

UNIVERSIDAD DE GRANADA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA  
Y DE TELECOMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

---

Trabajo Final  
PARTE I: Portfolio UX

---

*Alumno:* Joaquín SALAS CASTILLO

9 de junio de 2024

# Índice

1	Introducción	2
2	Descripción de Experiencias y Aportaciones	2
3	Conclusión	4
4	Bibliografía y Referencias	5

## 1. Introducción

En este portfolio se describirá mi experiencia con las interfaces UX/UI/Usabilidad desde que comenzó la asignatura hasta ahora. Destacando mis aportaciones a las practicas y actividades, así como mencionando las metodologías y principios utilizados para esto.

## 2. Descripción de Experiencias y Aportaciones

### Ejercicios y Actividades de Clase

#### Contexto y Objetivos

Durante la asignatura se han llevado a cabo una serie de cinco actividades para desarrollar los distintos principios y metodologías explicados en teoría.

#### Descripción de Actividades

Para la **Actividad 1**, se requería realizar un trabajo de *etnografía*, una técnica utilizada en la investigación de usuarios (user research), que consiste en observar cómo los usuarios interactúan con distintas interfaces UX desde una perspectiva externa.

En la **Actividad 2**, se llevó a cabo una *website checklist*, analizando varias páginas web reales y evaluándolas según las pautas establecidas para un buen diseño web.

En la **Actividad 3**, se requirió crear un *moodboard* para un proyecto propuesto por nosotros, diseñado para introducir a los usuarios en experiencias nuevas y poco habituales. Esta técnica se utiliza para presentar el estilo y diseño del proyecto, definiendo aspectos como los colores, la inspiración, la motivación, el logotipo, la tipografía, entre otros.

En la **Actividad 4**, se llevó a cabo un estudio de *accesibilidad* sobre la web de un ayuntamiento. Utilizando diversas herramientas, nos pusimos en el lugar de personas con diferentes discapacidades para analizar cómo se adapta la web a sus necesidades.

En la **Actividad 5**, se llevó a cabo un proceso creativo en Figma, donde se diseñó y desarrolló una *animación* para incorporar un efecto visual, como el Parallax o el Scrolling, en un proyecto propio.

## Insights y Aportaciones

Para el ejercicio de *etnografía* mi principal aportación a sido ver el problema de las maquinas para pagar en el parking en la gente mayor o con poca experiencia en las tecnologías

En el ejercicio de *Website Checklist*, analizamos una página web siguiendo las pautas indicadas. Utilizamos el *Website Checklist* para asegurarnos de que la página cumpliera con los estándares de usabilidad, accesibilidad y diseño, garantizando así una experiencia óptima para los usuarios.

En el ejercicio del *moodboard* realizado en equipo, mi principal contribución fue la selección de una tríada de colores que transmitiera una sensación de amigabilidad para los nuevos usuarios. Además, identifiqué una oportunidad de mejora en el estilo tipográfico, ya que la tipografía inicialmente escogida no complementaba adecuadamente la utilizada en el logo.

En el ejercicio de *accesibilidad*, se realizó un trabajo exhaustivo al llevar a cabo diversas pruebas para diferentes discapacidades. Destacó mi contribución en el análisis de discapacidades visuales, como la visión de túnel, donde identifiqué y expuse las deficiencias de la web para adaptarse a esta condición.

En el ejercicio de *animaciones* con Figma, mi principal aportación fue la selección de la temática y el objetivo del proyecto. Además, contribuí con ideas clave para la animación realizada.

## Prácticas

### Contexto y Objetivos

En esta etapa de la asignatura se puso en práctica por grupos de dos la realización de un proyecto completo desde el user research hasta el diseño hi-fi y la evaluación de usabilidad con el objetivo de aplicar a un caso real los principios y métodos explicados en teoría.

### Descripción de Prácticas

Para la **Práctica 1**, se requería llevar a cabo un análisis exhaustivo y una recopilación de información sobre los usuarios y la competencia. Además, se emplearon técnicas de Design Thinking, como la creación de personas ficticias, el mapeo del recorrido del usuario (journey map) y la revisión de usabilidad (usability review). El objetivo era obtener información clara sobre la justificación del proyecto y los posibles usuarios interesados en utilizarlo.

Para la **Práctica 2**, después de haber recopilado toda la información, era necesario idear la propuesta para la aplicación. Se utilizaron técnicas como el análisis

de tareas (task analysis) y el reenfoque (reframing), finalizando con un prototipo de baja fidelidad (Lo-fi) de las distintas interfaces de nuestra aplicación.

Para la **Práctica 3**, se desarrolló un mockup de la aplicación, especificando el estilo visual y los patrones de diseño a utilizar. Se aplicaron técnicas como el moodboard, la creación de una landing page y la elaboración de guías de estilo (guidelines). El proceso culminó con el diseño completo de la aplicación en Figma, presentando un layout de alta fidelidad (Hi-fi).

Para la **Práctica 4**, se realizó una evaluación de nuestro proyecto y de los de otros compañeros mediante A/B testing. Se utilizaron técnicas como el role play, eye tracking y el cuestionario de usabilidad del sistema (SUS). Finalmente, se elaboró un informe de usabilidad (Usability Report).

### Insights y Aportaciones

Para la *primera práctica*, mis aportaciones más destacables se encuentran en el *user research*, donde realicé un estudio exhaustivo de los usuarios interesados en los clubes de teatro. Además, contribuí significativamente en el *desk research*, analizando varias páginas de la competencia y destacando sus puntos fuertes y débiles, de los cuales aprendimos para aplicarlos en nuestro propio proyecto.

En la *segunda práctica*, una de mis aportaciones fue implementar los diseños Lo-fi en Figma y mejorarlos para que se ajustaran a patrones de diseño reconocidos, como el patrón de barra de navegación (*navbar*), asegurando que esta contuviera un máximo de cinco elementos. Otra contribución significativa fue la elaboración del *empathy map*, en el cual expuse las conclusiones obtenidas de la primera práctica.

En la *tercera práctica*, mi principal aportación fue la creación de las *guidelines*, implementando patrones de diseño como el de búsqueda, formularios (*forms*), barra de navegación (*navbar*) y carrusel (*carousel*), que posteriormente se integraron en el *layout* Hi-fi. Además, contribuí en el *moodboard* seleccionando colores inspirados en imágenes y definiendo el estilo tipográfico.

Para la *última práctica*, una de mis principales aportaciones fue la redacción del *usability report* para el caso B, donde realicé las valoraciones y conclusiones finales sobre el proyecto de nuestros compañeros, basándome en las experiencias de diversas personas que probaron la aplicación.

## 3. Conclusión

A lo largo del curso, he aprendido mucho en el área de UI/UX, mejorando mi capacidad para identificar problemas de usabilidad y accesibilidad, seleccionar y

mejorar elementos visuales y tipográficos, y aplicar patrones de diseño reconocidos. Mis contribuciones en investigaciones de usuarios, análisis de competencia y elaboración de reportes de usabilidad han sido significativas. Sin embargo, aún queda mucho por profundizar y aprender en este campo.

## 4. Bibliografía y Referencias

- <https://www.checklist.design/>
- <https://www.awwwards.com/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/10/color-contrast-tips-and-tools-for-accessibility/>
- <http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/770991normalc.html>
- <https://www.uxforthemasses.com/usability-reviews/>
- <http://www.grihotools.udl.cat/mpiua/bocetos-sketching/>
- <https://magicmockups.com/>