

Análisis de MuseMap

- Pregunta seminal/idea de investigación.
- Introducción: tiempo, equipo, objetivo. Distinción entre objetivos primarios y secundarios.
- Oportunidad: ¿puedo hacer un producto como este? ¿hay otros productos en el mercado? ¿tiene sentido?
- Investigación primaria: quienes son nuestros usuarios
- Análisis de la competencia
- Diseño Centrado en el Usuario para recabar información
- Problemas que debemos evitar, cosas que debemos incluir

Se pide reflexionar sobre los métodos puestos en práctica en MuseMap y destacar los más relevantes y si hubiese usado otro en lugar de lo hecho.

Introducción

En primer lugar MuseMap comienza planteando la pregunta, *¿quién es el artista?*

De esta forma prepara el terreno y comienza a proponernos una situación, que en la ciudad de Londres alguien se plantee quién ha pintado un mural en una determinada pared.

Esto les hace plantear la idea de la realización de una app, para la cual se da el tiempo y el equipo disponible, además del objetivo:

- Aumentar la conciencia del arte público de la ciudad de Londres para visitantes.
- Fomentar el arte.
- Aumentar el aprecio de la escena artística de Londres.
- Financiar el arte público y callejero.

Este es un punto muy interesante debido a que en **poquísimo tiempo** se ponen sobre la mesa las posibilidades y se puede prever si es algo factible.

Gracias a esta introducción, por tanto, surge la oportunidad de desarrollar una app competente que va a realizar una tarea muy interesante para aquellos usuarios (target users) interesados en el arte callejero, analizando por encima sus necesidades. Además, se analiza el contexto, de modo que se plantean si es una aplicación útil para Londres, cuya respuesta es afirmativa.

Finalmente realizan el **análisis de la competencia** de una forma muy parecida a la realizada en la práctica 1, viendo así las funcionalidades de las demás aplicaciones competidoras y escogiendo lo mejor de cada una.

Mapa de empatía y mapa de afinidad

Ellos presentan un **mapa de empatía** para ver el cuales serán las cuestiones que van a plantear a sus usuarios entrevistados, además de un **mapa de afinidad** para conocer mejor a sus potenciales usuarios y su comportamiento respecto al arte público/callejero.

Realizar esto difiere de nuestra práctica y es un punto interesante para aquellas aplicaciones **necesitan crear una necesidad**, mientras que nuestra aplicación satisface una necesidad que ya existe previamente, por lo que no incluiría este paso, debido a que las conclusiones y la búsqueda de potenciales usuarios está muy clara en una aplicación como la nuestra.

Personas

Seguidamente realizan un paso al igual que nosotros hicimos en nuestra práctica 1, la creación de **Personas**. La plantilla de MuseMap es muy parecida a la que realicé para mi práctica, pero me llama mucho la atención lo grande que ponen el nombre y la fotografía, además del uso de distintos colores en los nombres. Estos detalles realmente hacen que **ganen mucha personalidad** cada *persona* planteada.

Mapas de experiencia y escenarios

El mapa de experiencia también es bastante parecido al mío, pero en este caso el que realicé me parece más fácil de entender. En el de MuseMap todo es gris y es difícil de leer, mientras que en el mío no solo aparece una gráfica emocional, sino que en ésta se iban reflejando las distintas emociones del usuario al realizar la tarea, de modo que es más útil a la hora de observar que todo el mapa de experiencia de un usuario.

Evidentemente la realización de mapas de experiencia en distintos escenarios hace que la información y el estudio sea mejor y más completo, y en el caso de MuseMap destacar aparte el **User flow** me resulta interesante, debido a que de forma muy rápida vemos los distintos pasos a realizar antes una determinada tarea.

Diseño

A la hora del diseño han realizado algo muy parecido a nosotros, de modo que han hecho una nueva propuesta de aplicación incluyendo las funciones más interesantes obtenidas tras el estudio del análisis de la competencia.

La diferencia es que ellos **no han hecho un *Feedback Capture Grid* ni tampoco un *User Task Matrix***, y en lugar de esto han realizado una matriz 4x4 para **priorizar funcionalidades** de todas las obtenidas en el análisis de competencia. De esta forma han podido descartar algunas funcionalidades que pese a ser interesantes el coste y el esfuerzo no compensa.

Bajo mi punto de vista, lo realizado por ellos es algo que incluiría en el contenido de la práctica 2, ya que permite ver de una forma muy visual aquellas funciones que nos van a traer más problemas que beneficios. Por otra parte, veo en el análisis de MuseMap la evidente falta de un *Feedback Capture Grid* ni tampoco un *User Task Matrix*, ya que son dos aspectos que aportan mucha información a la hora de realizar el proyecto y nos hace ver la **importancia** de las funcionalidades a implementar.

SiteMap y Wireframes *Lo-fi* / *Hi-fi*

En mi caso he realizado unos wireframes a medio camino entre los dos que presenta MuseMap, sus wireframes *Lo-fi* y sus wireframes *Hi-fi*. Me parece que los diseños *Lo-fi* de MuseMap son demasiados esbozados y deberían tener algo más de información concreta, ya que en mi caso no llego a entender prácticamente ni la mitad de los que se presentan.

El **error** más grande que he encontrado es que realizan una segunda versión del *Hi-fi* incluyendo cosas nuevas. Esto les habrá llevado más tiempo y esfuerzo que si directamente hubieran hecho un *Lo-fi* algo más elaborado y hubieran visto los posibles errores y añadidos antes.

Sin embargo, sus *Hi-fi* son muy elegantes y elaborados, además de aportar mucha información acerca de cómo se verá la app final, incluida la navegación.

Finalmente han realizado el SiteMap usando sus últimos diseños digitales (*Hi-fi*), algo que **no veo ni correcto ni necesario** hacer tan tarde, ya que realmente sabiendo los distintos sitios que tiene la app se puede realizar sin ningún problema en fases previas. **Otro peligro** que entraña realizar el SiteMap tan tarde usando los diseños *Hi-fi*, es que puedes **encontrar problemas que te obligan a rehacer los wireframes *Hi-fi* afectados**.

Guía de estilo y patrones de diseño

En este último punto vemos que MuseMap aporta una guía de estilo para su aplicación muy clara y sencilla, pero aún no puedo compararla con mi proyecto debido a que son pasos que realizaré posteriormente en los documentos de esta práctica.