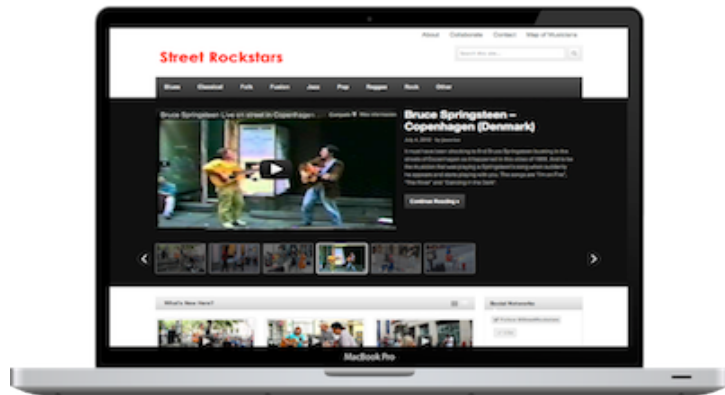


Street Rockstars



Street Rockstars es un proyecto que intenta recoger los mejores músicos callejeros de todo el mundo. No se trata de rock, sino de crear un lugar para encontrar a esos desconocidos que tocan por la calle y que nadie, a parte de la gente que pasa cerca en ese momento ve.

Proceso de Diseño

1. **Observación** en la calle de personas que estaban grabando las actuaciones de músicos callejeros: edad aproximada, género, nacionalidad. Entrevistas con personas que encajaban en esa descripción.

2. Creación de 2 **personas** (una primaria y una secundaria) y **escenarios** típicos de uso para cada una de ellas.
Generación de listado con las principales funcionalidades necesarias.

3. Comienzo de la definición de la **Arquitectura de la Información**:


a) Generación de sitemaps o **blueprints**.

Mary White
Music Teacher

"I love music and sharing interesting things with my friends on Internet".

- Since young she felt a great passion for all kinds of music, especially pop and folk.
- She connects to Internet on a daily basis to share interesting things on the social networks.
- She doesn't like the over-hyped bands.

Personal Information
Age: 28.
Location: New Jersey (USA).
Education: Bachelor.
Profession: Music Teacher.
Home life: Single, with boyfriend.


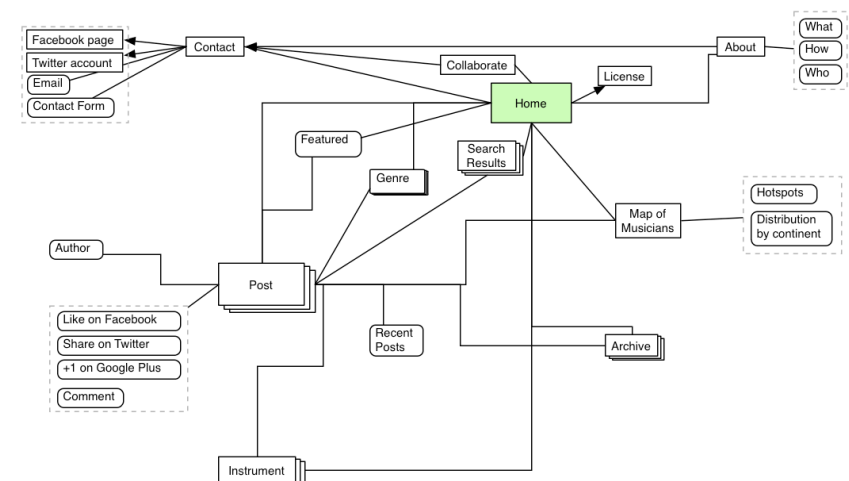


Tim De Vries
Highschool Student

"I would like to travel, but my family can't. I spend a lot of hours surfing the web".

- Uses a lot his mobile phone.
- Usually has free time.
- He would like to know the world.

Personal Information
Age: 15.
Location: Rotterdam (The Netherlands).
Education: Highschool.
Profession: Student.
Home life: Live with his parents.
Hobbies: Internet, Music, Videogames.
Favorite TV programs: American Idol, Family Guy.

b) Primeros esbozos o **sketches en papel** de varias posibles representaciones.

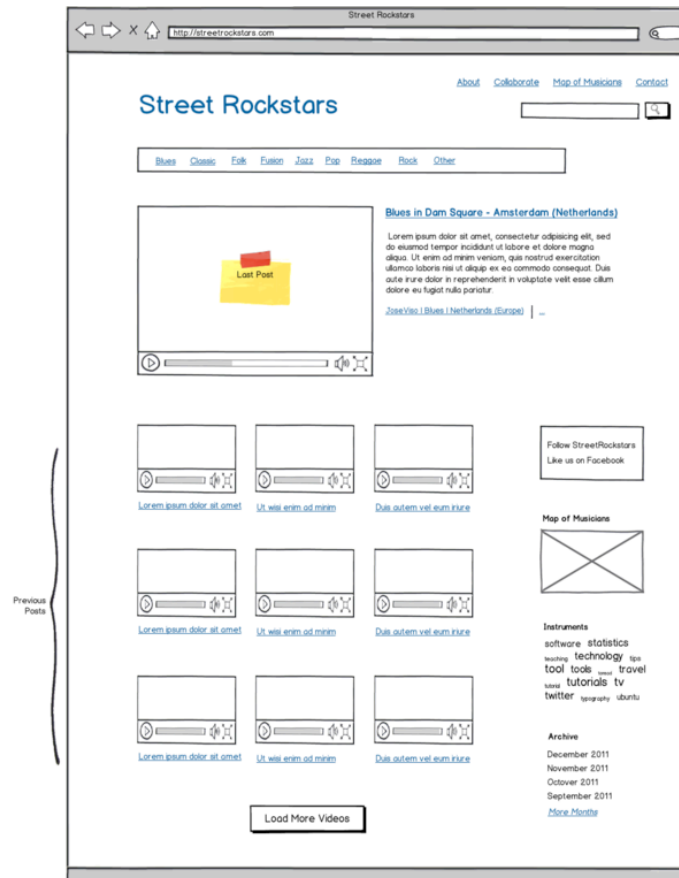
Selección de las representaciones más apropiadas y desarrollo de **wireframes** en más detalle, utilizando Balsamiq Mockups.

4. Creación de un **prototipo interactivo** simple y **test de usuarios** sobre las funciones básicas. Varias iteraciones con rediseños.

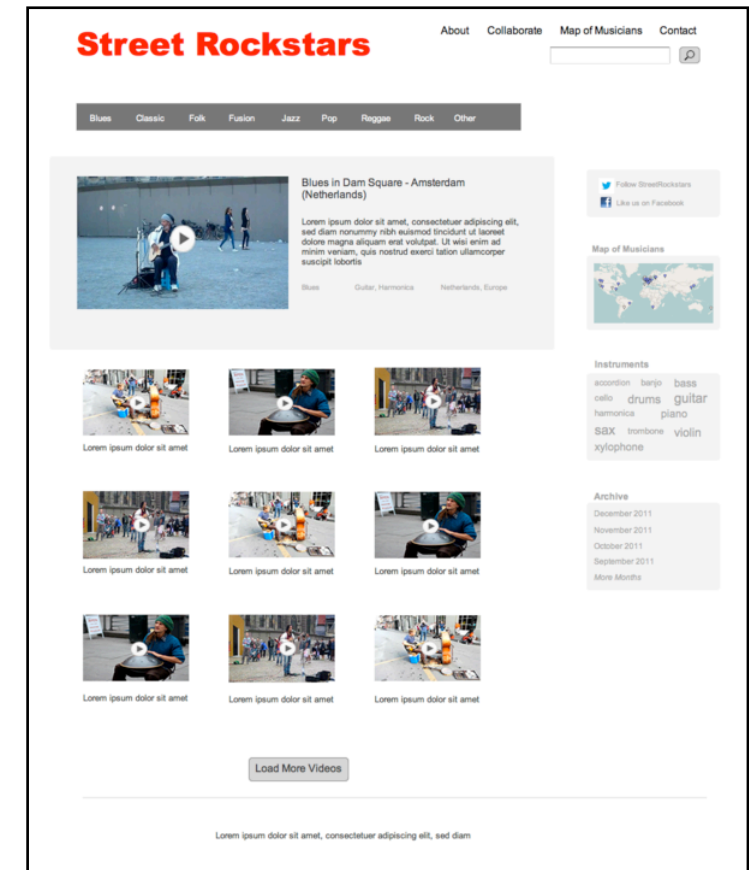
5. Añadir más detalle a los wireframes utilizando **Fireworks** y a los prototipos por medio de **Axure**.

6. **Evaluación Heurística**. Pruebas de los cambios y de aspectos concretos.

7. Implementación.



Wireframe de baja fidelidad



Wireframe de alta fidelidad

URL: <http://streetrockstars.com>



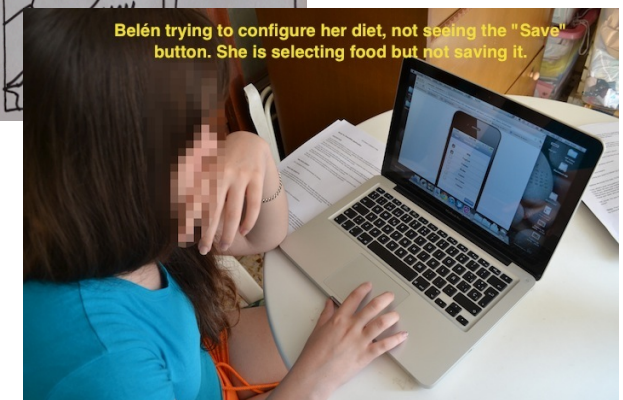
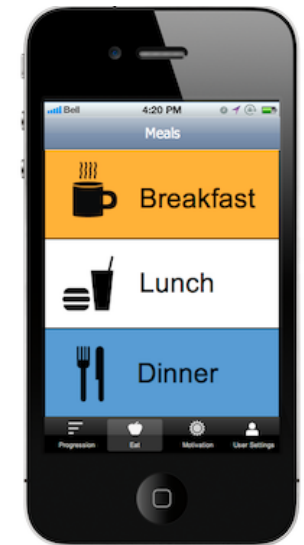
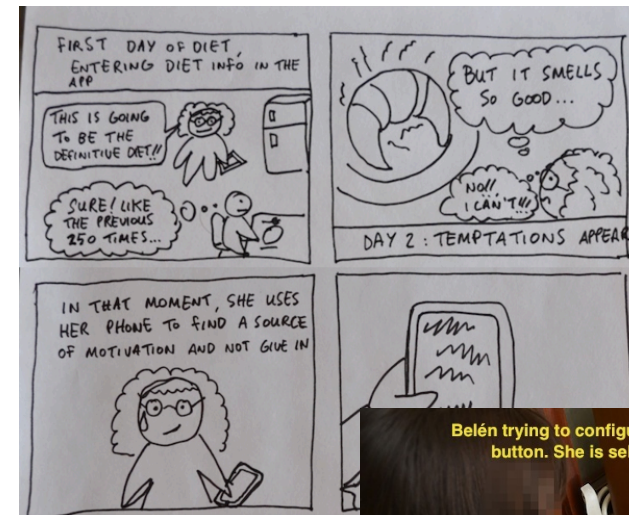
SmartBite

SmartBite es una aplicación de dietas para smartphones centrada en motivar a los usuarios para no abandonar, adaptando la dieta a la comida favorita de cada persona y facilitando una amplia variedad de alternativas para cada comida.

Desarrollada en el curso [Human-Computer Interaction](#) de la Universidad de Stanford-Coursera.

Proceso de Diseño:

1. **Búsqueda de necesidades:** Descubrir necesidades a mi alrededor que no estaban cubiertas u oportunidades de mejora. Para conseguirlo observé y entrevisté a varias personas.
2. Esbozos de la estructura: Creación de un “punto de vista”, uso de **storyboards**, selección de una dirección concreta y creación de **prototipos rápidos** con Balsamiq Mockups.
3. Creación de **Prototipos interactivos** con [Justinmind](#).
4. **Pruebas de usuarios:** Creación de un Plan de Evaluación, realización de los tests, análisis de los resultados y planificación de la siguiente iteración en el diseño.



Take Me There

Take Me There es un sitio web que recoge videos de lugares destacados por todo el mundo grabados desde un punto de vista subjetivo. El objetivo es intentar dar al usuario que ve el video la sensación de estar en un determinado lugar.

Proceso de Diseño:

1. Sintetización de Personas y Escenarios.
2. Definición de Flujos de Usuarios y User Journeys.
3. Definición de la Arquitectura de Información.
4. Creación de Wireframes de baja y media fidelidad.
5. Tests con usuarios.
6. Iteración sobre los wireframes, análisis y rediseño.
7. Creación de Wireframes de alta fidelidad.
8. Tests A/B y de funciones concretas.

Herramientas:

OmniGraffle

Balsamiq Mockups

Adobe Fireworks CS5

Axure



SuperSimple Mobile

Concepto de un teléfono móvil especialmente diseñado para personas que no están acostumbrados a usar la última tecnología.

Simple al máximo: presentar la mejor Experiencia de Usuario posible a la hora de llamar y recibir llamadas.

La motivación detrás de la creación de este prototipo es el concebir un teléfono móvil que las personas como mis abuelos sean capaz de usar sin dificultades.

Proceso de Diseño:

1. **Brainstorming.** Esbozos de posibles alternativas.
2. Desarrollo de dos **prototipos en papel** alternativos muy básicos.
3. **Tests con usuarios** a las que va dirigido el producto (<http://youtu.be/epEz5XPhyeQ>).
4. Tras **varias iteraciones** en ambos prototipos pude llegar a la conclusión de que el prototipo con botones físicos es más apropiado, ya que encaja mejor con el modelo mental de los usuarios.





Schiphol

Aplicación oficial del Aeropuerto de Shipchol-Amsterdam. Permite monitorizar todos los vuelos de llegada y salida en tiempo real para el día actual, el día anterior y el siguiente.

Rol:

Desarrollador Web Frontend-Backend en M2Mobi.

Tareas realizadas:

- Responsable de la integración con Redes Sociales: Facebook, Twitter y LinkedIn.
- Implementación del sistema de notificaciones a dispositivos móviles y web (Push, Email, SMS).
- Responsable de la generación de los informes mensuales de estadísticas de uso.
- Comunicación con el cliente.

Tecnologías/Herramientas usadas:

HTML5, CSS3, JavaScript, JQuery, PHP, MySQL, CodeIgniter, Peer Review.

Metodología Ágil (SCRUM) dentro de un grupo multicultural y multidisciplinar de diseñadores, ingenieros, managers y testers.

URL: <http://schiphol.mobi>

The screenshot displays the Schiphol Amsterdam Airport website's login and registration page. The header features the Schiphol logo and a 'Log in' link. Below the header, there are navigation links: 'Planner | Flights | Shop | Map | More | NL'. The main content area contains a login form with fields for 'E-mail address' and 'Password', a 'Forgot password?' link, and a 'Remember me' checkbox. There are 'Log in' and 'Register' buttons. Below the login form, there is a 'Sign in using:' section with icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn. The footer contains navigation links: 'Home | Planner | Flights | Shop | Map | More'.



Deli XL

Juego desarrollado junto a [DeliXL](#) para una feria de productos alimentarios en Amsterdam. El objetivo es fomentar la interacción entre usuarios, stands y los productos ofrecidos.

Rol:

Co-responsable del diseño de la arquitectura, BD, planificación, e implantación.
Consultoría como ingeniero de software (en M2Mobi).

Tareas Realizadas:

- Diseño de la Base de Datos.
- Diseño e implementación del sistema de Gestión de Contenidos.
- Desarrollo de los webservices para la comunicación con los dispositivos móviles.

Tecnologías/Herramientas usadas:

HTML5, CSS3, JavaScript, JQuery, PHP, MySQL, CodeIgniter, Webservices, Peer Review.





EElogic

Aplicación web concebida para facilitar el proceso de creación de aplicaciones móviles en iPhone y Android, orientadas a festivales y eventos.

El usuario introduce información deseada sobre el evento, junto a recursos como imágenes, cuentas en redes sociales, mapas, localizaciones, etc y obtiene la aplicación prácticamente lista para ser lanzada y personalizada.

Rol:

Diseño de interacción, Desarrollador Frontend y Backend (en M2Mobi).

Tareas realizadas:

- Ayuda al diseño de interacción.
- Desarrollo de la Interfaz de Usuario y del backend.
- Pruebas y rediseño de elementos.
- Supervisión y soporte a los becarios del proyecto.

Tecnologías/ Herramientas:

HTML5, CSS3, JavaScript, JQuery, PHP, MySQL, CodeIgniter, Webservices, Peer Review.