

Proyecto. Entregable P1

Definición y Estudio del Contexto de Diseño, Análisis de Datos, y Definición de Directrices de Diseño

Introducción

Este entregable se centra en la primera fase del proceso de diseño UCD (*User Centered Design* o Diseño Centrado en los/as usuarios/as) de un proyecto que culminará con un concepto de diseño dentro del marco de un contexto de diseño definido y planteado por cada grupo. El diseño se prototipará de manera no funcional y semi-funcional (Angular), y se evaluará con usuarios/as y/o expertos/as.

Este proyecto será desarrollado a lo largo de la asignatura, y se evaluará en tres fases, a través de tres entregables (P1, P2, y P3) que se presentarán y defenderán en clase.

Objetivos

Cada grupo debe utilizar los conceptos y métodos vistos en clase para entender y también para reflejar su conocimiento del **contexto de diseño y los/as usuarios/as**, incluyendo: los objetivos de los/as usuarios/as, sus necesidades, razonamientos, posibilidades, motivaciones, las tareas, actividades y acciones que realizan, el espacio donde tiene lugar la interacción, los recursos digitales o no que usan, y los posibles problemas que experimentan. El objetivo final del proyecto será diseñar y crear un sistema interactivo para ese contexto de diseño, que mejore la situación, experiencia, el hacer, etc. de los/as usuarios. En este entregable, el grupo debe utilizar las herramientas de investigación de campo para **recoger datos** del contexto de diseño y los/as usuarios/as, **analizarlos**, y **sintetizar** el conocimiento creado. El trabajo de síntesis culminará con un informe de resultados, y con la generación de directrices de diseño, incluyendo personas, escenarios, y requisitos (funcionales y no funcionales) que guiarán el resto del proceso de diseño.

Apartados

Cada grupo debe realizar y documentar los siguientes aspectos:

A) Contexto de Diseño

Definir y caracterizar la situación, práctica, o actividad para la que se va a diseñar. Este aspecto deberá responder a preguntas como:

- ¿Quiénes son los/as usuarios/as y *stakeholders* o partes interesadas?
- ¿Cuáles son sus objetivos, características, necesidades, y motivaciones?
- ¿Qué tareas, actividades, y acciones realizan? ¿Por qué, cuándo, y cómo?
- ¿Qué recursos y artefactos (digitales o no) utilizan? ¿Por qué, cuándo, y cómo? ¿Cómo funcionan/asisten/entorpecen?

- ¿Cómo se caracteriza el espacio (físico, tecnológico, y social) donde se desarrolla la acción?
- ¿Existen problemas, fricciones, *pain points*? En caso afirmativo: ¿cuáles, cómo se producen, y por qué?

Aunque los/as alumnos/as cuentan con un contexto de diseño desde el inicio del proyecto, éste se definirá más y enriquecerá a través del análisis del trabajo de campo. Es decir, el trabajo de campo y su posterior análisis servirán para poder contestar con detalle las preguntas anteriores. Se recomienda entonces que, una vez realizado el trabajo de campo, se revise el contexto de diseño original del grupo para concretarlo y describirlo con mayor precisión.

B) Diseño y Desarrollo de Técnicas de Investigación del Trabajo de Campo: Obtención de Datos

Para poder concretar el contexto de diseño, se recurrirá a las técnicas de recogidas de datos introducidas en clase, p.ej.:

- Investigación previa: documentación y *state of the art*.
- Entrevistas
- Cuestionarios
- *Focus Group*
- Observación directa o indirecta

Cada grupo debe realizar al menos dos técnicas analíticas y razonar críticamente su elección, y cómo se complementan entre ellas (p.ej. triangulación). Para cada técnica, se deberá explicar y argumentar su objetivo y protocolo: planificación cómo se va a llevar a cabo, los artefactos y herramientas a utilizar (p.ej. material de documentación, las preguntas concretas de las encuestas o entrevistas, o el marco o estructura de observación), las actividades y roles de los/as diseñadores/as y de los/as usuarios, etc. Además, se detallarán los datos y resultados que se esperan obtener de cada técnica. **Se valorará:** la claridad y adecuación del objetivo del estudio, la adecuación de las técnicas y protocolos elegidos con respecto al objetivo del estudio (teniendo en cuenta las limitaciones y posibilidades de la situación en la que nos encontramos), el razonamiento crítico y la validez y el rigor en el diseño del estudio.

C) Implementación de Técnicas y Datos Recogidos

En este apartado se **documentará la realización de cada técnica**, clarificando posibles desviaciones de los protocolos de estudio y contingencias del estudio, y describiendo el tipo de datos recogidos acerca de los/as participantes y otros aspectos del contexto de diseño. Además de descripciones textuales, la documentación puede incorporar material gráfico como sketches, e imágenes del lugar de estudio o material de documentación, etc.

Los **datos raw** (sin tratar) se incluirán **como anexo del entregable**, y servirán para demostrar rigor y validez del análisis de datos. **Se valorará:** El rigor en la implementación de las técnicas de estudio y recogida de datos, y la adecuación y calidad de datos obtenidos.

D) Análisis de Datos

Los datos recogidos se analizarán usando **análisis cuantitativo, cualitativo, o mixto**. Se deberá argumentar la elección del tipo de análisis en función de los objetivos concretos del estudio, de la técnica de investigación, de los datos recogidos, y de las conclusiones que se esperan sacar. Los resultados se presentarán de forma organizada y sintética de manera adecuada al tipo de análisis, p.ej.:

- Datos cuantitativos: tablas de frecuencia, gráficos estadísticos, medidas de centralidad y dispersión, etc.
- Datos cualitativos: categorización de datos, conclusiones del análisis de incidencias críticas, e identificación de patrones y temas.

Se valorará: la adecuación de la elección de herramientas analíticas, el rigor en su ejecución, y la calidad y validez de los resultados. Respecto a este último punto, se valorará la conexión de resultados con material empírico (fotografías, citas, etc.).

Este aspecto del entregable terminará con un **resumen de conclusiones generales** del conocimiento obtenido y una **reflexión** del proceso de investigación en general, y de las técnicas analíticas y de investigación empleadas. Se **valorará:** la profundidad y el razonamiento crítico.

E) Caracterización de usuarios/as y Definición de Guías para el Diseño

El conocimiento generado del análisis del contexto de diseño y los/as usuarios/as, se usará para: i) caracterizar los/as usuarios/as para los/as que se va a diseñar, y la situación para la cual se va a diseñar; ii) trazar directrices y guías de diseño.

Para la caracterización de los/as usuarios/as para los/as que se va a diseñar (i)) **es necesaria** la elaboración de una(s) *persona(s)*. Además, esta caracterización se puede complementar con otras herramientas tipo *stories*: p.ej. *scenario* que refleje la problemática o situación para la cual se va a diseñar (NO el escenario de uso de una solución concreta – aún no la tenemos (!)). **Se valorará:** el rigor en la elaboración de la *persona/scenario* (justificación de la elección de *persona/scenario* y conexión con material empírico), y su capacidad para reflejar aspectos claves de los/as usuarios/as y situación para la que se va a diseñar.

Este apartado terminará con el trazado de una serie de directrices y guías de diseño (ii)), que consistirán en aspectos clave del contexto de diseño, y/o del *preferred state* que se pretende alcanzar, por ejemplo: necesidades y valores de los/as usuarios/as, y *experiential qualities* (UX). Para ello se podrán usar: notaciones informales, notaciones rigurosas o establecidas (p.ej. requisitos: funcionales; de datos; ambientales; de usuarios/as; usabilidad; experiencia)¹, y *stories* (p.ej. *scenarios*).

¹ Para los requisitos, se propone una plantilla de requisitos basada en la plantilla de *Volere*:

Identificador del Requisito:	Tipo de Requisito:	Caso de Uso:
Descripción:		
Justificación:		
Origen:	Prioridad:	
Criterios de Validación:		
Grado de satisfacción del/la interesado/a:	Grado de insatisfacción del/la interesado/a:	
Histórico:	Material de soporte:	

Se valorará: la justificación de estos aspectos, la conexión con el material empírico (resultados y conclusiones analíticas), y su capacidad generativa, es decir, para guiar e inspirar las siguientes fases del proceso de diseño.

Entregables y Defensa

Cada grupo debe entregar una memoria detallando cada uno de los apartados descritos anteriormente. Adicionalmente, deberá preparar una presentación de esta memoria con una duración máxima de 5 minutos, a la que seguirán ~3 min de sesión de preguntas. En la defensa deben participar todos los miembros del grupo y cualquier miembro debe ser capaz de responder a cualquier pregunta relacionada con algún aspecto de este entregable.

Preparación de Feedback

Cada grupo tendrá la oportunidad de ayudar a otros grupos a través de feedback de este entregable. Para ello, y anteriormente a la defensa, el primer grupo leerá el entregable del segundo (Grupo X) y preparará una serie de preguntas, feedback, y críticas constructivas, que compartirá con el Grupo X a través de un foro en aula Global. En la defensa, y si el tiempo lo permite, se compartirá este feedback.

Esta actividad de feedback es voluntaria y se valorará con hasta un 0,1667 (0.5/3) puntos de participación, que se podrá sumar al proyecto siempre que el mismo alcance el mínimo requerido para aprobar y solamente durante la evaluación continua.

Fechas de Entrega

Habrán **dos fechas de entrega**:

- Entrega del borrador: 2 días lectivos previos a la defensa del entregable; esto será el 5 de abril (a las 11.00), o el 12 de abril (a las 11.00).
- Entrega final: 16 de abril (a las 18.00). Esta fecha es para **todos los grupos**.

El borrador se entregará con objeto de que el resto de la clase pueda proporcionar feedback adecuado durante la defensa. **Se evaluará únicamente la entrega final.**
