

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO:

DOCUMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Nombre del equipo: DIUSMÍO

Alumno: Francisco Porcel Molina

Correo electrónico: fporcel@correo.ugr.es

Alumno: David Gil Bautista

Correo electrónico: davidbautista@correo.ugr.es

DIU3 (LU 15:30-17:30)

RESUMEN

Nuestra propuesta apuesta por adaptarse al usuario. Tiene potentes funcionalidades que se centran en ofrecer a cada cual aquella información que necesita, permitiendo que cada usuario pueda elegir sus intereses mediante distintos métodos; y, por otro lado, se proporcionan una serie de funciones de carácter social para que el usuario pueda relacionarse con el entorno en que se encuentra inmerso: la universidad de Granada y todas las personas que la integran, además de aquellos que están interesados en sus actividades. De esta forma, el usuario podrá informarse y comunicarse de una forma sencilla e intuitiva, además de personalizada.

PUNTOS FUERTES

Hemos comprobado que otras aplicaciones similares en cuanto a función y temática fallan en aspectos como: la presentación de la información y su personalización con respecto a los intereses del usuario; la navegabilidad, al no incluir información destacada de ningún tipo ni un buscador consistente; la interacción social, no incluyendo funciones básicas para comentar eventos o comunicarse con otros usuarios; y otros aspectos como un adecuado registro de usuarios y eventos, o una ayuda contextual útil.

Por ello, optamos por ofrecer una solución que resuelva toda esta problemática, a la vez que aporta nuevas ideas para conseguir una aplicación que ofrezca una funcionalidad completa y una usabilidad sencilla y pulida.

El sistema de navegación destacará ciertos eventos en función de su relevancia y de los intereses del usuario, y ofrecerá mecanismos para permitir ver los eventos que tendrán lugar en uno o varios días concretos con facilidad.

Se desarrollará un sistema de notificaciones que alerte al usuario sobre eventos y mensajes; ya que se implementará un sistema de interacción entre usuarios y una forma de seguir cierto tipo de eventos.

Para finalizar, se incluirán opciones avanzadas como permitir al usuario ordenar eventos por distancia respecto a él o reservar eventos cuando se requiera o permita.

FUNCIONALIDADES CLAVE

Las funcionalidades clave de nuestra aplicación son aquellas que tienen que ver con la interacción social, que pueden suponer un añadido clave con respecto a otras aplicaciones similares, las que gestionan eventos (buscar, compartir, reservar, etc.) y aquellas que sirven para que el usuario personalice su experiencia (seguir actividades o establecer alertas).

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Hemos optado por un diseño minimalista, de forma que las distintas funcionalidades (registro, login, búsqueda, etc.) sean fácilmente accesibles y los eventos aparezcan claramente destacados.

Para dispositivos móviles, se producirían pequeños cambios: el calendario pasaría a colocarse encima de los eventos, de forma que se aproveche mejor el espacio más reducido y no haya que reducir el tamaño con el que se muestran los eventos.

LANDING PAGE

Consideramos que se debería aprovechar la landing page para llamar la atención de potenciales nuevos usuarios. Para ello, mostraremos eventos representativos del contenido de nuestra aplicación que irán alternándose, ocupando la mayor parte de la pantalla. Dejaremos únicamente un pequeño menú en la parte superior que permita acceder a la página principal y registrarse o loguearse, y un enlace claramente visible en la parte de abajo para acceder a la página principal.

VALORACIÓN SOBRE LA PRÁCTICA

La complejidad de este problema reside en cómo organizar la información de una aplicación de este ámbito para que sea adecuada a los distintos grupos de usuarios que la usen.

En nuestro caso, una aplicación de gestión de ocio en grupo, lo principal será la información que podamos ofrecer a los distintos usuarios, y por eso, cada usuario debería tener una experiencia única al usar la aplicación.

Cuando tratamos con la agenda cultural de Granada nos encontramos con una aplicación que nos mostraba una serie de eventos, todos dispuestos de forma lineal, y en caso de que el usuario estuviera interesado este podía entrar al evento para buscar información más específica. Para solucionar este problema deberíamos conocer antes el perfil de usuario y dependiendo de sus objetivos ofrecer una experiencia u otra.