



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Trabajo Final: Diseño de Interfaces de Usuario

Turismo Cinematográfico y Experiencia de Usuario
Aplicación de metodologías UX sobre Granada Film Commission

Autor:

Ignacio Rojas Valenzuela



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Granada, 8 de junio de 2025

Índice

1. Mi experiencia en Diseño de Interfaces de Usuario	2
1.1. Contribuciones en actividades de clase	2
1.1.1. Análisis etnográfico	2
1.1.2. Checklist de accesibilidad	2
1.1.3. Análisis de animaciones y microinteracciones	2
1.2. Contribuciones en prácticas de la asignatura	2
1.2.1. Práctica 1	2
1.2.2. Práctica 2	3
1.2.3. Práctica 3	3
1.2.4. Práctica 4	3
1.3. Otras aportaciones académicas y personales	3
1.4. Valoración de la experiencia adquirida	3
2. Caso Práctico: Film Commission	4
2.1. ¿Qué es una Film Commission?	4
2.2. Análisis Web: Granada Filmin	4
2.2.1. Diseño Visual	4
2.2.2. Usabilidad	4
2.2.3. Accesibilidad	4
2.2.4. Adaptación a Dispositivos	4
2.2.5. Experiencia de Usuario (UX)	5
2.3. Conclusión Preliminar del Análisis	5
3. Resto de la práctica (Github)	5

1. Mi experiencia en Diseño de Interfaces de Usuario

Durante el desarrollo de la asignatura de **Diseño de Interfaces de Usuario**, he participado de forma activa tanto en las actividades teóricas como en las prácticas, aplicando metodologías centradas en el usuario y herramientas propias del diseño UX/UI.

A continuación, expongo una reflexión detallada de mi experiencia, agrupada por tipo de aportación:

1.1. Contribuciones en actividades de clase

A lo largo del curso he trabajado en distintas actividades clave que me han permitido desarrollar una mirada crítica sobre la interfaz desde la perspectiva del usuario.

1.1.1. Análisis etnográfico

Observé el uso de una app de reservas deportivas por distintos perfiles de usuario. Identifiqué comportamientos repetitivos, barreras de navegación y dificultades de accesibilidad para usuarios mayores. Esta actividad me ayudó a comprender la importancia de diseñar teniendo en cuenta diversidad tecnológica y cognitiva.

1.1.2. Checklist de accesibilidad

Evalué una web educativa utilizando los criterios WCAG 2.1, prestando atención a aspectos como el contraste de color, el uso de texto alternativo en imágenes o la estructura semántica de la información. Interioricé la necesidad de garantizar accesibilidad como parte inseparable del diseño.

1.1.3. Análisis de animaciones y microinteracciones

Aprendí a evaluar cuándo las animaciones aportan valor o interfieren en la usabilidad. Analicé transiciones en una app comercial y valoré su impacto sobre la retroalimentación y la comprensión del usuario.

1.2. Contribuciones en prácticas de la asignatura

Las prácticas han sido el núcleo del aprendizaje. En ellas diseñamos un caso completo aplicando herramientas y metodologías de UX reales, desde el análisis competitivo hasta el prototipado interactivo.

1.2.1. Práctica 1

Realicé un análisis comparativo de la web Kerarqueo frente a Etsy y Amazon Handmade, y elaboré user journeys para visualizar puntos críticos en tareas clave (compra o publicación). Este trabajo ayudó a identificar mejoras en accesibilidad, navegación y arquitectura.

1.2.2. Práctica 2

Definimos una propuesta de valor clara basada en un sistema de reseñas llamado *KeroReseñas*, y generamos un Scope Canvas, flujos de tarea y etiquetado. Aprendí a traducir ideas funcionales en rutas estructuradas y comprensibles.

1.2.3. Práctica 3

En esta fase trabajé el diseño visual. Creamos un moodboard, logotipo, paleta cromática y tipografías, y lo trasladamos a Figma con componentes de Material Design. Organicé pantallas como onboarding, navegación, formularios o fichas de producto.

1.2.4. Práctica 4

Evaluamos el prototipo mediante tests reales: tareas, cuestionario SUS, eye tracking. Aprendí a recoger e interpretar métricas objetivas (tiempos, éxito, puntuaciones), lo que me ayudó a justificar decisiones de diseño con evidencias claras.

1.3. Otras aportaciones académicas y personales

En la asignatura de **Programación Web**, desarrollé una plataforma para reservas de actividades con validación cliente, etiquetas semánticas y feedback inmediato. Esta experiencia técnica reforzó mi comprensión del diseño accesible y funcional.

1.4. Valoración de la experiencia adquirida

Considero que he adquirido una base sólida en diseño de interfaces desde un enfoque profesional. Herramientas como Figma, criterios como Nielsen, WCAG o Leyes de UX, y el uso de métricas me han preparado para diseñar de forma iterativa, argumentada y replicable.

He desarrollado tanto habilidades técnicas (prototipado, etiquetado, arquitectura) como capacidades analíticas y empáticas. La asignatura me ha ayudado a entender el valor del diseño centrado en el usuario para construir productos digitales útiles, accesibles y sostenibles.

2. Caso Práctico: Film Commission

2.1. ¿Qué es una Film Commission?

Una Film Commission promueve un destino como lugar atractivo para producciones audiovisuales, fomentando turismo cultural y económico en la región mediante la captación y facilitación de rodajes cinematográficos y audiovisuales.

2.2. Análisis Web: Granada Filmin

2.2.1. Diseño Visual

La página web **Granada Filmin** presenta un diseño visual atractivo y moderno, destacando especialmente por el uso de un video dinámico como fondo en la pantalla inicial que muestra lugares emblemáticos como la Alhambra. Este recurso visual capta inmediatamente la atención del usuario y transmite de manera efectiva el potencial cinematográfico de Granada.

La paleta de colores emplea tonos rojos, blancos y grises, ofreciendo un contraste aceptable y consistencia visual que facilita la legibilidad y el reconocimiento de elementos clave.

2.2.2. Usabilidad

Aunque la web es visualmente atractiva, presenta ciertos problemas de usabilidad. El menú desplegable está oculto bajo un ícono, lo cual puede generar cierta confusión inicial en usuarios poco habituados a este tipo de navegación. Asimismo, aunque existen botones claros como "Más información", la organización jerárquica del contenido puede mejorarse para reducir el tiempo de búsqueda (Ley de Hick).

2.2.3. Accesibilidad

Se identifican algunas carencias en accesibilidad. Aunque el contraste general es suficiente, algunos elementos interactivos como enlaces o botones podrían mejorar su contraste para asegurar su visibilidad a usuarios con baja visión. Además, no todas las imágenes cuentan con texto alternativo suficientemente descriptivo, lo cual afecta negativamente a usuarios dependientes de lectores de pantalla.

2.2.4. Adaptación a Dispositivos

La página presenta un diseño responsive aceptable. Los elementos gráficos y textuales se adaptan relativamente bien a distintas resoluciones, especialmente en formato móvil. Sin embargo, se observa cierta dificultad en la navegación debido a que algunos elementos interactivos pierden visibilidad o claridad en pantallas más pequeñas, afectando negativamente la experiencia de usuario en dispositivos móviles.

2.2.5. Experiencia de Usuario (UX)

La experiencia general es positiva gracias a la calidad visual y el dinamismo inicial. Sin embargo, desde la perspectiva del usuario, la interacción podría optimizarse simplificando el acceso a contenido clave como localizaciones, permisos y guías profesionales. Una navegación más intuitiva y accesos directos más claros mejorarían considerablemente la UX, especialmente para nuevos usuarios.

2.3. Conclusión Preliminar del Análisis

La web de Granada Filmin presenta un potencial claro y un diseño visual potente, pero muestra oportunidades significativas de mejora en usabilidad, accesibilidad y optimización responsive. Implementar cambios que faciliten la navegación intuitiva, mejorar la accesibilidad de elementos clave y asegurar una mejor adaptación a dispositivos móviles elevaría sustancialmente la calidad de la experiencia de usuario.

3. Resto de la práctica (Github)

El desarrollo completo de la segunda parte de este trabajo, correspondiente al caso práctico sobre la Film Commission de Granada, incluyendo todos los análisis detallados, bocetos, entregables y explicaciones complementarias, se encuentra documentado en el siguiente repositorio de GitHub:

https://github.com/Ignaciorojasvalenzuela/UX_CaseStudy/tree/master.