

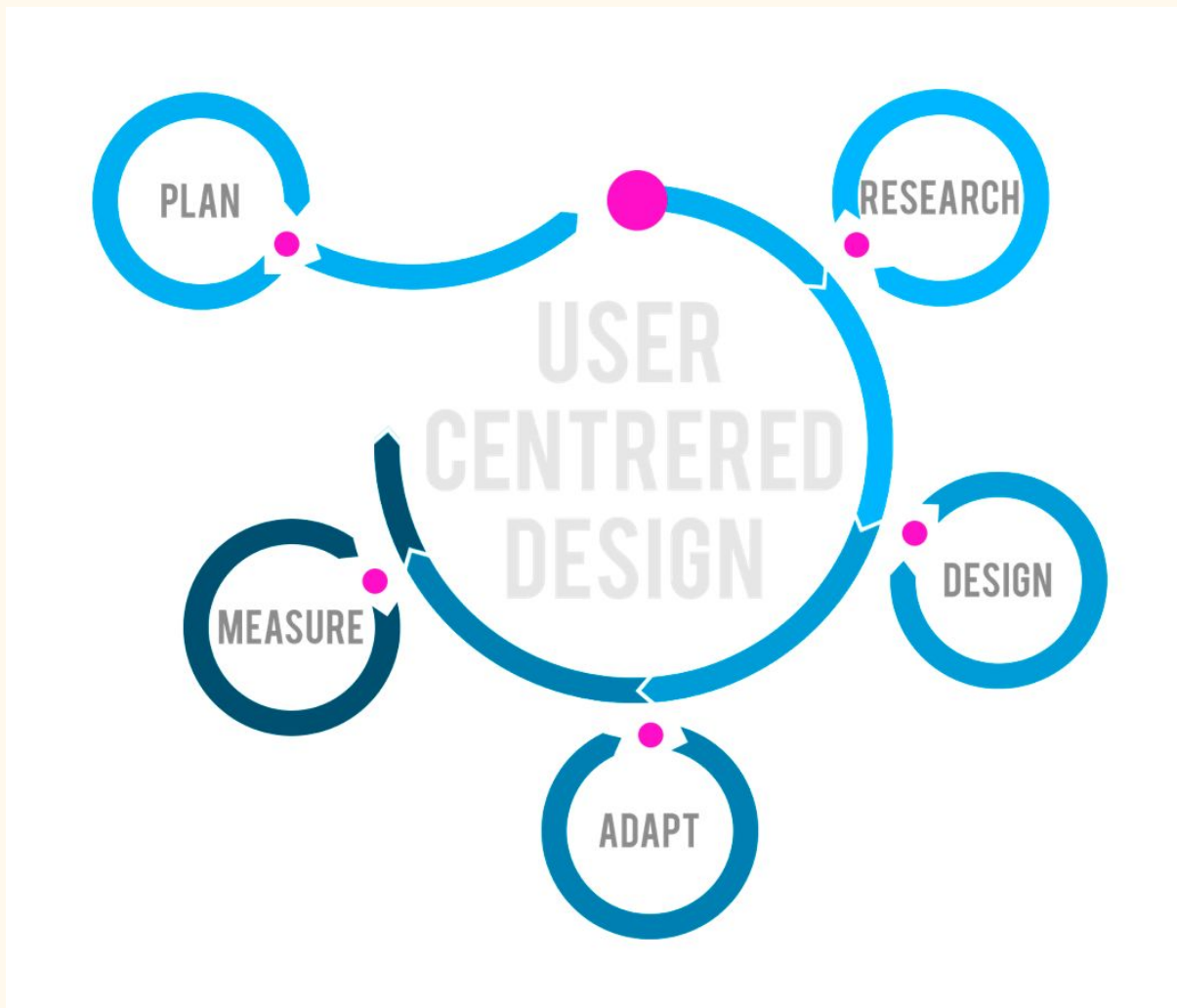
USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA - UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

SEMINARIO DCU:

DISEÑO CONCEPTUAL



Índice

Índice	2
Miembros del grupo	2
Introducción al concepto banco de tiempo/favores	3
Fase de investigación	4
Perfiles de usuario	5
Personajes	5
Especificación de requisitos	6
Descripción general	7
Diseño Conceptual y funcionalidades	11
Referencias	12

Miembros del grupo

Grupo conformado por :

- Néstor Torres Díaz (alu0101021768@ull.edu.es)
- Edgar Figueroa González (alu0101043838@ull.edu.es)
- José Javier Caraballo Coba (alu0101023663@ull.edu.es)

Introducción al concepto banco de tiempo/favores

Un banco de tiempo/favores es un sistema , en el que el método de pago son los favores o el tiempo , esto es , una persona le hace un favor a otra como pago por un favor previo recibido por ella , funcionando exactamente igual con el tiempo como pago.

La aplicación irá en torno a este concepto , pero procurando que el banco de tiempo/favores sea entre comunidades de personas cercanas o con perfiles similares.

El nombre de la misma será : *Banco de tiempo/favores entre comunidades de personas cercanas.*

Imagen ilustrativa sobre el concepto del banco de tiempo/favores.



Fase de investigación

- **Analizar la oportunidad:** Donde buscaremos identificar a los interesados en la app y nos focalizamos en las tareas que estos quieren realizar, fijándonos en los objetivos que se proponen los usuarios al terminar dichas tareas. También queremos saber las cosas que motivan al usuario, para poder implementar futuras mejoras que sirvan de ayuda para favorecer un mejor desarrollo del proyecto.
- **Expectativas de los usuarios:** Vamos a garantizar que los diseños de la app funcionen como los usuarios esperan, observando su comportamiento mientras la usan, a lo largo de todo el proceso de diseño y desarrollo , ya que es un proceso iterativo.
- **Usabilidad de la aplicación:** Debemos fijarnos en el ambiente de uso de la app por parte de los diferentes usuarios y sobre todo priorizar que el usuario complete exitosamente las tareas más críticas o de mayor importancia (rutas rojas o tareas críticas).
- **Realización y mejoras de prototipos:** Por medio de esto, podemos saber con cuáles los usuarios consiguen sus objetivos de manera fácil, sin obstáculos, que les parezcan atractivos y además, quedan contentos tras conseguir su objetivo. Además, podemos mejorar los prototipos constantemente y ponerlos a prueba de nuevo, para ver si los nuevos prototipos también tiene fallos o de lo contrario agradan por completo al usuario.
- **Encuestas:** En las que vamos a obtener retroalimentaciones temprana de qué cosas agradan y qué cosas desagradan a los usuarios para tener en cuenta cómo mejorar el diseño y la implementación de la app, de manera que se pueda hacer un prototipo cogiendo lo mejor de cada prototipo anterior. Es decir, medir la usabilidad de la app fijándonos en la efectividad, el tiempo y la satisfacción a medida que se desarrolla el proyecto.

Perfiles de usuario

A partir de la fase de investigación obtenemos diferentes perfiles de usuarios, como pueden ser:

- Personas con hijos pequeños que tienen incompatibilidades de horarios y no siempre pueden hacerse cargo de cuidarles , llevarles al colegio o ir a buscarlos al mismo, entre otras cosas.
- Personas que se tengan que hacer cargo de personas mayores o enfermos y no tienen tiempo porque pasan la mayor parte de él trabajando.

Nos basamos en las personas que no tienen todo el tiempo libre que necesitan para poder realizar distintas labores. Dichas personas tienen dificultades ya sean de tipo laboral, incompatibilidad de horarios, etc.

Personajes

➤ **Personaje enfocado a personas que no se pueden hacer cargo de familiares o personas ancianas/enfermas:**

Clara González es una empresaria de 33 años, soltera, que trabaja 8 horas diarias 5 días a la semana, desde las 15:00 de la tarde hasta las 23:00 de la noche, y además se tiene que desplazar en transporte público porque carece de carnet de conducir.

Además, es hija única y vive con su padre, un anciano de 85 años de edad, del cual se tiene que hacer cargo. Son muchas horas en las cuales no puede atenderlo, darle de comer, llevárselo a dar un paseo o llevarlo al hospital en caso de que surja algún problema.

Por lo tanto, a Clara le beneficiaría un montón que alguien de su confianza que tuviera algo de tiempo libre justo cuando ella no está en casa, para que se haga cargo de su padre.

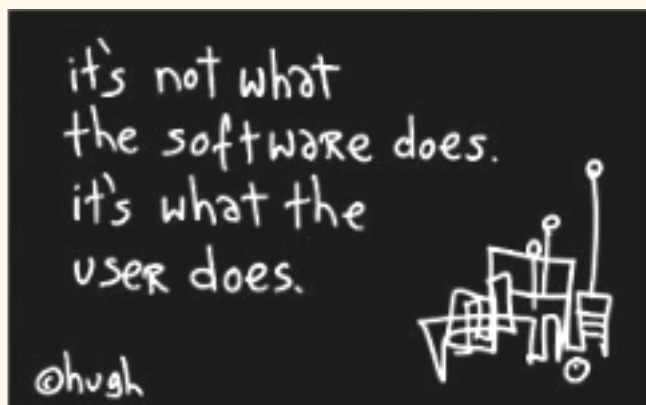
➤ **Personaje enfocado a personas que se tienen que hacer cargo de niños:**

Jorge Torres es un padre soltero de 40 años, que trabaja 3 días a la semana pero tiene que desplazarse hasta el extranjero, y le es imposible hacerse cargo de su hija, como es evidente requiere de alguien de que pueda cuidarla, darle de comer y llevarla y recogerla de clase durante ese período en el que se encuentra el en el extranjero, y es lógico que no quiera dejar a su hija a cargo de un desconocido, por lo que nuestra app, le vendría genial.

Especificación de requisitos

Propósito

- **Ámbito del sistema:** El propósito de este sistema será el de crear un banco de tiempo/favores para comunidades de personas cercanas, que necesitan favores porque no disponen del tiempo necesario para poder llevar a cabo unas determinadas acciones, ya sea cuidar de sus hijos, llevarles al colegio, cuidar de una persona mayor que no se pueda valer por sí misma.
- **Beneficios, objetivos que esperamos alcanzar:** Esperamos con el desarrollo de nuestra aplicación, poder hacer más fácil la vida a los usuarios que utilicen dicha aplicación, esperamos también satisfacer a los usuarios, de tal forma que la aplicación se vaya propagando entre más comunidades.
- **Mejora:** Esperamos con este proyecto mejorar nuestras capacidades de desarrollo centrado en el usuario, de manera que interpretemos de manera correcta lo que el usuario busca, cómo es que lo quiere llevar a cabo, qué expectativas tiene acerca de ello, entre otras cosas. En resumen, mejorar en cuanto al entendimiento con el usuario para poder así entender sus necesidades y darle lo que necesita.



Descripción general

Perspectiva del producto

El producto es una aplicación independiente.

Funciones del producto

En este apartado se describen las diferentes funcionalidades que nuestra aplicación dispone para que los usuarios hagan uso de ella. Es importante decir que algunas de las funcionalidades son obligatorias, por ejemplo la primera, ya que sin un registro previo, los usuarios no podrán disfrutar de las características de la aplicación.

- ✓ Registro de usuarios.
- ✓ Creación de comunidades mediante enlaces de invitación.
- ✓ Mensajería entre los miembros de la comunidad.
- ✓ Generación de eventos entre miembros de la comunidad.
- ✓ Generación de tickets con la información del evento.
- ✓ Encuestas de valoración (entre usuarios de una comunidad, eventos y aplicación).
- ✓ Quejas.

Características del usuario

En este apartado se describen las diferentes funcionalidades que nuestra aplicación dispone para que los usuarios hagan uso de ella. Es importante decir que algunas de las funcionalidades son obligatorias, por ejemplo la primera, ya que sin un registro previo, los usuarios no podrán disfrutar de las características de la aplicación.


En primer lugar, nos encontramos con Clara González, que le beneficiaría un montón que alguien de su confianza que tuviera algo de tiempo libre justo cuando ella no está en casa, para que se haga cargo de su padre.

PROJECT: reSIPC's UX PERSONA: Clara González

NAME

Clara González


MARKET SIZE



66 %

TYPE

Empresaria



Metas

Conseguir compaginar su vida laboral con sus obligaciones fuera del trabajo , debido a que tiene pocas horas libres.

Cita

“ Cuando estoy en casa , tengo que encargarme de mi padre , que está bastante mayor , además de ordenar un poco la casa si me sobra algo de tiempo , pero la verdad , es que me gustaría tener algo de tiempo para mí y además , que alguien cercano a mí se pudiera encargar de mi padre mientras yo trabajo ”

Demographic

Female

33

years

España

Single

Background

Empresaria , vive con su padre , se tiene que hacer cargo de él , pero trabaja 5 días a la semana durante horas , con lo cual le es imposible encargarse de él durante su trabajo.




Motivaciones




- Que su padre mantenga estable su salud y pueda vivir en unas buenas condiciones
- Que su padre pueda ser atendido como es debido mientras ella no está

Frustraciones




- Que le pase algo a su padre y no haya nadie para ayudarlo
- Que no haya nadie disponible para cuidar a su padre y ella tenga que irse a trabajar

Tecnología

















Navegadores

Canales


El segundo personaje se llama Jorge Torres, que por motivos laborales debe viajar hasta el extranjero con frecuencia y le es imposible hacerse cargo de su hija.

PROJECT: reSIPC's UX PERSONA: Jorge Torres


NAME

Jorge Torres

MARKET SIZE



66 %



Metas

Encontrar a algún conocido o familiar , que pueda cuidar a su hija , llevarla al cole e irla a buscar mientras él está en el extranjero trabajando.

Cita

“ Mi hija es lo más importante para mí , pero tengo que irme 3 veces en semana al extranjero porque soy el representante de una empresa de renombre , y tengo varias reuniones semanales , durante mi viaje de trabajo , no puedo hacerme cargo de mi hija y me gustaría encontrar a alguien que se hiciera cargo y yo luego devolverle el favor cuando si esté disponible. ”

Demographic

♂ Male









40

years

📍 España

Single

Tecnología

Background

Empresaria , vive sólo con su hija en un piso , se tiene que hacer cargo de ella , aunque trabaja de manera online , suele tener reuniones semanales en el extranjero porque es el representante de una empresa , período en el que su hija se queda sola o con una niñera.



Motivaciones

- Qué su hija crezca , vaya a clase y se eduque de manera normal a pesar de no poder estar siempre con ella
- Qué las personas a cargo de la niña sean conocidas









Frustraciones

- Qué su hija pase varias horas a solas o muchas horas sin comer
- Qué las persona/personas encargadas de su hija le hagan algo malo
- Qué su hija falte a clase o que no la vayan a recoger al salir de clase

Navegadores

Canales

Restricciones

Las restricciones que encontramos en este proyecto tienen que ver con el sistema operativo ya que no trabajaremos con uno sino con dos Android y iOS. Además el desempeño de la aplicación se verá restringida por el hardware de los usuarios.

En cuanto al tipo de metodología, optamos por una metodología ágil, ya que con ella podemos permitirnos el incorporar cambios con rapidez y en cualquier fase del proyecto, por lo que el desarrollo de la aplicación no se vería perjudicado.

Requisitos futuros

Los requisitos que nos podríamos proponer en un futuro sería añadir una nueva plataforma para el desarrollo de la aplicación. Si vemos un beneficio exitoso en el desarrollo de nuestra aplicación con los sistemas operativos planteados anteriormente.

Requisitos específicos

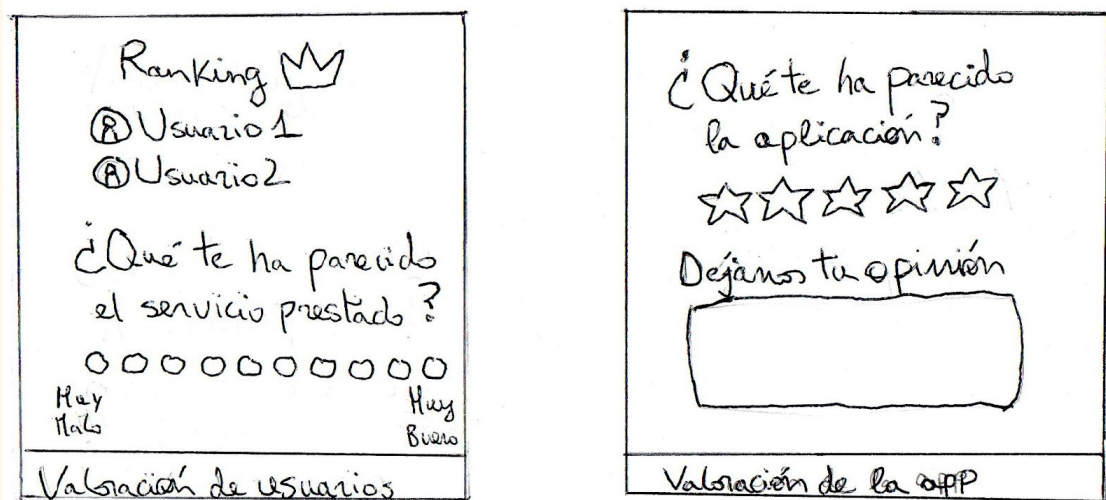
- ✓ Los usuarios se tienen que registrar exitosamente, ya que sin el registro previo, la app no funcionará de forma correcta.
- ✓ Los miembros de cada comunidad podrán editar su usuario.
- ✓ La aplicación deberá permitir crear comunidades, generar links de invitación y deberá dar la opción de copiar o de compartir en las redes sociales.
- ✓ Los usuarios podrán emitir quejas que sirvan de ayuda para mejorar aspectos técnicos en el desarrollo de la aplicación.
- ✓ Los clientes deben valorar la aplicación para poder implementar futuras mejoras para complacer las opiniones de los usuarios.
- ✓ Los clientes podrán enviar mensajes entre ellos y podrán crear eventos.

Diseño Conceptual y funcionalidades



Las imagen de arriba representa las diferentes opciones de nuestra aplicación, a continuación se procede a explicar cada una de ellas:

1. La primera, representa la creación de comunidades que es donde se agruparán los usuarios y en donde se realizarán todas las acciones de la aplicación. Para unirse a una comunidad es necesario recibir una invitación (el enlace para compartir se creará una vez creada la comunidad).
2. La segunda, representa los tickets de eventos, como nuestra aplicación es un banco de tiempo los eventos son los favores que se realizarán entre usuarios.
3. La tercera, representa la mensajería entre usuarios. Una vez creado el ticket los usuarios podrán hablar entre ellos para acordar las cosas necesarias para el evento (fecha, hora, etc...).



4. La cuarta, muestra la valoración entre usuarios. Una vez finalizado el evento se podrá valorar a la persona que lo realizó. Además, dentro de cada comunidad habrá un ranking con los usuarios mejor valorados.
5. La quinta y final, representa la valoración de la aplicación. Cuando los usuarios lleven un tiempo usando la aplicación les saldrá un pequeño pop up para que nos puedan dar retroalimentación.

Referencias

- <http://uiaccess.com/JustAsk/es/personas.html>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Banco_de_tiempo
- <https://uxpressia.com/customer-journey-map-online-tool>
- <https://campusvirtual.ull.es/1920/mod/resource/view.php?id=193025>
- <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- <http://www.usabilityplanner.org/#home>
- <https://campusvirtual.ull.es/1920/mod/resource/view.php?id=193022>