

Reflexiones sobre metodología UX usada en MuseMap:

La metodología nos parece correcta, ya que pudieron identificar problemas mucho antes de hacer el trabajo definitivo, corregir ideas que daban por hecho que iban a funcionar y que al final, los usuarios en una fase muy previa no entendieron y se pudieron cambiar antes de la versión final.

La parte inicial es muy buena, parte de un problema sencillo y que el general de la gente ha tenido, el ir por la calle, ver un monumento y preguntarse qué es o quién es el artista.

Para estudiar el caso más de cerca salieron por las calles de Londres a observar cómo los usuarios interactúan con el arte, con esto pudieron sacar mejores conclusiones y mas realistas que suponiendo una interacción de un usuario, con estos datos se pueden crear perfiles de personas más cercanas a la realidad.

Luego estudiaron a la competencia y usaron un mapa de empatía para ver a qué usuarios debían dirigirse, algo muy bueno ya que de esta manera pudieron sacar las debilidades de otras apps y obtener ideas que les hiciera diferenciarse y ofrecer más a sus potenciales usuarios.

Seleccionaron usuarios, hicieron encuestas y obtuvieron datos bastante valiosos que definieron bastante la aplicación final y las personas ficticias que usarían para determinar las metas y los defectos de su app.

Una vez hecho esto tomaron la idea de hacer como una especie de juego, creemos que esta decisión fue poco acertada y precipitada, debían haber pedido opiniones específicamente sobre este tema del juego a los usuarios que consultaron, ya que no encajaba demasiado ese tipo de juego en una app de este estilo, básicamente porque es una app que usas muy esporádicamente si te encuentras arte o si vas de turismo a algún sitio, pero si vas de turismo quieres ver todo, no ir haciendo un juego para desbloquear cosas cada día, quieres usar la app, que te diga la información y punto. Luego tuvieron que desechar esta idea porque los usuarios no entendían muy bien esto del juego, de ahí nuestra crítica de que no se consultó a los usuarios y se tomó la idea precipitadamente.

Finalmente, encaminaron la nueva idea y los siguientes pasos nos parecen correctos, ya que iban probando desde los wireframes la interfaz y pidiendo feedback a usuarios hasta que llegaron a una app que realmente fuera fácil de usar por todos y se centrara en lo que realmente le importa al usuario.