

PRÁCTICA 2

IDEACIÓN Y DISEÑO: Propuesta de Valor sobre una Experiencia Temática

Nº Sesiones: 3

Fecha entrega: Semana del 15/19 Abril 24

Objetivo:

El Diseño Centrado en el Usuario sitúa a la persona (el usuario) como eje principal del proceso de diseño en lugar del producto (el objeto: el sistema informático). El objetivo es que el producto se adapte a las necesidades reales de la persona. Es por tanto muy importante conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar. Para ello nos centraremos en las primeras fases del análisis, observación del contexto, y diseño preliminar (organización y estructuración) en un boceto (Lo-Fi).

Planteamiento:

Partiendo de la experiencia adquirida con las aplicaciones de la Práctica 1, vamos realizar **una NUEVA PROPUESTA DE VALOR** basado en la **idea de CLUB/ ASOCIACIÓN que realiza actividades** que pueden tener un coste asociado, tienen una temporización y hay que reservar. Sobre esa premisa podría tener diferentes estrategias para captar y fidelizar socios/clientes. Ejemplos: club de videojuegos, de senderismo, de programación, de amigos, de lectura.. etc. que supone pueden ser del interés de los usuarios identificados en práctica anterior.

Para ello, **aplicaremos las conclusiones de la práctica anterior** (personas ficticias previas, experiencias negativas de uso, elementos de usabilidad débiles) a la nueva propuesta de servicio que deberá quedar debidamente documentada en esta práctica.

Descripción de la práctica:

1. [INSPIRACIÓN:CASE STUDY] Lectura de la siguiente experiencia (MuseMap Street Art)

<https://blog.prototypr.io/musemap-street-art-app-ux-case-study-9bec6a99823b>.

La historia tiene una estructura tipo “caso de estudio”:

- Pregunta seminal/idea de investigación: ¿y si pudiéramos saber el nombre de los artistas callejeros?
- Introducción: tiempo, equipo, objetivo. Se podría distinguir entre objetivos primarios y secundarios
- Oportunidad: ¿puedo hacer un producto como este? ¿Hay otros productos en el mercado? ¿Tiene sentido?
- Investigación primaria: quiénes son nuestros usuarios y qué necesitan.
- Análisis de la competencia (hecho en P1)
- Diseño Centrado en el Usuario para recabar información (como en la P1)
- Problemas que debemos evitar, cosas que debemos incluir (hecho en la revisión de la usabilidad de P1)

2. [REFRAMING/IDEACIÓN] Vamos a replantear nuestra propuesta a partir de la experiencia adquirida, y para ello, vamos a sintetizar los hallazgos (insights) y propuesta de diseño usando alguna de estas herramientas: **ESCOGE UNA DE ESTAS OPCIONES** que consideres más adecuada:

- Recabamos en la malla receptora de información (feedback capture grid) la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. La técnica consiste en elaborar un cuadrante con 4 apartados: aspectos positivos actualmente existentes, críticas constructivas, preguntas de los usuarios (a partir de las personas ficticias), e ideas de mejora (a partir de la experiencia del equipo de desarrollo). La diferencia entre las preguntas de los usuarios y las ideas de mejora, es que un usuario no se plantea si se puede implementar o no la solución que propone.
- Recabamos en un mapa de empatía (empathy mapping) el comportamiento de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. Es importante conocer la diferencia entre lo que dice y hace / piensa y siente, así como detectar los puntos claves (pains & gain) para superar los obstáculos.

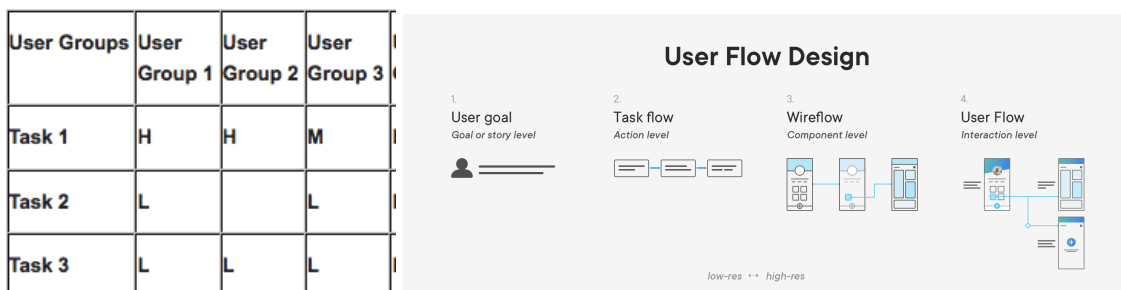


Referencias y guías:

- Malla Receptora de Información IBM toolkit:
<https://www.ibm.com/design/thinking/page/toolkit/activity/feedback-grid>
- Empathy mapping
<https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- d.school. mini guía. una introducción al Design Thinking.
<http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>

3.[PROPUESTA DE VALOR] Incluye una breve descripción para explicar en qué consiste vuestro proyecto y complementa con un LeanUX Canvas (<http://scopecanvas.com>)

4. [TASK ANALYSIS] A continuación, vamos a identificar las tareas principales y su relevancia para los usuarios. Hay diferentes técnicas para realizar este análisis. En primer lugar **enumeramos las tareas en una tabla** indicando su relevancia (L-baja, M-media, H-alta) y a continuación reflejamos al **menos tres de ellas** en un **User Flow/screenFlow**



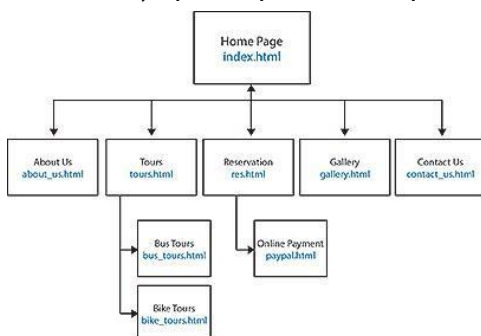
User flow (o como alternativa **screenflow**) los flujos muestran de forma visual la acciones que hay que llevar a cabo para realizar una actividad/tarea, y muestra las relaciones y las dependencias entre las mismas. task flow muestra los pasos que realiza el usuario para completar tarea, user flow además muestra caminos alternativos para alcanzar ese objetivo. Se diseñan como diagramas basados en círculos (punto de entrada), rombos (toma de decisiones) y rectángulos (estados, páginas, destino a seleccionar). Se puede realizar con:

- FIGMA <https://www.figma.com/community/file/830510773896272856>
- FlowMapp <https://www.flowmapp.com/> (gratis para 20 elementos)

Referencias y guías:

- UX task Analysis <https://blog.uxtweak.com/ux-task-analysis/>
- The ultimate guide to User Flow Diagram <https://bootcamp.uxdesign.cc/the-ultimate-guide-to-user-flow-diagram-b108d7de10d>
- 8 Tips for Creating Super Smooth User Flows for UX <https://blog.hubspot.com/service/user-flow>

5. [ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN] Proponer una organización lógica de la navegación y elementos de diseño. En este paso, se genera el mapa (*sitemap*) junto con el etiquetado (*labelling*) del sitio (incluyendo iconos), que se puede usar posteriormente para internacionalización.



Label	Scope Note
Search/Browse	Search this site by entering a query, or browse it via a comprehensive
Contact Us	A direct line to our customer service department, with a 24-hour turn
News	Keep current with our up-to-the-minute stock prices and press releas

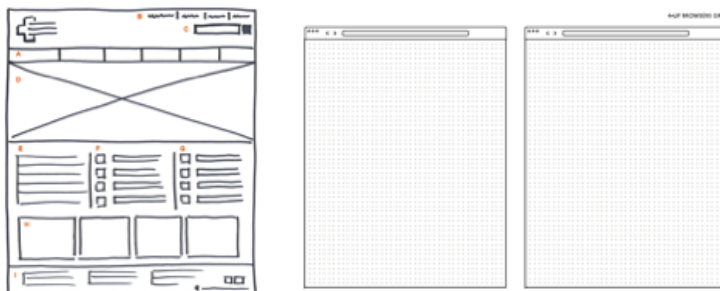
Se puede usar: FlowMapp <https://www.flowmapp.com/> (gratis para 20 items)

Referencias y guías:

- A. Karafillis (2013) Efficiently Simplifying Navigation, Part 1: Information Architecture <https://www.smashingmagazine.com/2013/12/efficiently-simplifying-navigation-information-architecture/>
- Niki Tisza (2023) Label UX: Definition, best practices, examples, blog logrocket <https://blog.logrocket.com/ux-design/label-ux-definition/>

6. [PROTOTIPO] Se harán **bocetos Lo-Fi PARA WEB** de las distintas pantallas del interfaz (las más relevantes). Se propone un proceso incremental:

- un primer esbozo en PAPEL que será evaluado por profesor/a). Una vez clara la idea se procederá a hacer diseño en FIGMA en dos pasos.
- Wireframe preliminar en FIGMA (posiciones fijas absolutas, y elementos en jerarquía de frames)



- Una vez VALIDADO en clase, se hará **una segunda versión con un GRID LAYOUT y comprobar su composición y ajustes para diseño RESPONSIVE** (para ver su comportamiento en distintos dispositivos) usando plugin [Breakpoint](#)

Referencias y guías:

- How To Choose The Right Prototyping Tool
<https://www.smashingmagazine.com/2016/09/choosing-the-right-prototyping-tool/>
- Building Better UI Designs With Layout Grids
<https://www.smashingmagazine.com/2017/12/building-better-ui-designs-layout-grids/>
- Plantillas con formato. <http://sneakpeekit.com/>
<http://uxmastery.com/resources/templates/>
- Recomendación:** Figma. Otras opciones PenPot: <https://penpot.app/>
- A step-by-step guide to creating a fluid responsive layout in Figma: includes video and file
<https://medium.com/@thomasbudiman/a-step-by-step-guide-to-creating-a-fluid-responsive-layout-in-figma-includes-video-and-file-c26ee7456fd0>

Incluye todos estos productos en un documento de documentación de propuesta. Nota: sólo se debe considerar el diseño del front-end) y no de la parte de administración (backend).

No olvides incluir la información del repositorio asociado al proyecto con la información solicitada.

Documentación a entregar

En un único ZIP, se debe incluir los siguientes documentos:

- Conjunto de Imágenes o pdf con el boceto de la propuesta. Teniendo en cuenta en el nombre de los archivos la codificación empleada
- Documentación de la propuesta (PDF).

- Datos identificativos del equipo (nombre equipo, autores, github)
- Entregables de la práctica:
 1. Ideación: Malla Receptora/mapa empatía/POV e Insights (15%)
 2. Propuesta de valor (ScopeCanvas) 15%
 3. Análisis de Tareas (10%)
 4. Mapa de sitio y etiquetado (10%)
 5. Bocetos (50%)

El fichero se llamará {nombre_equipo}_P2. Ejemplo:

El Grupo llamado 'DIU1.GRANBIZ' del grupo de prácticas DIU1 creara fichero DIU1_GRANADABIZ_P2.ZIP