención
- 3- *Paginación* --> En la página de insignias, usaremos este patrón para mostrar las diferentes hojas con insignias que se hayan desbloqueado con el uso de la app
- 4- *FAQ* --> Usaremos este patrón para agrupar las preguntas más frecuentes de los usuarios en el apartado de configuración y ayuda, de forma que estén bien categorizadas y sean fácilmente accesibles desde la propia App
- 5- *Vertical Dropdown* --> En la elección de los idiomas para la aplicación, usaremos este patrón para desplegar un menú con los diferentes idiomas a elegir



3.d Mockup

Con respecto a la práctica anterior, hemos decidido rediseñar algunos de los iconos empleados anteriormente en el prototipado. A continuación se muestra una tabla que recoge cuáles son los iconos cambiados, y su rediseño

ICONO	ETIQUETA
	SUGERIR RUTA
	INICIAR RUTA PERSONALIZADA
	POR PROXIMIDAD
	EMBLEMAS
	CONFIGURACIÓN
	IDIOMA
	FAQ

Para esta tarea hemos utilizado JustInMind, es una herramienta que permite realizar un Mockup móvil en el que se pueden enlazar las diferentes pantallas y botones. En el video a continuación se muestra la simulación del prototipo realizado mostrando una supuesta interacción de un usuario con la aplicación



3.e ¿My UX-Case Study?

Video de la Aplicación: <https://www.youtube.com/watch?v=SoL-PkdvxWI>

Paso 4. Evaluación



4.a Caso asignado

Breve descripción del caso asignado con enlace a su repositorio Github



4.b User Testing

Seleccione 4 personas ficticias. Exprese las ideas de posibles situaciones conflictivas de esa persona en las propuestas evaluadas. Asigne dos a Caso A y 2 al caso B

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	TestA/B
User1's name H / 18		Estudiante	Media	Introvertido	Web.	A
User2's name H / 18		Estudiante	Media	Timido	Web	A
User3's name M / 35		Abogado	Baja	Emocional	móvil	B
User4's name H / 18		Estudiante	Media	Racional	Web	B



4.c Cuestionario SUS

Usaremos el **Cuestionario SUS** para valorar la satisfacción de cada usuario con el diseño (A/B) realizado. Para ello usamos la [hoja de cálculo](https://github.com/mgea/DIU19/blob/master/Cuestionario%20SUS%20I) (<https://github.com/mgea/DIU19/blob/master/Cuestionario%20SUS%20I>) para calcular resultados siguiendo las pautas para usar la escala SUS e interpretar los resultados (<http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>) Para más información, consultar aquí sobre la [metodología SUS](https://cui.unige.ch/isi/icle-wiki/_media/ipm:test-suschapt.pdf) (https://cui.unige.ch/isi/icle-wiki/_media/ipm:test-suschapt.pdf)

Adjuntar captura de imagen con los resultados + Valoración personal



4.d Usability Report

Añadir report de usabilidad para práctica B (la de los compañeros)

Valoración personal

Paso 5. Evaluación de Accesibilidad



5.a Accessibility evaluation Report

Indica qué pretendes evaluar (de accesibilidad) sobre qué APP y qué resultados has obtenido

5.a) Evaluación de la Accesibilidad (con simuladores o verificación de WACG)
5.b) Uso de simuladores de accesibilidad

(uso de tabla de datos, indicar herramientas usadas)

5.c Breve resumen del estudio de accesibilidad (de práctica 1) y puntos fuertes y de mejora de los criterios de accesibilidad de tu diseño propuesto en Práctica 4.

Conclusión final / Valoración de las prácticas

(90-150 palabras) Opinión del proceso de desarrollo de diseño siguiendo metodología UX y valoración (positiva /negativa) de los resultados obtenidos