

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

Nº Sesiones: 2: Fecha entrega: Semana del 20-24/03/23

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 y por tanto en la experiencia de uso. Para **conocer cómo aplicar técnicas para un buen diseño**, utilizaremos técnicas de revisión de la usabilidad (*checklist*) basada en la inspección de los **principios generales de diseño** sobre aplicaciones Web.

Este estudio lo planteamos sobre una situación real: **el impacto de la pandemia en el sector turístico**. Noticias reciente sobre el impacto sobre el sector turístico y el impulso de nuevas tendencias

El alcalde de Granada pide a Gobierno y Junta planes para el comercio y la hostelería de Granada, «bloqueados» por la covid. **Urgen planes específicos de ayuda para «salvar» el sector del comercio y la hostelería, que ha quedado «bloqueado» por la pandemia de covid-19** y por las medidas implementadas por las autoridades sanitarias para frenar su expansión. 11/02/21 Ideal
<https://www.ideal.es/granada/salvadr-pide-gobierno-20210211114657-nt.html>

Dentro de ese marco, nos vamos a centrar en espacios turísticos que son muy demandados por los viajeros que visitan la ciudad. En concreto vamos a analizar tres alternativas en GRX y vamos a evaluar (tanto en **entorno Web o APP**).

La asignación por grupos es la siguiente:

DIU1 **Tablao flamenco** <https://alboreaflamenco.com/>

DIU2 **Free Tour** <https://freetour-granada.com/>

DIU3 **Taller de artesanía** <https://artesiananazari.es/>

RECUERDA: Para la realización de las prácticas vamos a utilizar preferentemente Figma y las fichas template para los entregables. Se recomienda que te des de alta en el programa **Figma for Education**, <https://www.figma.com/education/>

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. [EMPATHY MAP] Hacer un briefing del proyecto recopilando **recopilar información** sobre cómo se organizan estas rutas turísticas basadas en tu experiencia y observación de campo (viendo a otras personas).

<https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>

2. [COMPETITOR ANALYSIS] Seleccionar uno de los casos propuestos (según grupo, si no se tiene claro, el profesor de prácticas podría asignar el caso de estudio, o escoger otra web/app alternativa que tenga una temática similar). Al escoger una opción, se debe hacer un breve análisis entre las identificadas mediante una tabla resumen de productos de la competencia

<https://blog.hubspot.com/marketing/competitive-analysis-kit>

3. [INSPIRACIÓN] **Lectura-Visionado de la Experiencia del Usuario en el sector de los viajes** (informe de optymizet.com) que consta de dos documentos:

- las etapas del viaje y los micro-momentos (de Mónica Zapata).
<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-los-micromomentos-y-el-customer-journey-del-viajero>
- Un ejemplo de la experiencia de usuarios en viaje (de optymizer.com)
(<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-presentacin-del-informe-de-tendencias>)

4. [USER RESEARCH: PERSONA] Proponer **dos personas ficticias** que puedan ser los usuarios interesados en las actividades turísticas (<http://www.uxforthemasses.com/personas/>). 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.

5. [JOURNEY MAP] Realizar **dos mapas de experiencia del usuario (User Journey Experience Map)** donde se describa la interacción del usuario realizando las diferentes tareas. Cada mapa plantea un objetivo diferente y debe ser realizado por un usuario-ficticio diferente.

Más información sobre 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>



6. [USABILITY REVIEW] 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** (es importante tanto la calificación de cada apartado como los comentarios razonando los motivos)

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>

7. [BRIEFING] **Resumen de la práctica.** Se trata de un 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.

Recursos para crear entregables:

<https://www.figma.com/files/project/80570185/UX-Toolkits>

Documentación a entregar

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

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

- Datos identificativos del equipo:
 - Nombre del grupo
 - Nombre de autores
 - Enlace a github
- Entregables de la práctica: Fichero FIGMA y documentos en PDF que contiene:
 1. Empathy map con una breve descripción de lo que se extrae como conclusión (15%)
 2. Competitive analysis: Breve análisis de las aplicaciones asignadas y justificación de la elegida (150-300 caracteres) (15%)
 3. Persona: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
 4. Experience Journey Map: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
 5. Usability Review y resumen de la valoración (20%)

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

El fichero se llamará **{nombre_equipo}_P1**

Ejemplo:

El Grupo llamado 'DIU1.GRANBIZ' del grupo de prácticas DIU1 creara fichero
DIU1.GRANADABIZ_P1.ZIP