

PRÁCTICA 1: ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

Nº Sesiones: 2**Fecha entrega: 15 de marzo de 2020****Objetivo:**

La Interfaz de Usuario facilita la comunicación de personas con sistemas interactivos, una transmisión clara de las acciones del usuario así como las peticiones y respuestas por parte del sistema. Esa comunicación implica que se debe representar el diálogo de forma intuitiva y con eficiencia. Para ello la forma en la que esté diseñada la interfaz de usuario puede influir de forma notable en la calidad del propio producto. Para identificar propiedades relativas a la usabilidad, se plantean diferentes principios para un diseño efectivo que guíen al diseñador como método crítico, objetivo y evaluable. Para ello vamos a aplicar técnicas de revisión de la usabilidad basada en la inspección de los **principios generales de diseño** sobre aplicaciones Web reales. Vamos a estudiar diferentes aplicaciones que están basadas bajo el concepto de “**economía colaborativa**”, que ha crecido exponencialmente con la irrupción de la tecnología (a través de plataformas de intercambio de bienes o servicios entre pares). Más información en: <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/economia-colaborativa/>

Para ello, estudiaremos varias plataformas de economía colaborativa (tanto en **entorno Web y APPs**) sobre diferentes modelos de modelo de negocio. Esta es la asignación a grupos con un ejemplo de cada una:

DIU1 Experiencia de compartir viaje

Plataformas que te permiten elegir destino y buscar compañeros de viaje (sin transacción económica). Algunos ejemplos son Nomadizer, Amovens, etc. (<https://wisenomads.com/webs-apps-companeros-viaje/>)

DIU2 Experiencia de compartir alojamiento

Plataformas que te permiten compartir compañeros (para un piso de estudiantes), desplazarte a otros lugares de forma alternativas (sofá) y muy económicas (alternativas a una transacción económica). Algunos ejemplos son Badi, Couchsurfing, CompartetuPiso, etc. (<https://mejores.app/las-apps-que-tienes-que-conocer-si-compartes-piso/>)

DIU3 Experiencias de compartir ocio (intercambios / grupos etc.)

Plataformas que te permiten compartir experiencias con otras personas (organizando eventos, planificando recursos, etc.) . Algunos ejemplos son Artery, Meetup, Eatwith, joodie, etc. (https://www.cerodosbe.com/es/viajeros/economia-colaborativa-irrumpe-en-la-cultura_578186_102.html)

**Descripción de la práctica:**

Evaluar los principios de usabilidad y la experiencia de usuario. Para ello, habrá que realizar lo siguiente:

1. Leer el artículo “*UX for the Masses: A guide to carrying out usability reviews*” para comprender la técnica de análisis de la usabilidad (siguiendo unas pautas o principios de verificación)



fuelle: <http://www.uxforthemasses.com/usability-reviews/>

2. Seleccionar uno de los casos propuestos (según grupo, si no se tiene claro, el profesor de prácticas podría asignar el caso de estudio). Se puede escoger otra web/app alternativa que tenga una temática similar.

3. Proponer **dos personas ficticias**. (<http://www.uxforthemasses.com/personas/>) que puedan ser usuarios interesados en las actividades que se ofertan en esa ciudad. Información acerca de cómo construir Personas Ficticias: <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/> Se puede usar <https://randomuser.me> para obtener imágenes/features de personas aleatorias.

4. Realizar **dos mapas de experiencia del usuario (User Journey Experience Map)** donde se describa la interacción del usuario con la interfaz cuando está realizando una tarea. Cada mapa debe definir un objetivo diferente y debe ser realizado por un usuario-ficticio diferente.

Más información de cómo abordar una mapa de experiencia de usuario: <http://theuxreview.co.uk/user-journeys-beginners-guide/>. Otros recursos: http://www.burokoos.com/assets/uploads/2012/04/koos_customer_journey_mapping.pdf

La personalidad está basada en la teoría de los tipos de personalidad de Jung & Myers-Briggs, así como el test para conocer tu personalidad basado en 4 parámetros (https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla_preferencias_mbti.jpg) que da lugar a 16 posibles estilos de personalidad:

(https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla_tipos_mbti_2.jpg). Se puede hacer un test online para comprobar tu personalidad: <https://www.16personalities.com/es>

Recursos para crear Personas y Journey Map: <https://github.com/mgea/UX-DIU-Toolkit>

User Persona Template
CC BY GROUP (group_name) Date (year) + (assignment_nº)

Juan Lopez

Bio
Juan Lopez es un estudiante de Ingeniería de Informática, pero no es muy bueno en matemáticas. Le gusta jugar a los videojuegos y leer novelas de ciencia ficción. Ha hecho varias cosas en su tiempo libre y tiene un trabajo a tiempo parcial en una tienda de ropa.

Metas
• Completar los cursos de Ingeniería de Informática.
• Encontrar un trabajo más interesante.

Personalidad
• Introverso.
• Creativo.
• Organizado.
• Responsable.
• Ambicioso.
• Curioso.

Experiencias
• Ha hecho un curso de programación en su tiempo libre.
• Ha hecho un curso de diseño gráfico en su tiempo libre.

Tecnología (habilidades)
• Windows
• Word
• Excel
• Photoshop
• AutoCAD

Situación de contexto
Juan es un estudiante de Ingeniería de Informática, pero no es muy bueno en matemáticas. Le gusta jugar a los videojuegos y leer novelas de ciencia ficción. Ha hecho varias cosas en su tiempo libre y tiene un trabajo a tiempo parcial en una tienda de ropa.

Canales
• Redes sociales.
• Foros.
• Blogs.
• Podcasts.
• YouTube.

User Journey Map
CC BY Group_name (Date)

FASE	1. INFORMACIÓN	2. DECISIÓN	3. ACCIÓN	4. OBSERVA	5. REFLEXIÓN	6. CONCLUSIÓN
Objetivo	Obtener información sobre el producto.	Decidir si comprar el producto.	Comprar el producto.	Recibir el producto.	Probar el producto.	Valorar el producto.
Emoción	Curiosidad	Indiferencia	Satisfacción	Disgusto	Indiferencia	Satisfacción
Acción	Ver el producto en la tienda.	Ver el producto en la tienda.	Comprar el producto.	Recibir el producto.	Probar el producto.	Valorar el producto.
Imagen	Un hombre que mira un producto en una tienda.	Un hombre que mira un producto en una tienda.	Un hombre que compra un producto en una tienda.	Un hombre que recibe un producto en una tienda.	Un hombre que prueba un producto en una tienda.	Un hombre que valora un producto en una tienda.

5. Con esta información, teniendo en cuenta la experiencia de usuario de las dos personas ficticias y actuando como experto de usabilidad, se debe rellenar una **hoja de Excel** con la **Revisión de Usabilidad**

Excel: <http://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.xls>

PDF: <https://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.pdf>

6. Resumen de la valoración. Se trata de resumen ejecutivo de unos 120 caracteres que se redacta como si quisiéramos aportar la revisión de un experto en UX/usabilidad sobre el sitio web seleccionado.

Documentación (1ª etapa)

La documentación de la práctica será una memoria que se aloja en un repositorio GitHub **DIU20** (de cada estudiante). Para ello, se deberá hacer un fork de <https://github.com/mgea/DIU20>

Leer detenidamente la información que aparece en README.md y completar, para adaptar a la información del equipo:

- Datos identificativos del equipo
- Entregables de la práctica:
 1. Competitive analysis: Breve análisis de las aplicaciones asignadas y justificación de la elegida (150-300 caracteres) **(25%)**
 2. Persona: fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) **(25%)**
 3. Experience Journey Map: fichas de 2 experiencias y justificación (50-100 caracteres) **(25%)**
 4. Usability Review y resumen de la valoración **(25%)**

Además, estos entregables se deberán **enviar a PRADO un zip comprimido** con toda la documentación asociada a esta práctica.