

 README.md

DIU20

Prácticas Diseño Interfaces de Usuario 2019-20 (Economía Colaborativa)





Grupo: DIU3_Lutece. Curso: 2019/20

Proyecto: Experiencias de compartir ocio

Descripción:

Logotipo:

Miembros

-  José Manuel Navarro Cuartero  (@9pepe7)
-  Iván Valero Rodríguez  (@IvanitiX)

En esta práctica estudiaremos un caso de plataforma de economía colaborativa y realizaremos una propuesta para su diseño Web/movil. Utilizaremos herramientas y entregables descritos en el siguiente CheckList (<https://github.com/mgea/UX-DIU-Checklist>)

Qué es economía colaborativa: Martínez-Polo, J. (2019). **El fenómeno del consumo colaborativo: del intercambio de bienes y servicios a la economía de las plataformas**, *Sphera Publica*, 1(19), 24-46. <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/363/14141434>

Proceso de Diseño

Paso 1. UX Desk Research & Analisis



1.a Competitive Analysis

Se ha estudiado tres páginas relacionadas con el tema (MeetUp, Eatwith y Artery) y se ha visto que en general son páginas de ocio donde los *hosts* hacen *eventos* en un lugar concreto y permite que la gente se apunte. Dan toda la información sobre el evento, quien lo lleva y quien asiste. Elegimos MeetUp al final por la completitud de opciones que trae.



1.b Persona

Travis: Sería un caso donde se enfatiza el caso de uso de la página de asistir a eventos. *Laura*: Sería el caso contrario, aquella que quiere crear un evento a través de la página para que la gente asista a esta.



1.c User Journey Map

Hemos escogido estas dos experiencias de usuario por ser opuestas, a saber, por un lado la de alguien que desea publicar una actividad, y por otro, alguien que busca realizarla. *Travis*: Busca un plan para salir por la zona. *Laura*: Trata de usar su local para hacer eventos.



1.d Usability Review

[Enlace al Usability Review en Excel](#) **Valoración** : 78. En general, la experiencia es muy buena, es una página muy completa y bastante user-friendly. Pero a la hora de buscar las actividades, no hay muchas opciones de búsqueda, hay categorías malamente etiquetadas, y no permite hacer cosas más avanzadas y rápidas para usuarios expertos. Nuestras personas, en general, podrían navegar por la página sin muchas dificultades.

Paso 2. UX Design



2.a Feedback Capture Grid

Comenta con un diagrama los aspectos más destacados a modo de conclusion de la práctica anterior,

Interesante	Críticas
Preguntas	Nuevas ideas

¿Que planteas como "propuesta de valor" para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa ? Problema e hipótesis Que planteas como "propuesta de valor" para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa te (150-200 caracteres)



2.b Tasks & Sitemap

Definir "User Map" y "Task Flow" ...



2.c Labelling

Identificar términos para diálogo con usuario

Término	Significado
Login¿?	acceder a plataforma



2.d Wireframes

Plantear el diseño del layout para Web/movil (organización y simulación)

Paso 3. Make (Prototyping)



3.a Moodboard

Plantear Diseño visual con una guía de estilos visual (moodboard)



3.b Landing Page

Plantear Landing Page



3.c Guidelines

Estudio de Guidelines y Patrones IU a usar



3.d Mockup

Layout: Mockup / prototipo HTML (que permita simular tareas con estilo de IU seleccionado)

Paso 4. UX Check (Usability Testing)



4.a A/B Testing

Comprobación de asignaciones para A/B Testing. Asignaciones <https://github.com/mgea/DIU19/blob/master/ABtesting.md>

Práctica A:



4.b User Testing

Usuarios para evaluar prácticas

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	TestA/B
User1's name	H / 18	Estudiante	Media	Introvertido	Web.	A
User2's name	H / 18	Estudiante	Media	Tímido	Web	A
User3's name	M / 35	Abogado	Baja	Emocional	móvil	B
User4's name	H / 18	Estudiante	Media	Racional	Web	B



4.c Cuestionario SUS

Usaremos el **Cuestionario SUS** para valorar la satisfacción de cada usuario con el diseño (A/B) realizado. Para ello usamos la [hoja de cálculo](http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/) para calcular resultados siguiendo las pautas para usar la escala SUS e interpretar los resultados (<http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>) Para más información, consultar aquí sobre la [metodología SUS](#)

Adjuntar captura de imagen con los resultados + Valoración personal



4.c Usability Report

Añadir report de usabilidad para práctica B

Paso 5. Evaluación de Accesibilidad



5.a Accesibility evaluation Report

Indica qué pretendes evaluar (de accesibilidad) y qué resultados has obtenido + Valoración personal

Evaluación de la Accesibilidad (con simuladores o verificación de WACG)

Conclusión / Valoración de las prácticas



(90-150 caracteres) Opinión del proceso de desarrollo de diseño siguiendo metodología UX y valoración (positiva /negativa) de los resultados obtenidos