

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

Nº Sesiones: 2:

Fecha entrega: Semana del 18-22/03/24

### Objetivo:

La Interfaz de Usuario facilita la comunicación de personas con sistemas interactivos, una transmisión clara de las acciones del usuario así como las peticiones y respuestas por parte del sistema. Esa comunicación implica que se debe representar el diálogo de forma intuitiva y con eficiencia. Para ello la forma en la que esté diseñada la interfaz de usuario puede influir de forma notable en la calidad del propio producto y por tanto en la experiencia de uso. Para **conocer cómo aplicar técnicas para un buen diseño**, utilizaremos técnicas de revisión de la usabilidad (*checklist*) basada en la inspección de los **principios generales de diseño** sobre aplicaciones Web.

Este estudio lo planteamos sobre una situación real: **el impacto de la pandemia en el sector turístico**. El Turismo supone el 12% del PIB de Granada, y ahora se empieza a recuperar tras la Pandemia, sobre todo impulsando nuevas iniciativas.

El alcalde de Granada pide al Gobierno y Junta planes para el comercio y la hostelería de Granada, «bloqueados» por la covid. **Urgen planes específicos de ayuda para «salvar» el sector del comercio y la hostelería, que ha quedado «bloqueado» por la pandemia de covid-19** y por las medidas implementadas por las autoridades sanitarias para frenar su expansión. 11/02/21 Ideal

<https://www.ideal.es/granada/salvadr-pide-gobierno-20210211114657-nt.html>

Informe del Observatorio de Turismo de Granada:

[https://profesionales.turgranada.es/wp-content/files\\_mf/1622540562InformeAnual\\_Observatoriotur%C3%ADsticoGranada\\_2020\\_DEF\\_2.pdf](https://profesionales.turgranada.es/wp-content/files_mf/1622540562InformeAnual_Observatoriotur%C3%ADsticoGranada_2020_DEF_2.pdf)

En este contexto, nos vamos a centrar en **iniciativas turísticas relacionadas con el ocio** que pueden favorecer las expectativas (experiencia de usuario) de viajeros que visitan la ciudad. Hay una revista que siempre ha ayudado a difundir esta agenda de ocio: Yuzin (<https://yuzin.com/>) y en las que nos podremos encontrar alguna de estas iniciativas para programar en un fin de semana. Vamos a analizar tres alternativas diferentes en GRX y las evaluaremos tanto en **entorno Web** o **APP**. La asignación por grupos es la siguiente:

#### DIU1 Espacio escénico teatral:

Espacio la estupenda - <https://espaciolaestupenda.com/>

Teatro Doblaje Remiendo - <https://escueladeteatroengranada.es/>

#### DIU2 Experiencias gastronómicas

Pilsa Educa <https://pilsaeduca.com/>

Granada Cooking <https://granadacooking.com/>

#### DIU3 Rutas temáticas

Vinos de Granada <https://rutadelosvinosdegranada.com/>

Granada aventura <https://www.granaventour.com/>

RECUERDA: Para la realización de las prácticas vamos a utilizar preferentemente Figma y las fichas template para los entregables. Se recomienda que te des de alta en el programa **Figma for Education**, <https://www.figma.com/education/>

## Descripción de la práctica:

---

Evaluar los principios de usabilidad y la experiencia de usuario. Para ello, habrá que realizar lo siguiente:

1. Leer el artículo “*UX for the Masses: A guide to carrying out usability reviews*” para comprender la técnica de análisis de la usabilidad (siguiendo unas pautas o principios de verificación)



fuelle: <http://www.uxforthemasses.com/usability-reviews/>

2. [USER RESEARCH] Hacer un briefing del proyecto **recopilando información sobre cómo los usuarios** organizan estas iniciativas turísticas: **basadas en tu experiencia y observación de campo** (viendo a otras personas).

- UX Research: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-research>
- UX research Plan template <https://uxdesign.cc/user-research-plan-template-d7e263ebee79>

3. [DESK RESEARCH: COMPETITOR ANALYSIS] Seleccionar uno de los casos propuestos (según grupo, si no se tiene claro, el profesor de prácticas podría asignar el caso de estudio, o escoger otra web/app alternativa que tenga una temática similar). Al escoger una opción, se debe hacer un breve **análisis mediante una tabla resumen con 2 proyectos de la competencia** (puede ser fuera de Granada)

- How to use desk research to kick- start your design process  
<https://uxdesign.cc/how-to-use-desk-research-to-kick-start-your-design-process-aab6e67fd7a4>
- What is a Competitive Analysis: <https://blog.hubspot.com/marketing/competitive-analysis-kit>

4. [INSPIRACIÓN] **Lectura-Visionado de la Experiencia del Usuario en el sector de los viajes** (informe de optimizet.com) que consta de dos documentos:

- las etapas del viaje y los micro-momentos (de Mónica Zapata).  
<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-los-micromomentos-y-el-customer-journey-del-viajero>
- Un ejemplo de la experiencia de usuarios en viaje (de optimizer.com)  
(<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-presentacin-del-informe-de-tendencias>)

5. [PERSONA] Proponer **dos personas ficticias** que puedan ser los usuarios interesados en las actividades turísticas (<http://www.uxforthemasses.com/personas/>). Información acerca de cómo construir Personas Ficticias: <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/> Se puede usar <https://randomuser.me> para obtener imágenes/features de personas aleatorias.

6. [JOURNEY MAP] Realizar **dos mapas de experiencia del usuario (User Journey Experience Map)** donde se describa la interacción del usuario realizando las diferentes tareas. Cada mapa plantea un objetivo diferente y debe ser realizado por un usuario-ficticio diferente.  
Más información sobre cómo abordar una mapa de experiencia de usuario:  
<https://marvelapp.com/blog/beginners-guide-user-journey-mapping/> Otros recursos:



7. [USABILITY REVIEW] Con esta información, teniendo en cuenta la experiencia de usuario de las dos personas ficticias y actuando como experto de usabilidad, se debe rellenar una **hoja de Excel** con la **Revisión de Usabilidad** (es importante tanto la calificación de cada apartado como los comentarios razonando los motivos)

Excel: <http://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.xls>

PDF: <https://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.pdf>

8. [BRIEFING] **Resumen de la práctica.** Se trata de un resumen ejecutivo de unos 120 palabras que se redacta como si quisiéramos aportar la revisión de un experto en UX/usabilidad sobre el sitio web seleccionado.

## Recursos para crear entregables:

---

<https://www.figma.com/files/project/80570185/UX-Toolkits>

## Documentación a entregar

---

La documentación de la práctica será una memoria que se aloja en un repositorio GitHub **DIU** (de cada grupo). Para ello, se deberá hacer un fork de <https://github.com/mgea/DIU>

Leer detenidamente la información que aparece en README.md y completar, para adaptar a la información del equipo:

- Datos identificativos del equipo:
  - Nombre del grupo
  - Nombre de autores
  - Enlace a github
- Entregables de la práctica: Fichero FIGMA y documentos en PDF que contiene:
  1. User Research con una breve descripción de lo que se extrae como conclusión (10%)
  2. Competitive analysis: Breve análisis de las aplicaciones asignadas y justificación de la elegida (150-300 palabras) (15%)
  3. Persona: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
  4. Experience Journey Map: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
  5. Usability Review + resumen de la valoración práctica (25%)

Además, estos entregables se deberán **enviar a PRADO un zip comprimido** con toda la documentación asociada a esta práctica.

El fichero se llamará **{nombre\_equipo}\_P1**

Ejemplo:

El Grupo llamado 'DIU 1.GREENBIZ' del grupo de prácticas DIU1 creara fichero  
DIU1.GRANADABIZ\_P1.ZIP

updated: 4/03/2024