



# **UNIVERSIDAD DE GRANADA**

## **GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (Ingeniería del software)**

### **TRABAJO FINAL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO**

Romero Prieto, Gádor

**Grupo A2 (IS)**  
**2022/23**

# Parte 1 Mi experiencia UX

## Actividades de teoría

La primera actividad que realicé fue el estudio etnográfico. A través de este ejercicio comprendí que los usuarios no se van a comportar como nosotros creemos que lo harán ya que suponemos que tienen conocimientos que a nosotros nos pueden resultar básicos pero no lo son en gran parte de la población. Además también observé una brecha generacional donde la mayoría de gente joven al tener un problema en el ordenador buscará una ayuda en la propia página o a través de algún buscador mientras que las personas más mayores tienden más a pedir ayuda a una tercera persona ya que no se ven capaces por sí solos de poder solucionar el problema. Para fomentar la ayuda en línea debemos hacer una interfaz clara donde la ayuda se indique muy claramente al producirse un error.

La siguiente actividad fue hacer el checklist de un website. Realizando el ejercicio mis compañeros y yo nos fijamos en la importancia de algunos aspectos que pueden mejorar la usabilidad de la página y pasan desapercibidos en muchos casos como por ejemplo si tiene un menú de búsqueda o si es responsive. También comprendí que el tono como el estilo de la escritura es muy importante al hacer un website. Si la tipografía no es del todo clara o no tiene el suficiente contraste con los colores de la página los usuarios no podrán cumplir con sus objetivos en ella. Además si se utilizan demasiados tecnicismos o es demasiado informal podemos provocar frustración o aversión en diferentes personas.

A través de la tercera actividad (realización de un moodboard) entendí la importancia de los logos y los eslóganes. Debe ser sencillo pero a la vez llamativo para que el usuario lo recuerde y pueda identificar claramente nuestro producto o web. También debe estar relacionado con el producto que queremos promocionar. Además los colores deben escogerse adecuadamente ya que es lo primero que verá el usuario y cada uno puede transmitir sentimientos diferentes. A su vez para la paleta de colores se deben escoger colores que creen contraste para una buena estética y crear una jerarquía de importancia.

La cuarta actividad me enseñó que tanto al revisar la usabilidad de una página como al crearla hay que tener en cuenta su accesibilidad. Muchas páginas no reparan en esto y dejan fuera a un porcentaje de la población. Al haber tantos tipos de diversidad es difícil hacer una web completamente accesible por eso hay unas reglas realizadas por un organismo para intentar facilitar este aspecto de las webs. Este aspecto de la usabilidad me ha parecido muy importante y me sorprendió que las instituciones no sigan sus propias leyes de accesibilidad además de comprender que hay un gran abanico de discapacidades.

En la última actividad aprendí nuevas formas de mostrar información en las páginas web y aspectos de animación de figma que pueden dotar de dinamismo al diseño.

Creo que la realización de las actividades han sido muy positivas ya que se comprenden mejor algunos aspectos teóricos explicados en clase. También ayudan para realizar las prácticas ya que algunas están muy relacionadas y podemos resolver las dudas que tenemos. Por otro lado hay algunos aspectos de la usabilidad que no se llegan a ver en las

prácticas pero sí en las actividades con lo que ponemos en práctica la mayoría de lo dado en clase.

## Prácticas

Al realizar la práctica 1 entendí la necesidad de analizar a los competidores y los posibles usuarios antes de comenzar con un proyecto propio. Cada usuario tiene sus propias limitaciones o conocimientos y debemos intentar analizarlos para comprender los posibles problemas que pueden tener. El proyecto debe adaptarse a las necesidades y formas de uso de los usuarios y no al revés lo que me parece la base de la usabilidad de un website. Además analizando la competencia puedes ser consciente de los fallos que estos websites han cometido para proporcionar una mejor experiencia de usuario. Si se va a lanzar un website al mercado es importante realizar este paso para ser mejor que la competencia y que los usuarios prefieran nuestro proyecto.

Ya en la segunda práctica diseñamos una primera propuesta nuestro proyecto. Para proporcionar una buena usabilidad no hay que realizar los bocetos directamente, primero hay que analizar las acciones que van a realizar los usuarios más frecuentemente. Esto me ha parecido muy útil ya que puedes jerarquizar las acciones por su importancia y es muy fácil de hacer. Al crear los bocetos teniendo en cuenta esa jerarquía diseñas la página facilitando el acceso a las acciones más importantes. También se diseña el sitemap, puede parecer simple al principio pero para dar una buena experiencia de usuario no debe ser muy complejo y ser autoexplicativo por lo que hay que pensar bien los nombre y qué contenido va a mostrar cada uno de los apartados.

En la tercera práctica nos enfrentamos a la creación del moodboard. Como he explicado anteriormente la realización de un logo y eslogan como la elección de los colores es muy importante ya que puede variar como se percibe el producto. Al haber realizado antes la actividad en teoría hicimos el moodboard con atención. Al hacer el mockup debimos seguir guidelines. A través de esto comprendí que el diseño debe seguir ciertas pautas para mejorar la usabilidad que ya vienen descritas y que la mayoría de iconos y sus localizaciones en un website cumplen una función si se ha diseñado correctamente. Finalmente comprendí con esta práctica que al presentar un proyecto o un diseño su prototipo debe ser lo más funcional posible a través de animaciones y simulaciones. Al hacerlo puedes percatarte de errores de diseño que ocurren en su navegación los cuales a través de los bocetos no hubieran sido detectados.

En las prácticas 4 y 5 al analizar otros trabajos encontramos fallos en nuestra propia práctica. Además a través del feedback de personas reales y ficticias encontramos errores de usabilidad que no habíamos previsto. Comprendí que los usuarios pueden no fijarse en lo que en un origen habías contemplado y que un análisis de usabilidad por otras personas puede darte otros enfoques importantes. El análisis de los heat Map me pareció una forma muy interesante y efectiva para comprobar los focos de atención de las diferentes páginas. Finalmente realizar un reporte sobre otra práctica te hace ser consciente de que no solo hay que recabar información sobre la experiencia de los usuarios sino analizarla y extraer las conclusiones. Además no solo hay que detectar los fallos sino pensar cómo podrían

resolverse, lo que me parece una buena forma para presentar los distintos conocimientos que hemos adquirido en la asignatura.

La realización de las prácticas me ha mostrado todo el proceso de diseño y análisis que conlleva un website o aplicación para dar una buena experiencia de usuario con un buen diseño. Al ir en consonancia con la teoría ha sido una manera orgánica para afianzar conceptos y ponerlos en práctica en una asignatura donde el temario es muy práctico.

## Parte 2 Caso de Estudio

Voy a analizar la página web InturMancha. En este fichero expondré el análisis de la página web. Para acceder a los entregables y a una copia de lo expuesto aquí se debe acceder a: <https://github.com/GadorRP/TrabajoFinalDIU>

### Descripción del website

La página web InturMancha ofrece la búsqueda y reserva de diferentes actividades por todo el territorio de Castilla La Mancha. Ofrece distintos tipos de experiencias para adaptarse a diferentes tipos de usuario. Además ofrece reseñas de las actividades y enlaces a redes sociales.

### Comparación con otras páginas web

No he encontrado otras páginas web que ofrezcan el mismo servicio que inturMancha por lo que la comparación no es posible. Una aproximación a su competencia podría ser tripadvisor ofreciendo tours y experiencias por la provincia. Al ser una página web con un mayor presupuesto y mucho más conocida no presenta grandes deficiencias en su diseño ni de usabilidad al reservar u obtener información. Aun así no da la posibilidad de reservar las mismas experiencias de inturMancha ya que son extremadamente locales y no están incluidas en grandes webs.

### Usabilidad y experiencia de usuario

Para comenzar he realizado un checklist de usabilidad de la página web para obtener una primera impresión de sus puntos fuertes y débiles. A continuación expondré mis conclusiones, el archivo con el análisis detallado se encuentra en Github.

La página web obtuvo una puntuación de 72 sobre 100. Aunque se encuentra en el rango de una buena experiencia está rozando la experiencia moderada por lo que muestra ciertos problemas de usabilidad.

Puntos fuertes de la página:

- Se proporcionan diferentes vías de contacto y dentro de la página se encuentran fácilmente.
- Es posible buscar por provincia y nombre. También se dividen las experiencias por tipo de usuario: familias, colegios, etc.
- Diseño adaptativo a diferentes tamaños de pantalla.

Puntos débiles de la página:

- No se ordenan las búsquedas ni las actividades por ningún criterio.
- El buscador por nombre es diferente al de provincias
- La elección de fecha no siempre está disponible. En caso de que no lo esté se debe reservar a través de un formulario
- No es posible volver a la página de inicio a través del menú principal en firefox
- No están disponibles varios idiomas
- Diferencias entre google chrome y mozilla firefox

Como podemos observar los dos primeros puntos débiles están presentes en la acción principal de búsqueda y reserva de una actividad por lo que puede perjudicar de forma significativa la experiencia de usuario.

## Recomendaciones para mejorar la experiencia y usabilidad

Comencemos con las posibles mejoras que pueden tener los buscadores.

- Tener dos buscadores diferentes dependiendo de si se quiere buscar por provincia o por nombre puede provocar confusión al usuario. Por ello se deberían unificar ambos buscadores en uno que incorporaran ambas opciones de búsqueda.
- Se podría flexibilizar la opción de búsqueda por provincias permitiendo la elección de más de una .
- Los resultados de las búsquedas podrían ordenarse siguiendo algún criterio como más populares, más baratas, etc.
- Incorporar sinónimos y palabras clave para la búsqueda por nombre.

A continuación se muestran las recomendaciones para mejorar la experiencia de la página:

- Añadir la visualización del logo en las páginas en Mozilla Firefox para poder volver al inicio.
- Al reservar evitar mostrar otra pantalla avisando de posibles fallos en las fechas por sistema. Puede aburrir al usuario que visite varias actividades y ya haya cerrado la

ventana varias veces. En cambio poner un mensaje llamativo cercano a las fechas con el mismo fin.

- Al ser una página enfocada al turismo añadir otros idiomas al website.
- Añadir en la sección de contacto cuánto tiempo puede pasar hasta proporcionar una respuesta.

## Diseño de la página web

Para comenzar realizamos un checklist del diseño de la página web para obtener una visión básica de la página. A continuación expondré mis conclusiones, el archivo con el análisis detallado se encuentra en el repositorio de Github.

Inturmancha presenta un diseño claro y sencillo. Sus elementos se encuentran ubicados en función de un eje central de simetría y con una estructura de información de contacto, menú principal, información y pie de página.

A continuación se listan los fallos de diseño encontrados:

- Textos que no son demasiado legibles debido al color de fondo o al contraste de este con el color del texto.
- No aparición del logo de la página en algunos navegadores como Firefox.
- Acceso al buscador por nombre solo en la parte superior de la página.
- La ubicación de algunos botones depende de la longitud de la línea de texto anterior.
- Diseño poco llamativo debido a la predominancia del gris oscuro para texto y blanco para el fondo

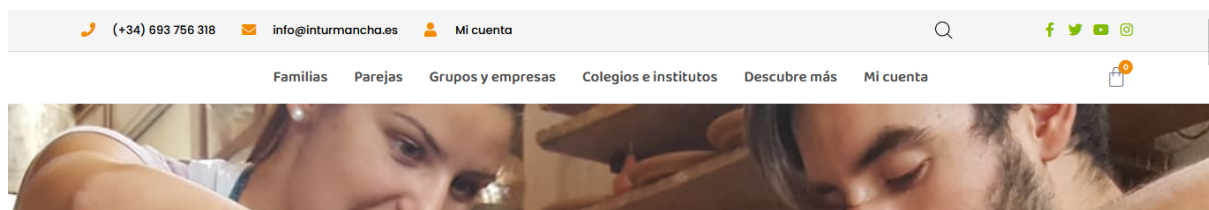


Imagen tomada utilizando Mozilla Firefox donde no se muestra el logo impidiendo ir al inicio

## Visita Quesería Manchega en Albacete

Visita quesería manchega en Albacete La quesería manchega se ubica en una pequeña finca agrícola y ganadera,...

Ver detalles

Botón donde la descripción del mismo no es legible debido al contraste de colores

Taller de pan en Guadalajara

Ver detalles

Experiencia del esparto en Chinchilla

Ver detalles

Posición variable del botón dependiendo de la longitud de la línea anterior rompiendo la consistencia de la página

Por otro lado también se han encontrado buenas tendencias de diseño:

- Botones de acción resaltados mediante sus colores.
- Menú fijado en la parte superior para un acceso rápido a las demás secciones.
- Uso de imágenes muy grandes para transmitir información.
- Botones flotantes en las imágenes para redirigir a la sección mostrada en la imagen.
- Diseño sencillo sin distracciones.
- Carruseles de imágenes lo que da dinamismo a la página aunque cada vez se encuentran más en desuso.
- Logo compuesto por el nombre de la página y sus colores principales.

Los colores usados en la página están conformados por naranja, verde, morado y gris para las letras contando con el blanco para el fondo. Aunque estos colores son muy llamativos son usados en partes muy localizadas de la página como iconos o fondos de botones por lo que la página en sí no llama la atención del usuario. El color naranja se relaciona con la diversión y la actividad mientras que el verde se relaciona con la naturaleza por lo que ambos están perfectamente elegidos para una página de turismo en el entorno rural como es Inturmancha. Debido también al poco uso del color de la página las personas que sufren de deficiencias en la percepción de este podrán visitar el website de forma normal.

Como conclusión la página presenta un diseño adecuado aunque poco llamativo para invitar al usuario a mantenerse más tiempo en la página y visitarla. Se han tomado buenas ideas como la fijación del menú en la parte superior al hacer scroll o el uso de fotos grandes explicativas con botones flotantes en su interior. Presenta algunos aspectos a mejorar pero el diseño es claro y sencillo y transmite el objetivo de la página.

## Recomendaciones para mejorar el diseño de la página

- Cambiar el color de fondo o de texto de algunas secciones para permitir la lectura.
- Ofrecer un modo oscuro ya que el color blanco puede predominar demasiado para algunos usuarios.
- Incluir el buscador por nombre en la barra de menú fijada en el scroll.
- Fijar una posición para los botones y no depender de la longitud de la línea de texto.
- Incorporar más partes coloreadas para impresionar al usuario en una primera visita.
- Aparición del logo en todos los tipos de navegadores.