

PRÁCTICA 2

DISEÑO DE BOCETOS: Propuesta de App de Economía Colaborativa

Nº Sesiones: 3 Fecha entrega: 29 de marzo de 2020

Objetivo:

El **Diseño Centrado en el Usuario** sitúa a la persona (el usuario) como eje principal del proceso de diseño en lugar del producto (el objeto, el sistema informático). El objetivo es que el producto se adapte **a las necesidades reales de la persona**. Es por tanto muy importante conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar. Para ello nos centraremos en las **primeras fases del análisis**, observación del contexto, **y diseño preliminar** (organización y estructuración) en un boceto (Lo-Fi).

Planteamiento:

En esta práctica vamos a analizar una **aplicación de gestión de ocio en grupo** partiendo de la experiencia y toma en contacto de un servicio dentro de la Práctica 1:

DIU1 **Experiencia de compartir viaje**

DIU2 **Experiencia de compartir alojamiento**

DIU3 **Experiencias de compartir ocio** (intercambios / grupos etc.)

Tras encontrar nuestra propuesta / modelo de aplicación web o app, y tratando de evitar experiencias negativas ya identificadas realizaremos un **nuevo diseño del servicio que mejore la experiencia del usuario en uno o más factores** como por ejemplo:

- mejorar conexión con el entorno (eventos, agenda cultural...)
- proporcionar una gestión más personalizada y flexible del servicio (reservas, fidelización, alertas..)
- ampliar la experiencia social (compartir historias, anécdotas...) , etc.
- proporcionar mejores ayudas al usuario

Para ello, aplicaremos los elementos de la práctica anterior (personas ficticias, experiencias negativas de uso, elementos de usabilidad débiles) a la nueva propuesta de servicio que deberá quedar debidamente documentada en esta práctica.

Descripción de la práctica:

- 1) En primer lugar recabamos de forma concisa en una **mall receptora de información (feedback capture grid)** la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. La técnica consiste en elaborar un cuadrante con 4 apartados: aspectos positivos actualmente existentes, críticas constructivas, preguntas de los usuarios (a partir de las personas ficticias), e ideas de mejora (a partir de la experiencia del equipo de desarrollo). La diferencia entre las preguntas de los usuarios y las ideas de mejora, es que un usuario no se plantea si se puede implementar o no la solución que propone.

Interesante / relevante	+	Críticas constructivas	△
Preguntas a partir de la experiencia	?	Nuevas ideas	💡

Complete al menos tres ítems de cada cuadrante. Además, en el apartado de la malla: *Nuevas ideas/mejoras*, intentaremos identificar al menos un ítem de:

- COMUNICACIÓN - Acerca de la información que se muestra, estilo de comunicación, ubicación, etc.
- INTERACCIÓN - Mejora de la navegación, disposición y uso de
- UX ENGAGEMENT - Acerca de la mejora de la experiencia que se pretende conseguir (<https://www.uxpin.com/studio/blog/ux-metrics-tracking/>)

Referencias y guías:

- Malla Receptora de Información.
<https://public-media.interaction-design.org/pdf/Feedback-Capture-Grid.pdf>
- d.school. mini guía. una introducción al Design Thinking.
<https://dschool.stanford.edu/.../GUÍA%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf>

Incluye una breve descripción para explicar en qué consiste vuestro proyecto. En clase se complementará con un LeanUXCanvas (<http://scopecanvas.com>)

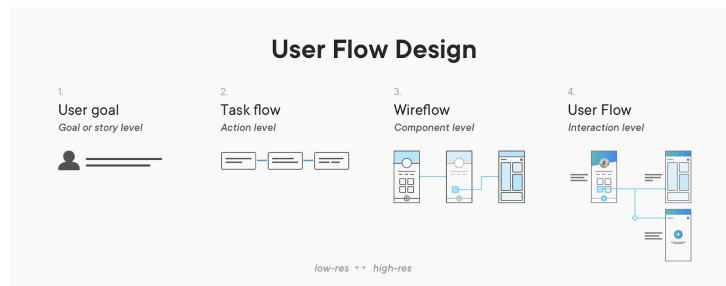
2) A continuación, vamos a identificar las tareas y su relevancia para los usuarios. Hay diferentes técnicas para realizar este análisis. **Elige la que consideres más adecuada y razona elección.**

2.a) una **matriz de tareas/usuarios (User/task matrix)** donde se enumeran la lista de tareas en registros/filas y los perfiles de usuario como columnas y se indica cada caso su **frecuencia de uso** (Baja/Media/Alta) y se indicará con un color especial (fondo gris) las **tareas y perfiles más críticos** e importantes. Serán aquellas que se han de diseñar con más detalle.

User Groups	User Group 1	User Group 2	User Group 3
Task 1	H	H	M
Task 2	L		L
Task 3	L	L	L

2.b) **User/Task flow** los flujos muestran de forma visual la acciones que hay que llevar a cabo para realizar una actividad/tarea, y muestra las relaciones y las dependencias entre las mismas. **task flow** muestra los pasos que realiza el usuario para completar tarea, **user flow** además muestra caminos alternativos para alcanzar ese objetivo. Se diseñan como diagramas basados en círculos (punto de entrada), rombos (toma de decisiones) y rectángulos (estados, páginas, destino a seleccionar). Se puede utilizar <https://www.draw.io/> para diseñar los diagramas

-User Flow <https://uxdesign.cc/when-to-use-user-flows-guide-8b26ca9aa36a>

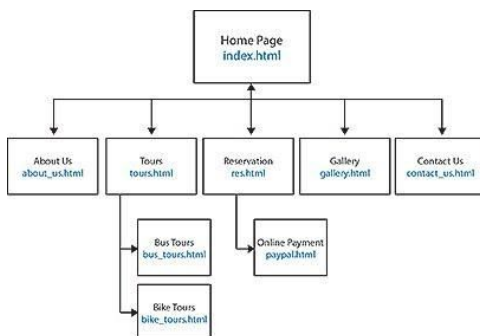


img: <https://uxdesign.cc/when-to-use-user-flows-guide-8b26ca9aa36a>

Referencias y guías:

- User/task matrix <http://dux.typepad.com/dux/2011/10/method-18-of-100-the-usertask-matrix.html>
- UXPin. User Analysis Before Diving Into Design (Part 1+2).
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/guide-ux-design-process-documentation-part-1/>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/user-analysis-diving-design-part-2/>
- Thinking in(user) Flows <https://blog.prototypr.io/ux-design-101-thinking-in-user-flows-8b571661866>
- 8 Tips for Creating Super Smooth User Flows for UX <https://blog.hubspot.com/service/user-flow>
- <https://www.docdroid.net/file/view/UBPL7bs/session-02-thinking-in-user-flows.pdf?e=1583157016&s=848dfae1416b1d0269d80015691ed790>

- 3) **Arquitectura de la Información** permite proponer una organización lógica de la navegación y elementos de diseño. Se pueden usar técnicas tales como **card sorting**. En este paso, se deberá generar el mapa (**sitemap**) junto con el etiquetado (**labelling**) del sitio (incluyendo iconos), que se puede usar posteriormente para internacionalización. El etiquetado debe estar adaptado a las normas de escritura para la Web. Para hacer el mapa de sitio se pueden usar muchas herramientas, como www.xmind.net/



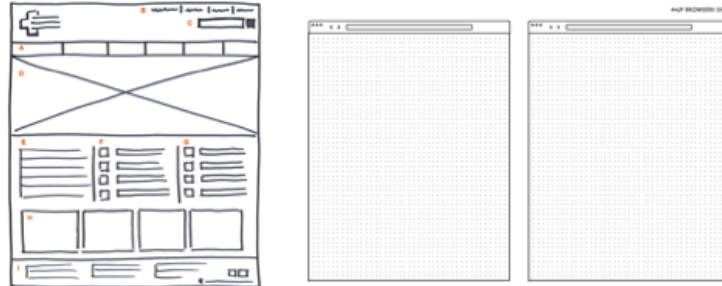
Label	Scope Note
Search/Browse	Search this site by entering a query, or browse it via a comprehensive
Contact Us	A direct line to our customer service department, with a 24-hour turn
News	Keep current with our up-to-the-minute stock prices and press releas

Referencias y guías:

- <http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2013/12/efficiently-simplifying-navigation-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/10/improving-information-architecture-card-sorting-beginners-guide/>
- http://docstore.mik.ua/orelly/web2/infoarch/ch05_01.htm (labelling)
- <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/writing-for-the-web.html>

- 4) Se harán **bocetos Lo-Fi** de las distintas pantallas del interfaz. Se propone un diseño basado en Web (o si se prefiere móvil), con un diseño fijo adaptado a 960px. Se deben enumerar y organizar acorde

al mapa del sitio. Para que el diseño sea claro y legible, se recomienda usar plantillas predefinidas (con lápiz y papel) o bien una herramienta (digital) que permita centrarse en el layout y organización preliminar. Este modelo de diseño deberá permitir su adaptación a dispositivos móviles.



Referencias y guías:

- <https://www.smashingmagazine.com/2016/09/choosing-the-right-prototyping-tool/>
- <http://uxmastery.com/resources/templates/>
- Plantillas con formato. <http://sneakpeekit.com/>
- Herramientas: <http://www.prototypingtools.co/>
- **Recomendación:** **draw.io** (<https://www.draw.io/>) gratuita con patrones de diseño de bocetos
Específicas con tiempo limitado **FluidUI** . <https://www.fluidui.com/> Balsamiq <https://balsamiq.com/>

- 5) Incluye todos estos productos en un documento de **Documentación de propuesta**. Nota: sólo se debe considerar el diseño del frontend y no de la parte de administración (backend). No olvides incluir la información del repositorio asociado al proyecto con la información solicitada.

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

En un único ZIP, se debe incluir los siguientes documentos:

- Conjunto de Imágenes o pdf con el boceto de la propuesta. Teniendo en cuenta en el nombre de los archivos la codificación empleada
- Documentación de la propuesta (PDF).

El fichero se llamará **P2_{grupo}_{nombre_equipo}**, donde grupo: {A1, A2, A3} y NN es el nombre de grupo de prácticas.

Ejemplo:

El Grupo llamado 'GRANBIZ' del grupo de prácticas A1 creara fichero P2_A1_GRANADABIZ.ZIP

Calificación:

Práctica Obligatoria: 1 punto (máximo) sobre nota prácticas.

Valoración:

- Malla receptora de información (10%)
- User tasks / flow (10%)
- Mapa de sitio (10%)
- Etiquetado (10%)
- Bocetos (50%)
- Informe-documentación (10%)