

# Proyecto. Entregable P1

Contexto de Diseño, Análisis, y Definición de Requisitos: Entendiendo al Usuario

## Introducción

Este entregable se centra en la primera fase del proceso de diseño UCD (*User Centered Design* o Diseño Centrado en los/as usuarios/as) de un proyecto que culminará con el desarrollo de una solución Web dentro del marco de un contexto de diseño definido y planteado por cada grupo. Este proyecto será desarrollado a lo largo de la asignatura, y se evaluará a través de tres entregables, que se presentarán y defenderán en clase y a través de documentación e implementación de la solución de diseño propuesta.

## Objetivos

Cada grupo debe utilizar los conceptos y métodos vistos en clase para entender y reflejar conocimiento del **contexto de diseño y los/as usuarios/as**, esto es: sus objetivos, necesidades, razonamientos, posibilidades, motivaciones, las tareas actividades y acciones que realizan, el espacio donde tiene lugar la interacción, los recursos digitales o no que usan, y los posibles problemas que experimentan. El objetivo final del proyecto será diseñar y crear un sistema interactivo para ese contexto de diseño, que mejore la situación de los/as usuarios y su actividad. En este entregable, el grupo debe utilizar las herramientas de investigación de campo para **recoger datos** del contexto de diseño y los/as usuarios/as, **analizarlos**, y sintetizar el conocimiento creado en términos de: un informe de resultados, y la generación de requisitos (funcionales y no funcionales) y guías para el diseño de la solución propuesta.

## Apartados

Cada grupo debe realizar y documentar los siguientes aspectos:

### A) Contexto de Diseño

Definir y caracterizar la situación, práctica, o actividad para la que se va a diseñar. Este aspecto deberá responder a preguntas como:

- ¿Quiénes son los/as usuarios/as y *stakeholders* o partes interesadas?
- ¿Cuáles son sus objetivos, características, necesidades, y motivaciones?
- ¿Qué tareas, actividades y acciones realizan? ¿Por qué, cuándo, y cómo?
- ¿Qué recursos y artefactos (digitales o no) utilizan? ¿Por qué, cuándo, y cómo? ¿Cómo funcionan/asisten/entorpecen?
- ¿Cómo se caracteriza el espacio (físico, tecnológico, y social) donde se desarrolla la acción?
- ¿Existen problemas, fricciones, *pain points*? En caso afirmativo: ¿Cuáles son? ¿Cómo se producen y por qué?

Aunque los/as alumnos/as cuentan un contexto de diseño desde el inicio del proyecto, éste se definirá más y enriquecerá a través del análisis del trabajo de campo. Es decir, el trabajo de campo y su posterior análisis servirán para poder contestar con detalle las preguntas anteriores.

**B) Diseño y Desarrollo de Técnicas de Investigación del Trabajo de Campo: Obtención de Datos**

Para poder concretar el contexto de diseño, se recurrirá a las técnicas de recogidas de datos introducidas en clase, por ejemplo:

- Investigación previa: documentación y estado del arte (*state of the art*).
- Entrevistas
- Cuestionarios
- Observación directa

Cada grupo debe realizar al menos dos técnicas analíticas y razonar críticamente su elección, y cómo se complementan entre ellas (p.ej. redundancia, triangulación). Para cada técnica, se deberá explicar y argumentar su objetivo y protocolo: planificación de cómo se va a llevar a cabo, los artefactos y herramientas a utilizar (p.ej. material de documentación, las preguntas concretas de las encuestas o entrevistas, o el marco o estructura de observación), las actividades y roles de los/as diseñadores/as y de los/as usuarios, etc. Además, se detallarán los datos y resultados que se esperan obtener de cada técnica. Se valorará el rigor y la adecuación de los protocolos.

**C) Análisis de Datos**

Cada técnica será documentada en su realización, por ejemplo, con material gráfico como fotografías (del espacio estudiado, de un aspecto clave de la interacción), citas de usuarios/as, etc.

Los datos no tratados/analizados de las técnicas de investigación del trabajo de campo se incluirán como anexo del entregable y servirán para demostrar rigor y validez del análisis de datos.

Estos datos se analizarán usando **análisis cuantitativo, cualitativo, o mixto**. Cada grupo deberá argumentar su elección de tipo de análisis y las conclusiones que se esperan sacar. Los datos se presentarán de forma organizada, pudiendo utilizar distintas herramientas como gráficos estadísticos, tablas de frecuencia, identificación de patrones y temas, etc. Se valorará la ilustración de resultados a través de material complementario, como fotografías, citas, etc.

Este aspecto del entregable terminará con un resumen de conclusiones generales del conocimiento obtenido y una reflexión del proceso de investigación en general, y de las técnicas analíticas y de investigación empleadas.

**D) Definición de Requisitos y Guías para el Diseño**

A partir del conocimiento generado del análisis del contexto de diseño y los/as usuarios/as, se empezarán a definir unas guías para el diseño a través de:

1. Requisitos funcionales y no funcionales, incluyendo las siguientes dimensiones:
  - Requisitos de Datos
  - Requisitos Ambientales
  - Requisitos de Usuarios/as
  - Requisitos de Usabilidad y Experiencia de Usuario/a
2. Herramientas para transmitir la visión y propósito del producto a través de:
  - Persona
  - Escenarios

- Casos de Uso
- Otros...

Se deben definir los Requisitos Funcionales y no Funcionales clave de Usuarios/as, Usabilidad y Experiencia de Usuario/a necesarios para la creación de la solución propuesta, además de al menos un requisito de Datos y dos Ambientales. Es importante la clara justificación de los requisitos en relación con el material empírico (resultados analíticos) y proceso de diseño.

Para los requisitos funcionales y no funcionales del punto 1, se propone una plantilla de requisitos basada en la plantilla de Volere:

Identificador del Requisito:	Tipo de Requisito:	Caso de Uso:
Descripción:		
Justificación:		
Origen:	Prioridad:	
Criterios de Validación:		
Grado de satisfacción del/la interesado/a:	Grado de insatisfacción del/la interesado/a:	
Histórico:	Material de soporte:	

En cuanto a herramientas para transmitir la visión y propósito del producto (punto 2), se requerirá el desarrollo de al menos dos.

## Entregables y Defensa

Cada grupo debe entregar una memoria detallando cada uno de los apartados descritos anteriormente. Adicionalmente, cada grupo debe preparar una presentación con una duración máxima de 8 minutos explicando su proyecto. En la defensa deben participar todos los miembros del grupo y cualquier miembro debe ser capaz de responder a cualquier pregunta relacionada con algún aspecto de esta práctica.