

# Metodología de DCU

## 1. Introducción

La Metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) coloca a los usuarios en el centro de cada etapa del proceso de diseño y desarrollo. Su objetivo es comprender las necesidades, comportamientos y limitaciones de los usuarios para así poder crear soluciones intuitivas, eficientes y satisfactorias. Este proyecto, enfocado en digitalizar la administración de citas, agendas y reportes en la Facultad de Psicología, el DCU se aplicó para adaptar la plataforma a los requerimientos específicos del personal administrativo (coordinadores, secretarias y supervisores).

## 2. Proceso de Implementación del DCU

### 2.1 Investigación y Recopilación de Datos

#### Recolección de Información:

Realizamos una entrevista a coordinadores, secretarias y becarias para identificar los flujos actuales, desafíos por el momento y necesidades en la gestión de citas y sobre la generación de reportes.

#### Análisis Documental:

Revisamos hojas de control y registros históricos (como, por ejemplo, datos de SPSS) para detectar patrones y puntos importantes en el proceso manual, justificando la necesidad de automatización con el software.

### 2.2. Definición de Perfiles y Escenarios de Uso

#### Perfiles de Usuario:

Nos dieron información sobre los perfiles para los distintos usuarios administrativos. Por ejemplo, se identificaron las diferencias en la capacidad de por ejemplo modificar la agenda entre coordinadores (quienes pueden realizar cambios drásticos) y secretarias o becarias (quienes ejecutan cambios operativos).

Escenarios de Uso:

Desarrollamos escenarios representativos, como la reprogramación de citas ante cancelaciones, ajustes en la agenda por parte de coordinadores y la generación de reportes para la toma de decisiones, con el fin de validar los flujos de trabajo y las interacciones esperadas.

## 2.3. Diseño de Prototipos y Wireframes

Prototipado Rápido:

Utilizando Figma, diseñamos prototipos y wireframes enfocados en la simplicidad, claridad y adaptabilidad de la interfaz, aspectos fundamentales para garantizar la usabilidad del sistema por parte de usuarios con distintos niveles de competencia digital. La demo presentada al usuario final (administrador) fue bien recibida.

## 2.4. Implementación y Pruebas de Usabilidad

Desarrollo de Funcionalidades:

Priorizamos funcionalidades críticas identificadas durante la investigación, tales como la gestión en tiempo real de la agenda, el envío automatizado de notificaciones y la integración con sistemas externos para la actualización de datos.

## 3. Resultados y Beneficios del Enfoque DCU

Interfaces Intuitivas y Accesibles:

El DCU ha permitido diseñar interfaces claras y fáciles de usar, adaptadas a distintos niveles de competencia digital, lo que mejora su usabilidad.

Alineación con las Necesidades Reales:

Como recibimos feedback directo del usuario final, los cambios son significativos mejorando la satisfacción de nuestro usuario final.

# DCU Methodology

## 1. Introduction

The User-Centered Design (UCD) Methodology places users at the center of every stage of the design and development process. Its goal is to understand users' needs, behaviors, and limitations to create intuitive, efficient, and satisfying solutions. In this Project that is focused on digitizing the management of schedules, and reports at the Faculty of Psychology, the UCD was applied to give the administrative staff (coordinators, secretaries, and interns) a platform with the specific requirements they gave us.

## 2. UCD Implementation Process

### 2.1. Research and Data Collection

#### Information Gathering:

We made an interview with coordinators, secretaries, and interns to identify the current Flow of work, immediate challenges, and needs in managing and generating reports.

#### Document Analysis:

We reviewed control sheets and historical records (such as SPSS data) to detect patterns and key aspects of the manual process, justifying the need for software automation.

### 2.2. Definition of User Profiles and Use Scenarios

#### User Profiles:

We gathered information on the profiles of the different administrative users. For example, we identified differences in the ability to modify the schedule between coordinators (who can make drastic changes) and secretaries or interns (who implement operational changes).

Use Scenarios:

We developed representative scenarios, such as rescheduling due to cancellations, coordinators making schedule adjustments, and generating reports for decision-making, in order to validate the workflows and expected interactions.

### 2.3. Design of Prototypes and Wireframes

Fast Prototype:

Using Figma, we designed a prototype and wireframes focused on simplicity, clarity, and interface adaptability, key aspects to ensure the system's usability for users with different levels of digital competence. The demo presented to the end user (administrator) was well received.

### 2.4. Implementation and Usability Testing

Development of Functionalities:

We prioritized critical functionalities identified during the research, such as real-time schedule management, automated notification sending, and integration with external systems for data updates.

## 3. Results and Benefits of the UCD Approach

Intuitive and Accessible Interfaces:

UCD has enabled the design of clear and easy to use interfaces, with different levels of digital competence, that makes better usability.

Alignment with Real Needs:

By receiving direct feedback from the end user, the changes implemented are significant and have improved overall user satisfaction.