

DIU20

Prácticas Diseño Interfaces de Usuario 2019-20 (Economía Colaborativa)

Grupo: DIU2_Mango. Curso: 2019/20

Proyecto: HabiCompa

Descripción: HabiCompa es una aplicación móvil de economía colaborativa en la que los usuarios podrán alquilar habitaciones, buscar habitaciones donde convivir con otras personas y en general tener una buena experiencia en compañía.

Logotipo:

Miembros * :bust_in_silhouette: Jose Luis Gallego Peña :octocat:

En esta práctica estudiaremos un caso de plataforma de economía colaborativa y realizaremos una propuesta para su diseño Web/movil. Utilizaremos herramientas y entregables descritos en el siguiente CheckList (<https://github.com/mgea/UX-DIU-Checklist>)

Qué es economía colaborativa: Martínez-Polo, J. (2019). **El fenómeno del consumo colaborativo: del intercambio de bienes y servicios a la economía de las plataformas**, *Sphera Publica*, 1(19), 24-46. <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/363/14141434>

Este documento es el esqueleto del report final de la práctica. Aparte de subir cada entrega a PRADO, se debe actualizar y dar formato de informe final a este documento online.

Proceso de Diseño

Paso 1. UX Desk Research & Analysis



1.a Competitive Analysis

Describe brevemente características de las aplicaciones que tienes asignadas, y por qué has elegido una de ellas (150-300 caracteres)

Todas usan un modelo B2C, haciendo de intermediarias para alojamiento. La opción escogida es **Badi** por ser la más simple e intuitiva, con app de móvil y con mejores mecanismos enfocados a las personas.

	Habitoom	Badi	Couchsurfing	Compartetupiso
Gratuito	Sí	Sí	Sí	Sí
Tiene App	No	Sí	Sí	No
Ayuda interactiva	No	Sí	No	No
Centrado en las personas	No	Sí	Sí	Sí
Recomendaciones personalizadas	No	Sí	Sí	No
Gran base de usuarios	No	Sí	Sí	Sí
Chat con usuarios	No	Sí	No	No
Fácil de usar	Sí	Sí	Sí	Sí
Para buscar piso y/o alquilar el tuyo propio	Sí	Sí	Sí	Sí
Incluye países de todo el mundo	Sí	Sí	Sí	Sí
Control de pago seguro	No	Sí	No	No

[Click aquí para leer más sobre el análisis competitivo.](#)



1.b Persona

Comenta brevemente porqué has seleccionado a esas personas y sube una captura de pantalla de su ficha (80-150 caracteres)

Se han diseñado dos personas: **Alfredo** de 58 años, un hostelero poco hábil con la tecnología, y **Alexa** de 25 años, una estudiante tímida e inteligente. [Click aquí para leer más sobre ellos.](#)



1.c User Journey Map

Comenta brevemente porqué has escogido estas dos experiencias de usuario (y si consideras que son habituales) (80-150 caracteres)

Lo más habitual en este tipo de aplicaciones es precisamente desarrollar sus dos actividades principales: buscar alojamiento y ofrecer alojamiento. [Click aquí para leer más sobre la elección de estas experiencias de usuario.](#)



1.d Usability Review

Revisión de usabilidad: (toma los siguientes documentos de referencia y verifica puntos de verificación de usabilidad > SE deben incluir claramente los siguientes elementos > > - Enlace al documento: (sube a github el xls/pdf) - Valoración final (numérica): - Comentario sobre la valoración: (60-120 caracteres)

Valoración final: 83

Badi tiene un diseño simple y atractivo, que permite realizar las funciones básicas satisfactoriamente, pero le vendrían bien más funcionalidades de calidad de vida.

[Click aquí para leer en detalle la revisión de usabilidad.](#)

Paso 2. UX Design



2.a Feedback Capture Grid

Comenta con un diagrama los aspectos más destacados a modo de conclusion de la práctica anterior,

Resumen de la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 y de mi propia experiencia, con el objetivo de abordar el diseño de la nueva aplicación. Se proponen nuevas ideas como: un sistema de puntos, funciones de experiencia social, propuestas de alojamiento o alojamiento de forma pasiva.

[Click aquí para leer en detalle su especificación.](#)

¿Que planteas como “propuesta de valor” para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa ? Problema e hipótesis Que planteas como “propuesta de valor” para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa te (150-200 caracteres)

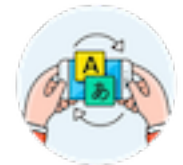


2.b Tasks & Sitemap

Definir “User Map” y “Task Flow” ...

La matriz de usuarios y tareas nos ayuda a identificar las tareas de la nueva propuesta de aplicación y la frecuencia con la que grupos de usuarios interaccionan con esas tareas.

[Click aquí para ver la matriz de usuarios y tareas](#)



2.c Labelling

Identificar términos para diálogo con usuario

Mediante las técnicas de arquitectura de la información creamos la organización y estructura de los contenidos de una aplicación. Con el sitemap vemos representada la estructura de la página en un mapa, mientras que en el labelling describimos la función de todas aquellas etiquetas del mapa.

[Click aquí para leer más en profundidad sobre este apartado](#)



2.d Wireframes

Plantear el diseño del layout para Web/movil (organización y simulación)

Finalmente especificamos cómo se verá la interfaz de la aplicación mediante unos bocetos desarrollados en Adobe XD, en los cuales se adoptan todas las características estudiadas en los apartados anteriores.

[Click aquí para ver los bocetos](#)

Paso 3. Mi equipo UX-Case Study



3.a ¿Como se cuenta un UX-Case Study?

Analizar lo aprendido de la experiencia MuseApp

MuseMap es una aplicación que parte de un concepto muy original que consiste en registrar el nombre de artistas callejeros en un mapa. A partir de ver y analizar esta historia de diseño podremos aprender más sobre nuestra propuesta y justificar el por qué hemos usado las técnicas que hemos usado.

[Click aquí para leer el análisis de MuseMap](#)



3.b Logotipo

Si diseña un logotipo, explique la herramienta utilizada y la resolución empleada.
¿Puede usar esta imagen como cabecera de Twitter, por ejemplo, o necesita otra?



3.c Guidelines

Tras documentarse, muestre las decisiones tomadas sobre Patrones IU a usar para la fase siguiente de prototipado.

Uno de los patrones de diseño de interfaces más importante que existen a día de hoy y probablemente el más usado es el Material Design, cuyas especificaciones se pueden encontrar en la web material.io.

[Click aquí para leer más en profundidad sobre este estilo de diseño](#)



3.d Video

Documente y resuma el diseño de su producto en forma de video de 90 segundos aprox

Puedes acceder a la historia en video del UX Case Study en el siguiente enlace de Youtube

Paso 4. Evaluación



4.a Casos asignados

Descripción de las asignaciones (3 UX Case Study) y enlace a sus repositorios.

En la sección P4/readme.md se debe acceder además a sus respectivas hojas de evaluación y conclusiones



4.b User Testing

Seleccione a una de sus personas ficticias. Exprese las ideas de posibles situaciones conflictivas de esa persona en las propuestas evaluadas



4.c Ranking

Concluya con un ranking de los casos evaluados

Valoración personal

Paso 5. Evaluación de Accesibilidad



5.a Accessibility evaluation Report

Indica qué pretendes evaluar (de accesibilidad) y qué resultados has obtenido
+ Valoración personal

Evaluación de la Accesibilidad (con simuladores o verificación de WACG)

Conclusión final / Valoración de las prácticas

(90-150 palabras) Opinión del proceso de desarrollo de diseño siguiendo metodología UX y valoración (positiva /negativa) de los resultados obtenidos