

# Parte 1: Mi experiencia UX.

Autor: Ángel Rodríguez Faya

Actualizado: 16/06/2025

Proyecto:

**Trabajo Final DIU25**

En esta parte voy tratar de explicar mi experiencia en IU/UX/Usabilidad aprendidos tras el transcurso de esta asignatura.

Para ello, voy a explicar las actividades de teoría y las prácticas de la parte de prácticas. Voy a hablar de cada una de ellas pero por encima, tratando de no entrar mucho en detalle pero tampoco sin quedarme corto.

## Actividades de Teoría

### Actividad 1: Etnografía

La **Etnografía** es un método de investigación que consiste en observar y analizar cómo las personas interactúan en su contexto real, para comprender sus comportamientos, necesidades y motivaciones. En UX research, se utiliza para obtener una visión profunda del usuario y de su entorno.

En mi caso, al hacer el ejercicio de etnografía me ha ayudado a pensar en quienes no utilizan habitualmente tecnología. Muchas veces pasamos por alto lo difícil que puede llegar a ser para algunas personas las acciones que realizamos en nuestro día a día haciendo uso de la tecnología, pensando que no hace falta explicar o "ponerlo de una forma más fácil" porque son muy "fáciles" y nada más lejos de realidad, algunas tareas cotidianas como sacar dinero de un banco o una tarjeta de transporte pueden ser una auténtica odisea para algunas personas. Es es lo que he podido comprobar tras realizar esta actividad donde una persona de 50 años aproximadamente encuentra una dificultad a la hora de comprar su billete del metro de Granada. He podido detectar errores de diseño de dicha tecnología.

### Actividad 2: Website Checklist.

El **Website Checklist** es una lista estructurada de criterios o puntos clave que se deben revisar al analizar o diseñar un sitio web. Incluye aspectos como diseño, usabilidad, accesibilidad, adaptación a dispositivos (responsive), etc. Esta actividad se hizo de forma grupal. Para ello hicimos el checklist sobre la página del CC Nevada Shopping de Granada <https://nevada.shopping/>

Antes de realizar la actividad pensaba que la página estaba bien realizada, sin errores y se veía muy bien. Pero, tras realizar la actividad como expertos en UX vimos que no era

así. No utilizaba una estructura que nos indicara en que parte nos encontrábamos dentro de la navegación (breadcrumb), aparecía material audiovisual en forma de vídeos sin contexto alguno, simplemente estaban colocados ahí. Es por eso que el checklist me ha ayudado a he detectar fallos y carencias que no había descubierto con sólo una revisión visual rápida.

### **Actividad 3: Moodboard.**

En la actividad 3 sobre el **moodboard** no pude asistir a clase por motivos personales. Por lo tanto, no puedo dar una opinión o contar mi experiencia como en las otras actividades. Solamente comentar que el moodboard es un panel visual compuesto por imágenes, colores, tipografías y otros elementos gráficos que ayudan a definir el estilo un proyecto de diseño. En la práctica 4 lo realicemos para el diseño de la app de SUPERLÓGICO.

### **Actividad 4: Accesibilidad.**

En esta actividad comprobamos que tan importante era la accesibilidad en un diseño, ya sea de una app o de una página web.

Para realizarla, tuvimos que comprobar si las Webs de los ayuntamientos cumplían con las propuestas de accesibilidad. En nuestro caso lo hicimos sobre el Ayuntamiento de Guadix.

<https://guadix.es/>

Dividimos el trabajo en dos partes: en la primera comprobamos el nivel de accesibilidad de este ayuntamiento. En la segunda parte usamos un simulador de discapacidad (con la misma web) para comprobar como se observa con un problema. Pudimos comprobar que la página de este ayuntamiento no ofrece "opciones" por llamarlo así, para personas con discapacidad, ya sea auditiva, visual, cognitiva, etc. Este aspecto es frustrante pues se trata de una página pública que debería de tener en consideración todas estas carencias en su diseño puesto que una persona con discapacidad va a encontrar muchos problemas cuando tenga que acceder y realizar algún trámite en la página de este ayuntamiento.

### **Actividad 5: Figma AnimationDesign.**

En esta actividad aprendimos a trabajar con animaciones en Figma. Se puede ver el resultado final en

<https://www.figma.com/design/yODqfcc6233Df08CbgtlGp/DesignAnimation-1-parallax?t=qnZHX9DWerbnMlnA-0>

Realizamos una animación tipo **PARALLAX**. Esta técnica visual hace que los elementos de la página web se muevan a diferentes velocidades cuando el usuario hace scroll o mueve el cursor, creando una ilusión de profundidad y dinamismo. Partimos de un ejemplo que nos proporcionó el profesor y fuimos modificando distintos elementos como imágenes, fuentes, etc.

## Prácticas.

En prácticas tuvimos que realizar un Case Study sobre el ocio y el comercio sostenible, en el caso del grupo 1 al que pertenezco nos tocó los mercados ecológicos. Fuimos poco a poco, empezando con páginas y diseños de los que serían nuestros competidores directos hasta crear nuestra propuesta la cuál implementaba los aspectos fuertes de nuestros competidores pero además solventaba las carencias de estos, haciendo que fuera robusta y amigable.

### Práctica 1: Análisis de IU. Revisión de usabilidad.

En esta práctica analizamos la usabilidad y experiencia de usuario de las webs que serían nuestros competidores, como Valle&Vega <https://valleyvega.org/> o el EcoMercado de Granada <https://www.facebook.com/Ecomercadodegranada/>. Realizamos un análisis competitivo (desk research) comparando las webs mencionadas anteriormente. Creamos dos personas ficticias para representar diferentes perfiles de usuario. Elaboramos dos mapas de experiencia de usuario (user journey) para visualizar objetivos y tareas. Hicimos una revisión de la usabilidad mediante un checklist, identificando puntos fuertes y débiles, y justificando cada valoración. Y terminamos con la redacción de un briefing con las conclusiones principales de la evaluación realizada a lo largo de la práctica.

El objetivo fue comprender cómo el diseño de la interfaz de usuario influye en la comunicación entre el usuario y el sistema, y cómo aplicar técnicas de revisión para mejorar la calidad del producto.

### Práctica 2: Ideación y Diseño. Propuesta de Valor sobre caso analizado.

En esta práctica nos centramos en la **ideación y diseño centrado en el usuario**, partiendo de la experiencia de la Práctica 1 y aplicando los principios del Diseño Centrado en el Usuario para crear una nueva propuesta de valor relacionada con **comercio y sostenibilidad**. Así empezó a nacer **SUPERLÓGICO**.

En esta práctica utilizamos las siguientes herramientas del toolkit UX:

1. **Reframing/Ideación:** Partiendo de los conocimientos de la práctica anterior mediante herramientas como la Feedback Capture Grid y Empathy Mapping, identificamos ventajas, desventajas, preguntas que se hacían los usuarios de este tipo de páginas webs e ideas de mejora, así como los pains y gains de los usuarios.
2. **Propuesta de Valor (Scope Canvas):** Redactamos una propuesta de valor clara y estructurada para definir el enfoque del proyecto y los beneficios para los usuarios.
3. **Análisis de Tareas (User Task):** Recogimos las principales acciones que los distintos perfiles de usuario podrían llevar a cabo dentro de nuestra plataforma. (User Flow): Identificamos y organizamos las tareas principales que los usuarios

realizarán en nuestra app, representando los flujos de interacción mediante diagramas.

4. **Arquitectura de Información:** Elaboramos el mapa del sitio (sitemap) y el etiquetado (labelling), priorizando una navegación lógica, intuitiva y adaptada a los estándares fijados.
5. **Prototipo Lo-Fi:** Realizamos bocetos iniciales muy simples en Figma.

### Práctica 3: Prototipado / Mockup APP

En esta práctica nos centramos en la creación de un prototipo interactivo de alta fidelidad (Hi-Fi) para dispositivo móvil, siguiendo el enfoque del Diseño Centrado en el Usuario y aplicando patrones y guías de estilo modernas (Material UI).

El objetivo principal ha sido simular la interfaz y la interacción de la app, evaluando la organización de la información, el uso de componentes visuales y la adaptación a dispositivos móviles.

Desarrollamos el prototipo de SUPERLÓGICO a través de las siguientes fases:

1. **Moodboard (Diseño visual):** Creamos una guía de estilo visual que incluye logotipo, selección de fuentes tipográficas, paleta de colores justificada, iconografía y tres imágenes de referencia que reflejan la inspiración visual deseada sobre Granada. Este moodboard sirvió como base para la coherencia visual del proyecto, pues a partir de aquí utilizaríamos esas fuentes y paleta de colores en el Landing Page, Layout, etc.
2. **Landing Page:** Diseñamos la pantalla de bienvenida/onboarding siguiendo el estilo visual definido, con un título atractivo, imagen o gráfico destacado, descripción breve de beneficios y una llamada a la acción (CTA) clara para acceder a la app. Además de dos botones para la Play Store y la APP Store para poder descargarla
3. **Guidelines y Patrones de Diseño:** Organizamos los elementos principales utilizando patrones de diseño recomendados, como menús de navegación adaptados a móvil, listas de artículos en tarjetas, formularios, carritos de compra, etc. Esto aseguró la usabilidad y coherencia de la interfaz.
4. **Layout Hi-Fi Adaptado a Móvil:** Realizamos los wireframes y el layout en Figma, aplicando los componentes y simulando interacciones y transiciones para una experiencia realista. Se cuidó la adaptación responsive y la accesibilidad en todos los elementos.
5. **Publicación del Case Study y Conclusión** Documentamos y publicamos el proceso y resultado en el repositorio de GitHub del equipo, adaptando el README como un case study profesional, y subimos los prototipos a Figma.

### Práctica 4: Evaluación. Pruebas de Usabilidad y Testing.

En esta última práctica nos centramos en la evaluación del prototipo de SUPERLÓGICO que obtuvimos en las prácticas anteriores, para ello hicimos varias pruebas de usabilidad, aplicando diversas técnicas profesionales de UX research para identificar mejoras y comprobar la eficacia del diseño desarrollado.

El principal objetivo fue analizar la experiencia de los usuarios y extraer conclusiones que permitan optimizar la interfaz.

La práctica tenía las siguientes fases:

1. **Reclutamiento de participantes:** Seleccionamos un grupo de usuarios compuesto por 3 usuarios externos, registrando su edad y sexo, ocupación, experiencia con las TICs, personalidad y plataforma que usa (móvil, pc, etc). Asignamos a cada usuario la evaluación de una de las dos versiones de la web: nuestra propuesta (A) que es SUPERLÓGICO y la de otro grupo (B), que es la siguiente: [https://github.com/DIU3-Chapuzas/UX\\_CaseStudy](https://github.com/DIU3-Chapuzas/UX_CaseStudy).
  2. **Diseño de pruebas de usabilidad:** Diseñamos las pruebas, estas son:
    - **Cuestionario SUS:** Aplicación de la escala System Usability Scale para medir la percepción subjetiva de usabilidad, obteniendo un SUS score para cada usuario y versión.
    - **A/B Testing:** Comparación directa entre dos versiones del prototipo, con tareas guiadas y libres.
    - **Eye Tracking:** Evaluación visual de los prototipos mediante Gaze Recorder, analizando mapas de calor y áreas de interés (AOI) para detectar patrones de atención y posibles problemas de diseño.
  3. **Informe de Usabilidad:** Elaboramos un informe de usabilidad resumiendo los hallazgos principales, las diferencias entre las versiones, y aportando recomendaciones de mejora para la práctica evaluada de los otros compañeros (B).
-