

PRÁCTICA 3: Tu equipo UX Case Study

Nº Sesiones: 2**F. Entrega:** 19 de abril 2020 23:55**Objetivo:**

Adaptamos la práctica 3 a las circunstancias actuales generadas por el COVID-19. Deseamos que con esta práctica seas capaz de contar una historia de diseño que justifique las acciones realizadas hasta ahora y que te lleven a obtener un feedback sobre estas actividades. En esta fase, en la que aún no hemos gastado muchos recursos, ni implementado nada, se hace necesario medir la viabilidad de este producto. El objetivo de esta práctica es complementar la documentación para permitir que otros opinen sobre tu diseño y puedas mejorarlo antes de continuar con otras fases (prototipado, diseño de la base de datos, diseño de clases, implementación, marketing, difusión en redes sociales, etc)

Planteamiento:

Para aprender de otros vamos a analizar una historia de diseño (un UX Case Study). Tras esa reflexión debéis contar una historia similar continuando con vuestro diseño de producto: qué personas usasteis y por qué, qué mapas de experiencia tuvisteis, que aportan y si otras experiencias podrían surgir en vuestro nuevo servicio tal y como lo planteáis. Si los bocetos siguen de forma justificada las ideas propuestas y las tareas prioritarias, y si el labeling está planteado para que no sea ambiguo. Resumir esto tanto en texto-imágenes como en video es el reto de esta práctica.

Descripción de la práctica:

- 1) **Analiza.** Visita la siguiente web y analiza lo que se expone en ella <https://blog.prototypr.io/musemap-street-art-app-ux-case-study-9bec6a99823b> La historia tiene una estructura:
 - Pregunta seminal/idea de investigación: ¿y si pudiéramos saber el nombre de los artistas callejeros?
 - Introducción: tiempo, equipo, objetivo. Se podría distinguir entre objetivos primarios y secundarios
 - Oportunidad: ¿puedo hacer un producto como esté? ¿hay otros productos en el mercado? ¿tiene sentido?
 - Investigación primaria: quiénes son nuestros usuarios y qué necesitan.
 - Análisis de la competencia
 - Diseño Centrado en el Usuario para recabar información (como en la P1)
 - Problemas que debemos evitar, cosas que debemos incluir (como en la revisión de la usabilidad de la P1 y el feedback-capture-grid de la P2)

Se os pide que reflexionéis sobre los métodos UX que han puesto en práctica para MuseMap, cuál creéis que ha sido más relevante y si hubieseis usado otro en vuestro lugar. Esta parte de la documentación quedará recogida en P3/readme.md

- 2) **Investiga patrones de diseño y guidelines** adaptados a las tareas a realizar en tu servicio. ¿Qué decisiones deberías tomar sobre tipografías (<http://fontawesome.io/>) colores u otros aspectos como galerías o breadcrumbs?
 - <https://www.smashingmagazine.com/web-design-essentials-examples-and-best-practices/>
 - https://www.thinkwithgoogle.com/qs/documents/1714/Google_Guia_UX_uBbvE4i.pdf

Muestra las decisiones sobre patrones y diseño a aplicar en el prototipo de alta definición en la sección dedicada en P3/readme.md

- 3) **Crea tu UX Case Study.** Adapta el fichero readme.md de la página principal de tu repositorio DIU en GitHub para que tenga una estructura e información como has descubierto en MuseMap (elimina todo lo que no sea necesario y explica los métodos y descubrimientos con estilo similar al de caso del apartado 1)
- 4) **Cuenta tu historia:** Haz un vídeo capturando los distintos entregables, destacando tu propuesta de valor y justificando las decisiones tomadas. Sintetiza, reduce la información de tu UX Case Study que ya presentas en el repositorio pero esta vez necesitas ir al grano ya que el tiempo debe ser un factor a considerar en el vídeo. No quieres contar lo mismo que ya está escrito, quieres llegar en muy poco tiempo a destacar la propuesta de valor del diseño. El reto es contar tu UX Case Study en 60 o 90 segundos. Publica tu vídeo usando un servicio gratuito (por ejemplo zoom.us) y enlázalo desde P3/readme.md
- 5) **Documenta.** Incluye en P3/readme.md a modo de comentarios o conclusiones una valoración personal del equipo sobre la realización de esta práctica o los problemas surgidos.

Calificación:

Los entregables tienen distinto peso en la calificación de esta práctica:

- Análisis de MuseMap (25%)
- Propuesta de elementos de diseño o patrones a usar (15%)
- Vídeo UX Case Study (40%)
- Documentación, tanto la adaptación del readme.md de la página principal como contenido de P3/readme.md (20%)



DOCUMENTACIÓN PARA PRADO

Se debe entregar el texto que has colocado en P3/readme.md como pdf. No olvides identificar al equipo e **incluir el enlace al GitHub** para hacer un seguimiento de los entregables y que aparezca claramente el enlace al video.

El fichero se llamará **DIU{grupo}.{nombre_equipo}.pdf**, siendo grupo= {1, 2, 3} y será subido a prado únicamente por un miembro del equipo.