

# DIU P1

DIU3.MAGUITOS: Lorena Cáceres Arias y Miguel Piñar Pérez

## USER RESEARCH PLAN BRIEFING

El contexto en el que los sitios web a evaluar se encuentran es uno de actividades culturales, centrado en el reciclaje y la artesanía. Los sitios están asociados a empresas o grupos que se dedican a este campo. Estos grupos producen objetos (prendas de ropa, piezas de cerámica u otras piezas de artesanía), a menudo a partir de materiales reciclados o materias primas, soliendo usar métodos tradicionales o artesanales. Algunos ofrecen a participantes del público general colaborar en el proceso de creación mediante talleres, y exponen las obras que también se ponen en venta en muchos casos.

Por tanto, para el análisis de usabilidad y experiencia de usuario en estos sitios, se podrían utilizar métodos como entrevistas a potenciales usuarios, personas y mapas de experiencias de usuario para estas tareas, o análisis de analíticas.

## DESK RESEARCH: COMPETITOR ANALYSIS

Se nos ha dado a elegir entre tres opciones de páginas para realizar la práctica. Vamos a comentar brevemente que vemos en cada una y por que hemos decidido decantarnos por KERARQUEO

<https://modare.org>: Es una página de una cadena de venta de ropa de segunda mano. También cuentan con propuestas sociales y colaboraciones. La web parece hecha con alguna plantilla y, quitando que la organización pueda ser mejorable, no está mal. El principal motivo por el que lo hemos descartado es que era una cadena y no nos motivaba demasiado.

<https://casakuna.org/re-made-in-granada-2/>: Casa Kuna es una asociación donde realizan diferentes proyectos de venta ropa, productos hechos a mano y demás modelos sostenibles. La página se ve algo incompleta y con un diseño algo pobre.

<https://www.kerarqueo.com/kerarqueo-premios-y-menciones/>: Es la web de dos artesanas dedicadas a cerámica, artesanía, arqueología y restauración. La web es completa, pero la navegabilidad entre secciones es muy mejorable. Además, en el apartado de diseño admite también muchas mejoras.

Nos hemos quedado con esta porque es donde vemos más margen de mejora, sin tener que “arreglar una web rota”. Además, la propuesta parece mucho más interesante.

# PERSONA

## PERSONA 1: JAVIER TORRES

Esta persona representa un usuario hombre, de mediana edad, con una competencia tecnológica media. Su principal función es la de evaluar la usabilidad de la parte de talleres. Y con este objetivo se ha construido el resto de su personalidad e historia. Siendo una persona orientada al aprendizaje práctico, consigue navegar el sitio sin mucho problema.

## PERSONA 2: MARISOL GÓMEZ

Esta persona representa a una usuaria mujer, joven, con poca competencia tecnológica. Su principal función es la de evaluar la usabilidad del sitio en general y de la parte de compra en particular, teniendo en cuenta que no es muy buena usando sitios tradicionales. Al ponernos en el rol de esta persona, podemos ver fallos de usabilidad que se nos hubieran pasado por alto.

# USER JOURNEY EXPERIENCE MAP

## JOURNEY MAP 1

Este mapa de experiencia sirve como aproximación inicial a la usabilidad del sitio. Evaluamos con él la capacidad de encontrarlo, el poder navegar dentro de él y el acceder a un contenido específico, y en general el estado de la parte del sitio asociada a los talleres. Su objetivo concreto inicial nos permite proponer mejoras en ámbitos específicos del sitio.

## JOURNEY MAP 2

Debido a la poca habilidad tecnológica de la persona y a que accede al sitio inicialmente para explorar, este mapa nos sirve para evaluar la usabilidad del sitio en sentido general, la estructura del sitio y los enlaces entre páginas. Además, con este también evaluamos la parte dedicada a compras.

# BRIEFING

En esta práctica nos hemos formado sobre cómo hacer un análisis de una Interfaz de Usuario. Tras desarrollar un plan de investigación, escoger el sitio objetivo y analizar la competencia, crear las personas y sus mapas de experiencia de usuario, hemos hecho el análisis siguiendo una rúbrica. Como se puede ver del análisis de usabilidad, el sitio presenta graves y extendidas deficiencias de usabilidad. La mayor parte de los fallos no son sencillos de reparar, como la ausencia de mensajes de ayuda o el Carrito no funcional y la lista poco accesible que lo sustituye. Aunque algunos pocos se solucionarían cambiando de color algunos elementos, cambiando textos o tipografías. A pesar de esto, el sitio no tiene una mala estructura, al contrario, parece bastante sólida.