Universidad de Granada

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Lenguajes y Sistemas Informáticos E. T. S. I. Informática y de Telecomunicaciones

ACTIVIDAD 1: ETNOGRAFÍA Observar usuarios y sus experiencias reales



Image credit

- IDEA: ¿Cómo observar a las personas para detectar problemas de uso de artefactos/productos y de diseño? ¿y si (creemos que..) están bien diseñados, por qué las personas no los usan correctamente?
- **Propuesta**: Vamos a actuar como OBSERVADORES/etnógrafos de lo que pasa en la vida real (donde veamos un conflicto de interacción) y vamos a intentar sacar conclusiones objetivas
- Ejercicio: Piensa que eres "GURB" que has llegado desde un planeta exterior a Granada, y te relacionas con las personas para entender sus costumbres (ocio, movilidad, compras, etc). EN TU CIVILIZACIÓN TODO YA ESTÁ AUTOMATIZADO Y SIEMPRE SOIS FELICES CON VUESTROS ROBOTS, por lo que sientes curiosidad de aquellas situaciones en las que las PERSONAS interactúan con objetos/artefactos/dispositivos para realizar acciones y se "ENFADAN/ DESESPERAN/ MOLESTAN".

Para ello, debes 1) Rellenar la ficha de OBSERVACIÓN (con fotografías si es posible) y 2) Rellenar la ficha de SITUACIÓN. Es IMPORTANTE que sean situaciones REALES y no inventadas, que tengan alguna INTERACCIÓN con objetos/artefactos. Como ejemplo puedes observar situaciones relacionadas con: planificación de la compra, organizar un viaje, movilidad por la ciudad, ocio y actividades deportivas, etc.

Referencias y guías:

GURB: Protagonista de "Sin noticias de Gurb" de Eduardo Mendoza. http://quelibroleo.com/sin-noticias-de-gurb
Ethnography (Dave Randall, Mark Rouncefield) en The Encyclopedia of Human-Computer Interaction 2º ed. Interaction Design Foundation https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/ethnography



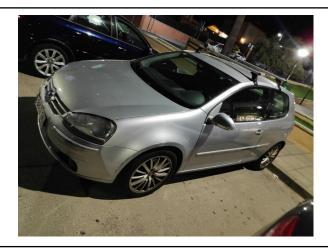
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Lenguajes y Sistemas Informáticos E. T. S. I. Informática y de Telecomunicaciones

ETNOGRAFÍA: FICHA DE OBSERVACIÓN

TÍTULO: La palanca de cambios Fecha:

Gurb Observa: Gurb alquiló un coche en un concesionario, pero no sabe conducir, por lo que llamó a un amigo que conoció en sus primeros días en la tierra para que condujera. El amigo condujo bastante seguro durante todo el trayecto, sin embargo, al aparcar, al cambiar a marcha atrás, tuvo que frenar de forma muy brusca porque el coche aceleró en lugar de avanzar hacia atrás. Esto produjo en su amigo un gran bloqueo que derivó en un atasco en la calle. Esto se debió a que su amigo está acostumbrado a conducir un coche con la marcha atrás situada abajo a la derecha en la caja de cambios, mientras que el coche que alquió Gurb la tiene en el lugar de la primera empujando la palanca hacia abajo. El amigo no lo sabía ya que nunca antes se había encontrado en esa situación, por eso no supo qué hacer.





Universidad de Granada

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Lenguajes y Sistemas Informáticos E. T. S. I. Informática y de Telecomunicaciones

ETNOGRAFÍA: FICHA DE SITUACIÓN (ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN)

Personas [WHO] Amigo que nunca antes había conducido un coche con ese tipo de caja de cambios	Qué [WHAT] Se equivoca al cambiar a marcha atrás intentando aparcar	Cómo [HOW] Asumiendo que la marcha atrás es igual en todos los coches, en particular igual que en el suyo.
Donde [WHERE] En un aparcamiento de la calle Pedro Antonio de Alarcón, en Granada	Por qué [Why] La marcha atrás en el coche de Gurb es distinta a la del coche de su amigo y se equivoca al cambiar de marcha.	Estado de ánimo: Asustado, frustrado
¿Cual es el factor crítico? No haber conducido nunca antes un coche con la palanca de cambios distinta a la suya.	¿Cómo se podría hacer mejoras? Estandarizando las palancas de cambios de todos los coches, al igual que los pedales o las luces.	¿Cómo valoras esta situación? Crítica, podría haber acabado en un accidente, pero es algo común y que puede ocurrir si nunca antes te has visto en la situación.

updated: 8 feb 2021