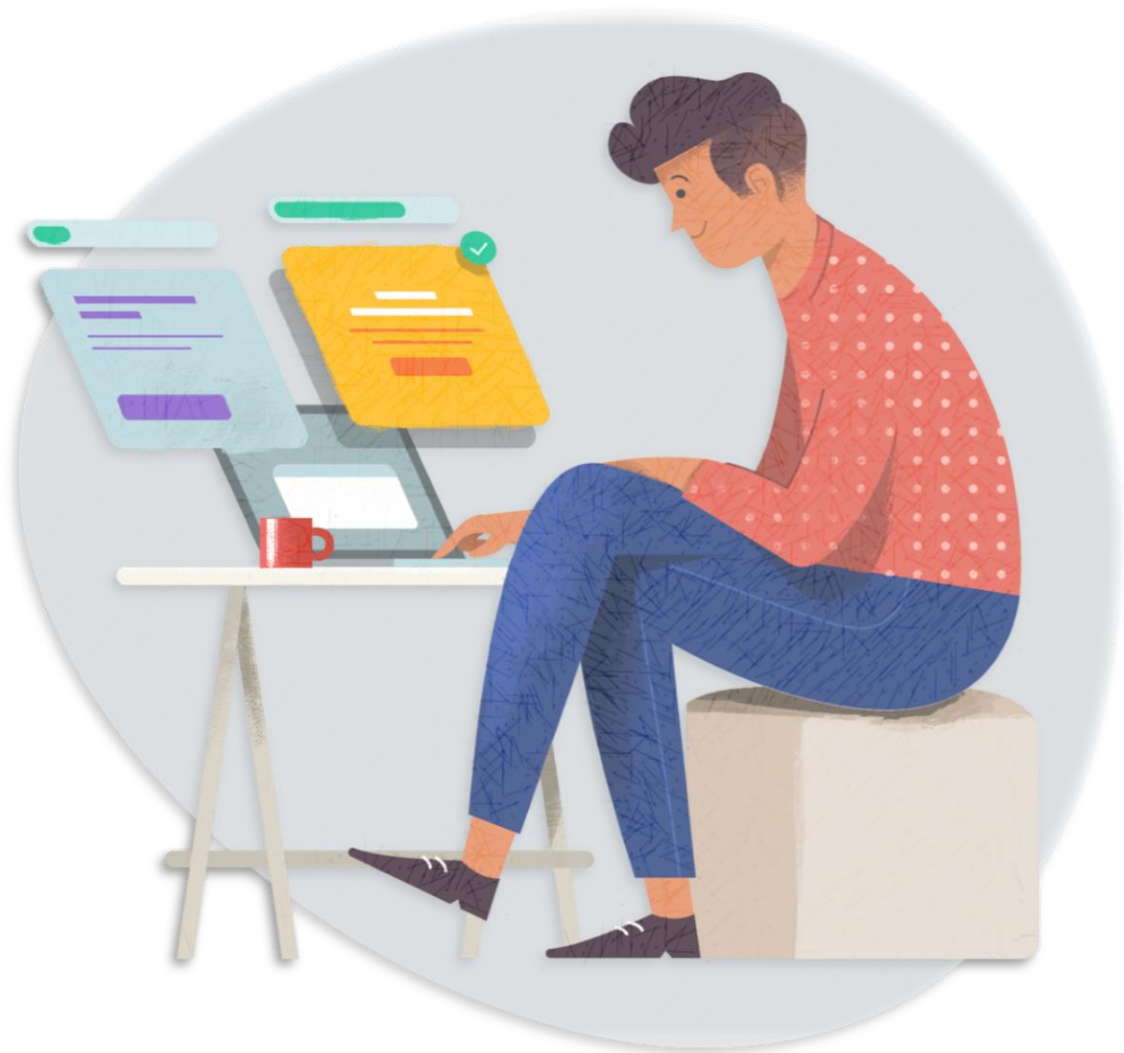


Parte I. Mi Experiencia UX

Alejandro Fernández Alcaide



Img: <https://usabilityhub.com/>

En este documento se expondrá mi experiencia UX adquirida durante el desarrollo de la asignatura. Las distintas secciones se irán exponiendo en orden cronológico respecto de su realización pues considero que es la mejor forma de exponer los conocimientos que se han ido adquiriendo, de forma que en las primeras actividades se vean claramente las carencias propias de ser la primera vez que me enfrentaba a temas como estos, y en la última se exponga la experiencia y técnicas aprendidas. Hablaremos principalmente de las prácticas y las 3 tareas entregables para teoría pues son las actividades a las que más tiempo he dedicado y que mejor recuerdo.

PRÁCTICA 1: ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

La P1 fue el primer contacto con la asignatura. Las partes de las que más he aprendido fueron los Journey Maps y el análisis de usabilidad. Gracias a realizar las personas y sus respectivos journey maps aprendimos en cierta forma a empatizar con otras personas. Durante la primera parte de la practica realizamos un análisis competitivo entre varias webs, pero la perspectiva de ese análisis era principalmente mi propia experiencia y opiniones al usar la web. Sin embargo, al crear y usar personas con características distintas a las nuestras propias aprendimos a analizar las cosas desde un punto de vista distinto. Por ejemplo, en mi caso realicé una persona con problemas de visión. Personalmente no tengo ningún problema con la vista, pero al tener que realizar el análisis de la web desde la perspectiva de alguien que sí los tiene pude ver problemas que la web tenía que en un primer análisis desde mi perspectiva no habría encontrado

Actividad 1: Etnografía

En esta actividad decidí observar a una amiga mía que se enfrentaba a jugar a Minecraft por primera vez. Al menos en mi caso, estoy ciertamente acostumbrado a estas situaciones de “etnografía” en la que observo gente que se encuentra con dificultades para usar objetos o dispositivos. Por ejemplo, en los primeros meses de funcionamiento del metro era común ver personas mayores que no sabían usar las máquinas y que al final acababan preguntadome a mi u otras personas para que las ayudasen. Sin embargo, lo que nunca había hecho era después de observar una situación como esta, plasmar los problemas observados formalmente en un documento. Esto me hizo aprender a observar estas situaciones desde un punto de vista más crítico, que permite identificar mejor los problemas con las interfaces de los objetos los cuales antes simplemente descartaba pensando “bueno, es gente mayor normal que no sepan usar cosas como esta”

PRÁCTICA 2 DISEÑO DE BOCETOS: Propuesta de App de Economía Colaborativa

Las actividades de las que más aprendí en esta práctica fueron las partes 4 (Task Analysis) en la que hicimos un User/Task Flow y 5 (Arquitectura de la Información) Cuando trabajábamos en esta práctica ya teníamos un poco más de experiencia analizando otros productos/aplicaciones, pero ahora era el momento de enfrentarnos al diseño de una aplicación por nosotros mismos. Al principio parecía una tarea intimidante pero al realizar estas 2 tareas aprendimos a estructurar la información de la aplicación y como esta se divide entre las diferentes pantallas de la aplicación y también como navegarán los usuarios por estas, aspecto también muy relevante para obtener un producto con buena usabilidad. Gracias a haber realizado estas dos actividades previamente, la fase de prototipado posterior fue bastante más sencilla pues disponíamos de una estructura aunque fuese aproximada de lo que queríamos hacer. Además, estas actividades han demostrado ser útiles en este mismo curso, pues en otra asignatura por

ejemplo tuvimos que realizar una aplicación móvil y uno de los primeros pasos que dimos en el desarrollo de esa práctica fue realizar unos bocetos sencillo junto a un user/task Flow que mostrase la estructura de la aplicación, cosa que resultó útil tanto para nosotros durante el desarrollo como para los “clientes” que en este caso era el profesor que debía evaluar nuestra práctica el cual nos dijo que disponer de estos documentos le ayudó bastante a comprender nuestro trabajo

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO / Mockup

De esta práctica me gustaría destacar la fase de diseño visual. La actividad recoge conceptos que más o menos ya conocía antes de cursar la asignatura, como la importancia de diseñar una paleta de colores y unas fuentes a emplear en el diseño de una aplicación de forma que se mantenga cierta coherencia visual e identidad de marca. Sin embargo, de nuevo, nunca me había enfrentado al hecho de tener que pensar yo mismo estos aspectos. Tuvimos que buscar una paleta de colores que nos gustase, estuviese relacionada con la temática de nuestra aplicación y además se apropiados en tanto que se obtuviese un diseño agradable, buenos contrastes, etc. También tuvimos que buscar fuentes para usar en nuestro proyecto. Aquí vimos la importancia también de usar una fuente adecuada. Aunque para el logo de nuestra aplicación, de temática nazarí, usamos una fuente (Khodijah) muy peculiar y de aspecto árabe (incluyo a continuación el logo desarrollado)



Visión Nazarí

Vimos rápidamente no obstante que esta fuente no era para nada apropiada para usarla en toda la aplicación, pues su legibilidad era bastante pobre en textos más largos y con un tamaño de fuente menor y también podía resultar cargante rápidamente, cosa que antes de haber cursado esta asignatura quizás ni siquiera nos habríamos planteado hasta haber tenido el prototipo completo y visualizado el resultado final

Actividad 2 y Práctica 4: Evaluación de Usabilidad

Agrupo esta actividad y práctica ya que tanto cronológicamente como en temática del contenido son similares. Consistieron en realizar un análisis de usabilidad de por un lado en la actividad de las webs de varias universidades andaluzas mientras que en la práctica era del trabajo de otros compañeros. Estos fueron de los últimos trabajos que hicimos para la asignatura, por lo que probablemente sean en los que más se nota los conocimientos y experiencia adquirida durante la asignatura. Aunque no sean exactamente lo mismo, si comparamos la experiencia haciendo estas tareas con las del análisis de la P1 se puede ver un cambio más que notable. En estos trabajos me sentí mas seguro del trabajo que estaba realizando, sabiendo mejor qué actividades se debían realizar y también identificando más fácilmente y mejor los problemas de usabilidad detectados en los productos evaluados.

Actividad 3: Accesibilidad

Por ultimo tenemos la actividad relacionada con la accesibilidad que realizamos en clase. De nuevo, comparado con el análisis que hicimos en la P1 se nota de nuevo un progreso en mis conocimientos acerca de UX. Aprendimos por ejemplo a usar los simuladores de accesibilidad y

a generar reportes automáticos de los criterios de accesibilidad web. Por un lado, mediante los simuladores y la experiencia adquirida con los demás análisis realizados en la asignatura pude identificar más fácilmente de lo que esperaba los problemas de accesibilidad de las webs. También al usar los evaluadores, aunque el trabajo se realiza automáticamente, el análisis de los resultados proporcionados dudo mucho que lo hubiese entendido e identificado de forma tan sencilla que antes de cursar la asignatura.

Conclusiones Finales

Como hemos visto durante el repaso de las distintas actividades realizadas, creo que durante el desarrollo de la asignatura he aprendido bastantes conceptos sobre diseño y UX los cuales espero demostrar correctamente realizando la tarea que se nos pide.