

Practica Final

Interfaces de Usuario

Alejandro de la Cruz Alvarado 100383497
Juan Banga Pardo 100383373
Guillermo Bautista-Abad Acebes 100383477
Juan Francisco García Casado 100383464

ÍNDICE:

1. Introducción.
2. Conocer a los usuarios.
3. Conocer el entorno.
 - a. Los 40.
 - b. Cadena SER.
4. Análisis de los usuarios.
5. Patrones de diseño y heurística de Nielsen de nuestra página.
6. Prototipo.
7. Tecnologías utilizadas.
8. Conclusiones.

1. Introducción

En este documento se tratarán todos los puntos clave que han tenido en cuenta a la hora de diseñar la página web “Radio GUL”.

La motivación principal para realizar esta web fue necesidad de la asociación, de la que formamos parte, de renovar la página actual de radio [Radio GUL](#), por ello, decidimos tomarnos el tiempo de estudiar las herramientas más actuales o más en uso a día de hoy con el fin de hacerla de la forma más profesional posible.

2. Conocer al usuario

Usuario 1: María



Nombre: María García Fraga

Personalidad: Responsable y trabajadora, chistosa y amable.

Experiencia tecnológica: Utiliza el ordenador para navegar por internet

Plataformas: Sobremesa y smartphone

Objetivos: Relajarse en casa escuchando podcasts y participar en los directos que pueda.

Lema personal: *“No quiero ganarme la vida, quiero vivirla”*

Usuario 2: Pedro



Nombre: Pedro Sánchez Martín

Personalidad: Alegre y ambicioso, valora mucho el crecimiento personal y la experiencia que le aportan las apps.

Experiencia tecnológica: Tiene gran fluidez y gran capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías, ya que constantemente cambia de entornos.

Plataformas: Smartphone, y portátil.

Objetivos: Ver programas en directo y participar en ellos a través de los comentarios.

Lema Personal: *“Vive la historia que quieres contar”*

Usuario 3: Adolfa



Nombre: Adolfa Suárez Fernández

Personalidad: Tranquila y perezosa

Experiencia tecnológica: Es nativa digital

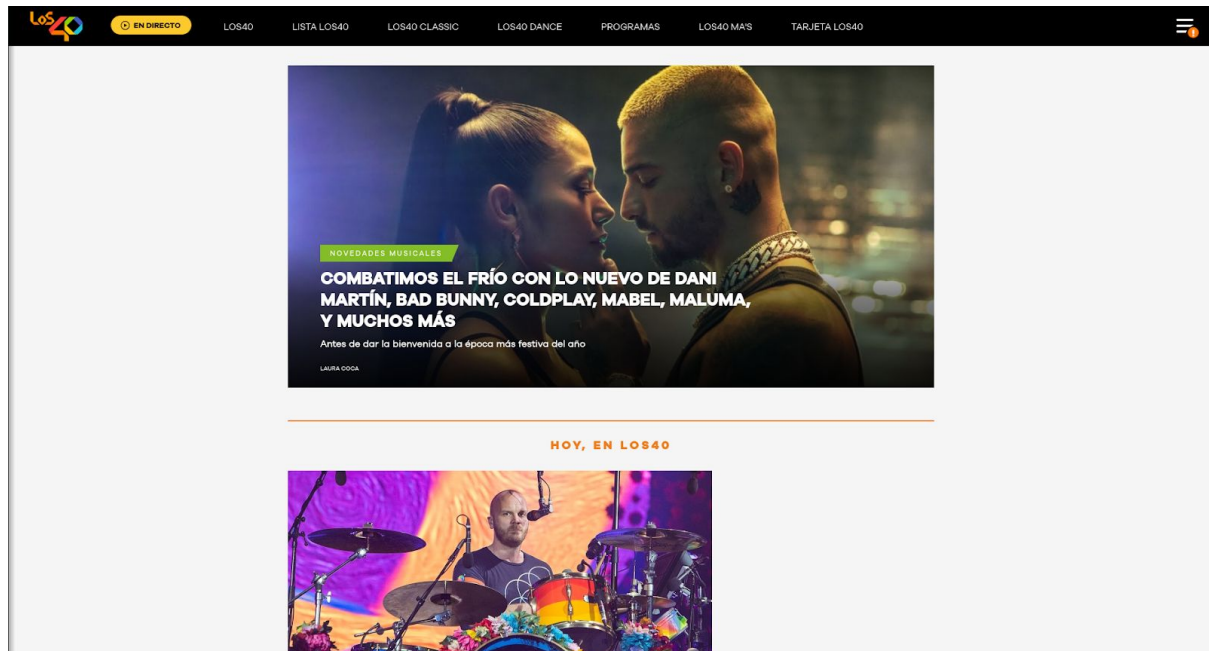
Plataformas: Smartphone.

Objetivos: Aprender sobre tecnología en sus viajes largos escuchando un podcast.

Lema Personal: *"No te rindas, no pierdas la esperanza, no te traiciones"*

2. Conocer el entorno

Los 40:



Heurística 1 de Nielsen: Visibilidad del sistema: los botones de las funcionalidades principales son visibles y se asocia fácilmente su funcionalidad.

Heurística 2 de Nielsen: Coincidencias entre el sistema y el mundo real: botones como el del directo o el de reproducir son asociables con los antiguos reproductores de discos o cintas por lo que coinciden con el mundo real.

Heurística 3 y 7 de Nielsen: Control del usuario y libertad, y Flexibilidad y eficiencia de uso: El sistema de navegación de la página está basado en una sección central en la que los elementos publicados se muestran alterando el número de columnas, las distintas secciones aparecen de forma errática y poco distinguible. Para acceder a determinadas secciones o buscar debe accederse al menú hamburguesa de la parte superior, esto provoca que el usuario tenga libertad y flexibilidad pero por lo anteriormente descrito lo que ve el usuario está muy controlado y la eficiencia de uso es mejorable.

Heurística 4: Consistencia y estandarización: el sistema pretende ser intuitivo al utilizar iconos y botones similares a los de otras páginas, las secciones tienen nombres característicos y descriptivos que permiten al usuario asociar los temas tratar.

Heurística 5 y 9 de Nielsen: Prevención de errores y solución de los mismos: la única forma de prevención de errores de la página es mostrar un pequeño tooltip al pasar por encima de un elemento, el cual no es demasiado descriptivo, en caso de cometer un error la página no cuenta con un sistema para que el usuario se recupere salvo volver a la página de inicio.

Heurística 6 de Nielsen: Reconocimiento antes que recuerdo: en partes como el directo o las principales secciones si que se reconocen fácilmente pero cuando se quiere acceder a un buscador o a una sección más específica debemos recordar que hay que pulsar en el menú hamburguesa y a que altura de la gran lista de funciones está lo que buscamos.

Heurística 8 de Nielsen: Estética y diseño minimalista: La página tiene un diseño simple y funcional en los elementos de navegación pero resulta demasiado recargada a la hora de visualizar el contenido de la misma pues tiene demasiada densidad de contenidos multimedia.

Heurística 10 de Nielsen: Ayuda y documentación: no existe una sección de ayuda ni una documentación oficial de la página salvo los tooltips anteriormente descritos.

1. Cumplen Van Duyne
 - a. B1: Al tener un buscador y aparecer todas las noticias listadas en la página principal, la página nos ofrece varias formas de llegar al contenido.
 - b. B2: Hay un buscador.
 - c. B3: Las páginas están organizadas de forma jerárquica.
 - d. C1: Hay un home page que aparece primero y es accesible desde cualquier página.
 - e. D1: La mayoría de páginas siguen el mismo formato, para no confundir al usuario y se pueda mover con facilidad.
 - f. E1: La marca está siempre visible.
 - g. H3: La gran parte de usuarios son invitados.
 - h. J3: Los resultados de búsqueda están ordenados.
 - i. K8: En el footer encontramos links a las redes sociales.
 - j. L5: Se reutilizan algunas imágenes.
2. No cumplen Van Duyne
 - a. D4: El contenido no es personalizado, esto quiere decir que es el mismo para todo el mundo.
 - b. D7: La aplicación está organizada de forma piramidal, de tal forma que el contenido va de arriba a abajo siendo el de abajo el menos importante.
 - c. D8: Las páginas no son imprimibles.
 - d. E4: No existe mención a la política de privacidad de forma fácilmente visible.
 - e. H13: No hay una barra de progreso.

f. K2: No hay un navegador.

Cadena SER:



Heurística 1 de Nielsen: Visibilidad del sistema: los botones de las funcionalidades principales son visibles y se asocia fácilmente su funcionalidad.

Heurística 2 de Nielsen: Coincidencias entre el sistema y el mundo real: botones como el de reproducir son asociables con los antiguos reproductores de discos o cintas por lo que coinciden con el mundo real.

Heurística 3 y 7 de Nielsen: Control del usuario y libertad, y Flexibilidad y eficiencia de uso: El sistema de navegación de la página está basado en una sección central en la que los elementos publicados se muestran alterando el número de columnas, las distintas secciones aparecen de forma mucho más estructurada que en la página anterior. Cuenta con un buscador fuera de las opciones del menú por lo que el usuario tiene mucho más control, libertad y flexibilidad que en la página anterior, además de una mayor eficiencia a la hora de navegar.

Heurística 4: Consistencia y estandarización: el sistema pretende ser intuitivo al utilizar iconos y botones similares a los de otras páginas, las secciones tienen

nombres característicos y descriptivos que permiten al usuario asociar los temas tratar.

Heurística 5 y 9 de Nielsen: Prevención de errores y solución de los mismos: al igual que en la página anterior la única forma de prevención de errores de la página es mostrar un pequeño tooltip al pasar por encima de un elemento, el cual no es demasiado descriptivo, en caso de cometer un error la página no cuenta con un sistema para que el usuario se recupere salvo volver a la página de inicio.

Heurística 6 de Nielsen: Reconocimiento antes que recuerdo: la inmensa mayoría de la página está estructurada de tal manera que es perfectamente reconocible que hace y donde está cada funcionalidad.

Heurística 8 de Nielsen: Estética y diseño minimalista: La página tiene un diseño simple y funcional en los elementos de navegación y a diferencia de la anterior no resulta excesivamente recargada de contenido.

Heurística 10 de Nielsen: Ayuda y documentación: no existe una sección de ayuda ni una documentación oficial de la página salvo los tooltips anteriormente descritos.

1. Cumplen Van Duyne

- a. B1: Al tener un buscador y aparecer todos las noticias listadas en la página principal, la página nos ofrece varias formas de llegar al contenido.
- b. B2: Hay un buscador.
- c. B3: Las páginas están organizadas de forma jerárquica.
- d. C1: Hay un home page que aparece primero y es accesible desde cualquier página.
- e. D1: La mayoría de páginas siguen el mismo formato, para no confundir al usuario y se pueda mover con facilidad.
- f. E1: La marca está siempre visible.
- g. H3: La gran parte de usuarios son invitados.
- h. J3: Los resultados de búsqueda están ordenados.
- i. K8: En el footer encontramos links a las redes sociales.
- j. L5: Se reutilizan algunas imágenes.

2. No cumplen Van Duyne

- a. D4: El contenido no es personalizado, esto quiere decir que es el mismo para todo el mundo.
- b. D7: La aplicación está organizada de forma piramidal, de tal forma que el contenido va de arriba a abajo siendo el de abajo el menos importante.
- c. D8: Las páginas no son imprimibles.

- d. E4: No existe mención a la política de privacidad de forma fácilmente visible.
- e. H13: No hay una barra de progreso.
- f. K2: No hay un navegador.

3. Análisis de los usuarios:

Giuliana:

1. Objetivo principal de la aplicación: escuchar ocasionalmente algún podcast que sus amigos (pertenecientes a la asociación GUL) le recomienden.
2. Listado de funcionalidades a incluir: compartir programas, organización de los programas, descripciones de estos y permitir una reproducción ininterrumpida para no espantar al usuario.
3. Escenario de uso: una persona le comparte a Giuliana un podcast usando la propia funcionalidad de la web, como está aburrida y no tiene nada que hacer decide escucharlo. Giuliana no es una oyente habitual, necesita ver una descripción del programa, sus participantes y detalles sobre las temporadas y episodios para ponerse al día.

Pedro:

1. Objetivo principal de la aplicación: escuchar directos y ser participativo en los comentarios para mantenerse al día de las últimas noticias.
2. Listado de funcionalidades a incluir: escuchar programas en directo, comentarios con respuestas y la posibilidad de compartir, valorar programas y la opción de que a la hora de publicar un programa o un directo se notifique vía redes sociales.
3. Escenario de uso: Pedro ve un tweet de @radioGUL en el que se informa de que se ha programado un nuevo directo. Pedro prepara palomitas y se dispone a escuchar el podcast desde el dispositivo que tenga más a mano, pondrá sus opiniones en los comentarios y contestará a los que considere conveniente.

Adolfa:

1. Objetivo principal de la aplicación: escuchar sus podcasts favoritos en sus viajes en tren de Madrid a Galicia y viceversa.
2. Listado de funcionalidades a incluir: opción de usar redes sociales/aglutinadores de contenido para guardar los enlaces de sus programas favoritos y opción de descargarse los podcasts.
3. Escenario de uso: como en el tren que usa habitualmente no hay ni WiFi ni cobertura en la mayoría del trayecto Adolfa puede que necesite descargarse algún podcast para no pasarse todo el viaje mirando por la ventana. Para ello va guardando días antes los episodios que le interesen y se los descarga.

4. Heurísticas de Nielsen de nuestra página

Heurística 1 de Nielsen: Visibilidad del sistema: En la página se ha intentado hacer que los botones y los elementos con los que se pueda interactuar sean fácilmente identificable, usando colores distintivos que destacan sobre el resto de elementos.

Heurística 2 de Nielsen: Coincidencias entre el sistema y el mundo real: Pretendemos que sea intuitivo y para ello hemos hecho que el botón de reproducir sea similar al de una radio o un mando de televisión, y que cuando haya un directo haya un punto rojo similar al que hay en un estudio de grabación.

Heurística 3 y 7 de Nielsen: Control del usuario y libertad, y Flexibilidad y eficiencia de uso: El sistema de navegación de la página está basado en búsquedas por palabras clave introducidas por el usuario, que le permitirán seleccionar los programas que más le interesen.

Heurística 4 y 6 de Nielsen: Consistencia y estandarización y Reconocimiento antes que recuerdo: El sistema pretende ser intuitivo al utilizar iconos y botones similares a los de otras páginas, como un triángulo hacia la derecha para reproducir o corazones para indicar “me gusta”, o click en el logo para ir a la página de inicio.

Heurística 5 y 9 de Nielsen: Prevención de errores y solución de los mismos: Los errores serán fácilmente reconocidos por el usuario, por ejemplo al introducir incorrectamente los datos de inicio de sesión se notificará con un texto en rojo explicativo.

Heurística 8 de Nielsen: Estética y diseño minimalista: La página tiene un diseño simple y funcional y para evitar confusiones con muchos botones, cada botón tendrá una única función muy específica, claramente indicada por su diseño o su descripción.

Heurística 10 de Nielsen: Ayuda y documentación: Habrá una sección de ayuda con pasos a seguir para las funciones básicas de la página.

Patrones de diseño de Van Duyne de nuestra página.

1. Cumplen Van Duyne
 - a. B1: Al tener un buscador y aparecer todos los programas listados en la página principal, la página nos ofrece varias formas de llegar al contenido
 - b. B2: Hay un buscador
 - c. B3: Las páginas están organizadas de forma jerárquica

- d. B5: Los programas se ordenan de forma alfabética
 - e. B6: Los episodios de cada programa se ordenan cronológicamente en orden descendiente (el más nuevo saldrá más arriba)
 - f. B8: En la página de directo vemos un ejemplo de diseño con páginas por categorías
 - g. C1: Hay un home page que aparece primero y es accesible desde cualquier página. En ella el listado de programas es muy visible y accesible
 - h. D1: La mayoría de páginas siguen el mismo formato, para no confundir al usuario y se pueda mover con facilidad
 - i. D7: La aplicación está organizada de forma piramidal, de tal forma que el contenido va de arriba a abajo siendo el de abajo el menos importante
 - j. E1: La marca está siempre visible
 - k. H3: La gran parte de usuarios son invitados
 - l. I1: Tiene forma de malla
 - m. J1: Hay un buscador
 - n. J3: Los resultados de búsqueda están ordenados
 - o. K8: En el footer encontramos links a las redes sociales
 - p. L5: Se reutilizan algunas imágenes
 - q. H7: Hay un apartado de preguntas frecuentes
2. No cumplen Van Dyne
- a. D4: El contenido no es personalizado, esto quiere decir que es el mismo para todo el mundo
 - b. D8: Las páginas no son imprimibles
 - c. D10: El contenido está hecho de forma local y no internacional
 - d. H13: No hay una barra de progreso
 - e. K2: No hay un navegador

5. Decisiones de diseño:

El usuario administrador está pensado como un usuario con gran conocimiento en informática, que sea miembro de la asociación, por lo que la página de administrador tiene una interfaz que podría parecer más compleja para un usuario medio, pero para alguien con conocimientos altos de informática es más cómodo editar los JSONs que representan los programas de esta manera.

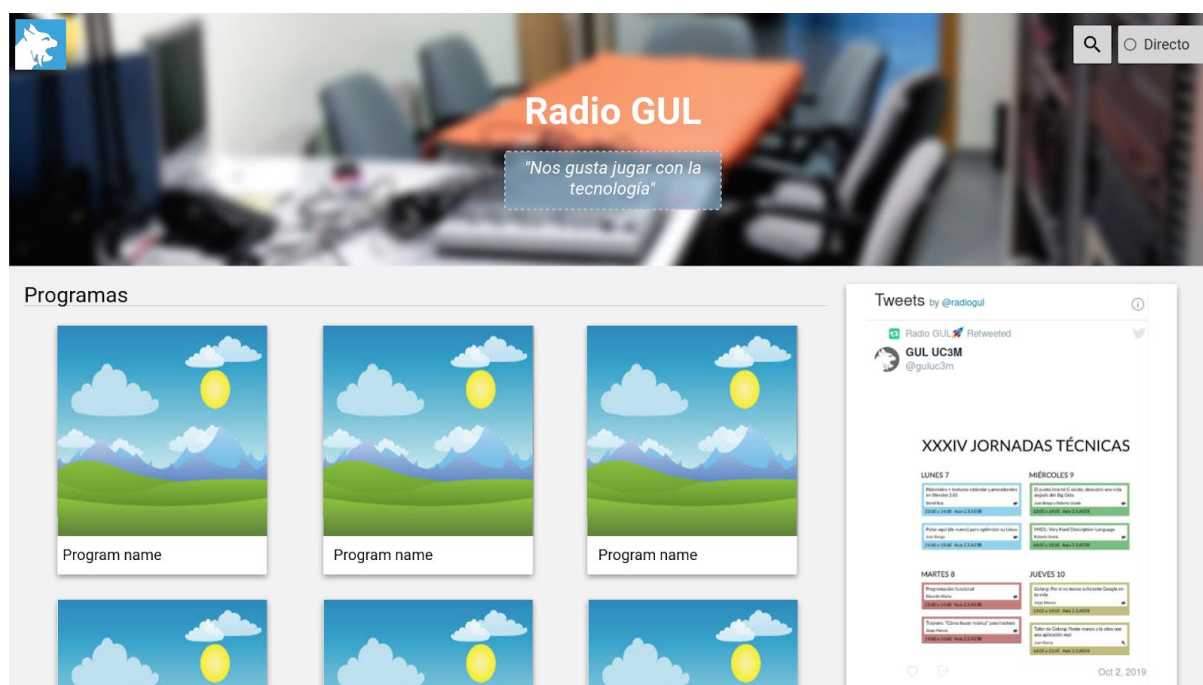
Para los usuarios definidos la restricción determinante es su fluidez con la tecnología, ya que el podcast es mayormente usado entre usuarios que utilizan internet cotidianamente y se desenvuelven bien con las nuevas tecnologías y las páginas de emisoras de radio. Por eso los tres usuarios elegidos no pertenecen a la tercera edad y tienen soltura con la informática. Respecto al resto de sus características pueden divergir, ya que en nuestra página hay un conjunto diverso de podcast que se puede adecuar a los gustos de distintas personas.

6. Prototipo:

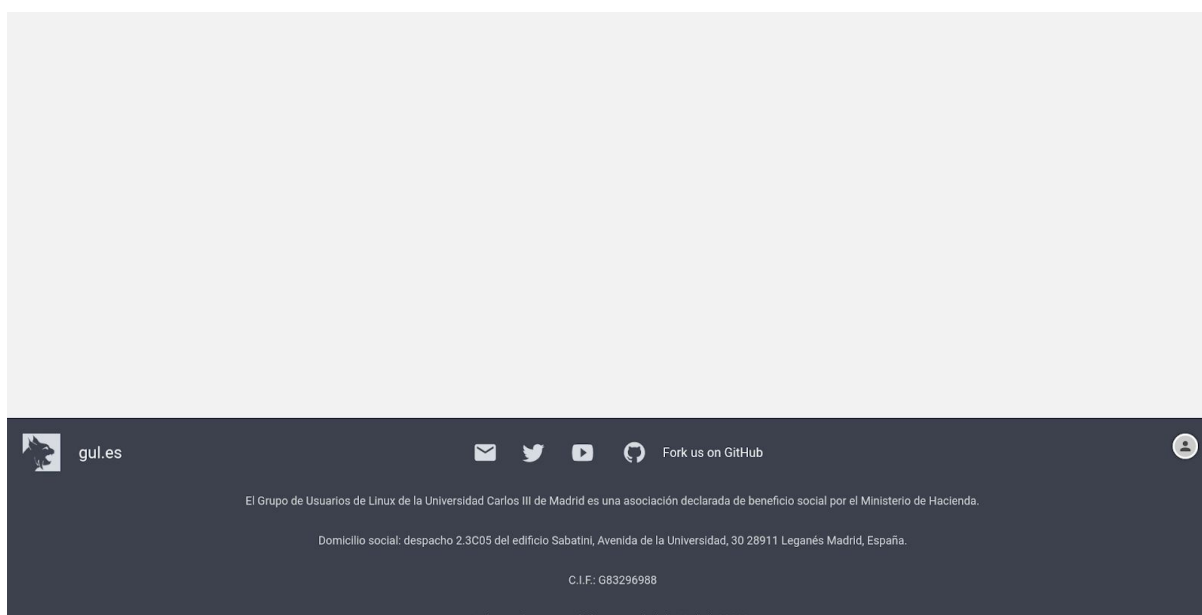
Página principal:

La página principal tiene el buscador, al cual se accede con el botón con el icono de una lupa, de forma similar al resto de páginas con servicios de streaming. También tiene un indicador de directo visible en la cabecera.

En el centro está el icono de la radio y el lema de la asociación, y justo bajo la cabecera están los programas, representados por su icono, su nombre y una breve descripción, y al hacer clic en el icono o el nombre se accederá a la página específica de ese programa. Esto está pensado para que sea similar a youtube o demás servicios de multimedia en línea, que serán intuitivos para los usuarios. A la derecha aparece la actividad reciente de la asociación en las redes sociales.

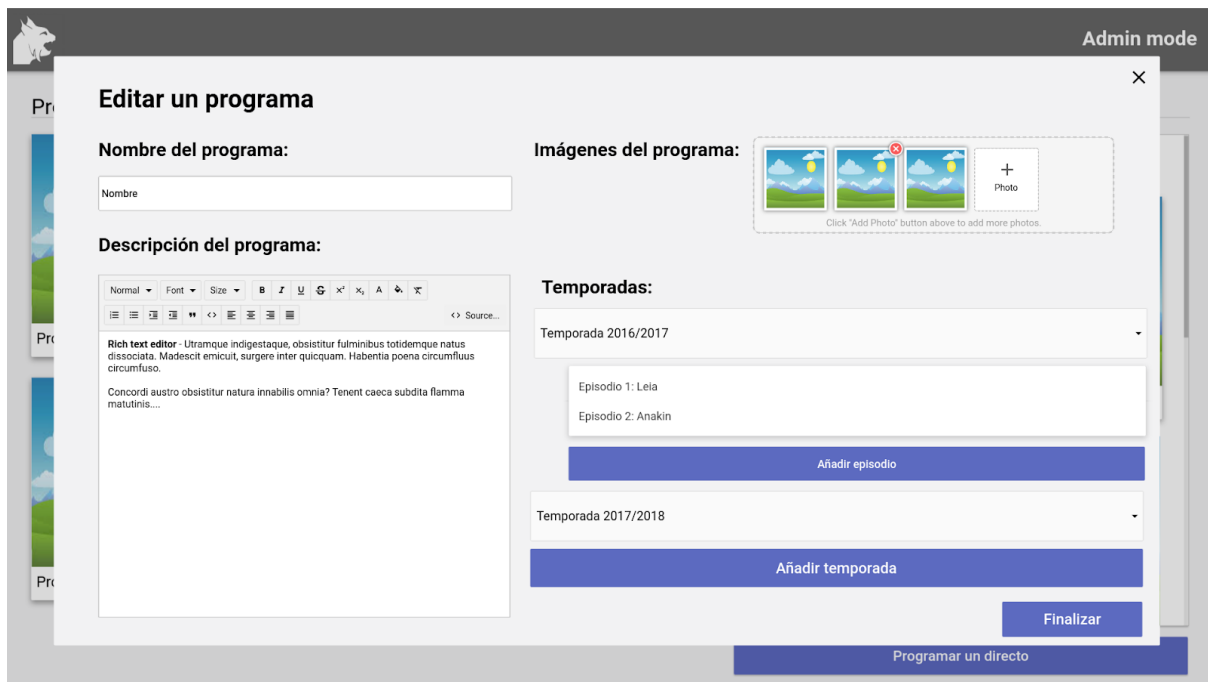


Footer: En la parte inferior de la página están los enlaces de interés e información importante de contacto



Página del programa:

En la página de cada programa aparecen los distintos episodios de ese programa, con su título, en forma de tarjetas que al hacer clic sobre ellas llevarán al reproductor de ese episodio.

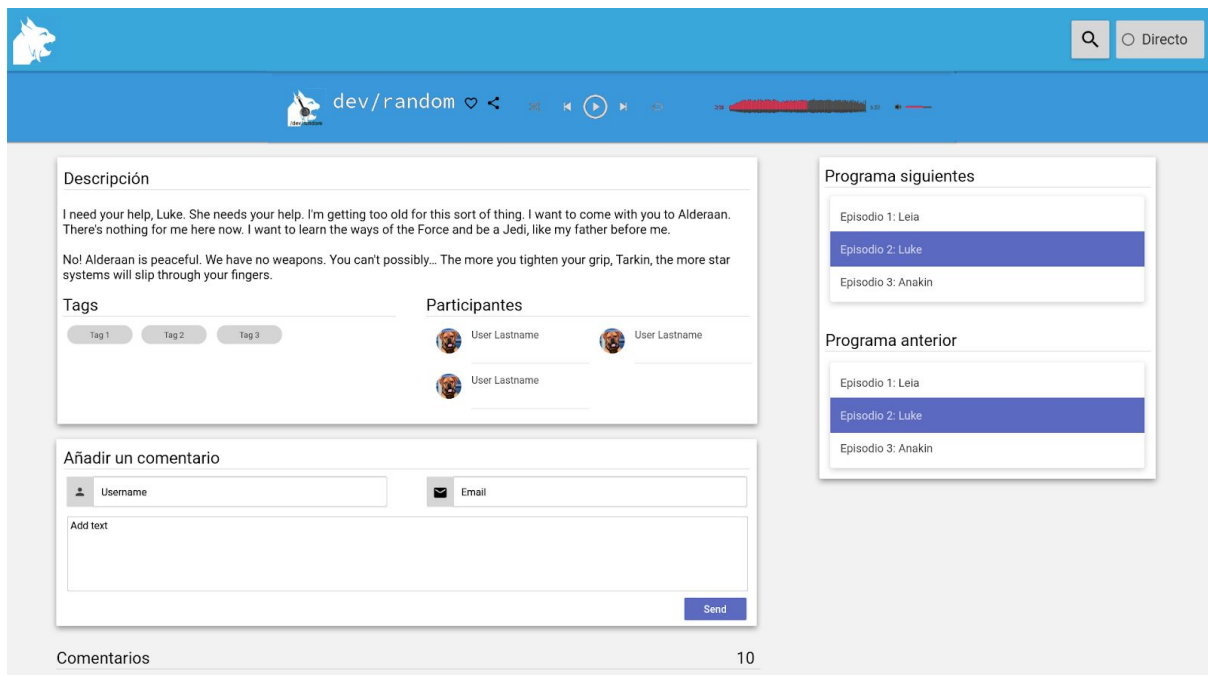


The screenshot shows the 'Admin mode' interface for editing a program. The main window is titled 'Editar un programa'. It contains several sections:

- Nombre del programa:** A text input field labeled 'Nombre'.
- Descripción del programa:** A rich text editor with a toolbar and a text area containing placeholder text.
- Imágenes del programa:** A section with three image thumbnails and a '+ Photo' button. A note below says 'Click "Add Photo" button above to add more photos.'
- Temporadas:** A dropdown menu showing 'Temporada 2016/2017' and 'Temporada 2017/2018'. Below each dropdown is a list of episodes (e.g., 'Episodio 1: Leia', 'Episodio 2: Anakin') and a blue button labeled 'Añadir episodio' or 'Añadir temporada'.
- Finalizar:** A blue button at the bottom right.
- Programar un directo:** A blue button at the very bottom.

Página del reproductor de episodio:

En el reproductor aparece el nombre del programa y episodio para tener ubicado al usuario en todo momento, y un reproductor con un botón triangular para iniciar la reproducción. El botón pretende ser similar al de otras páginas para que sea intuitivo para los usuarios.



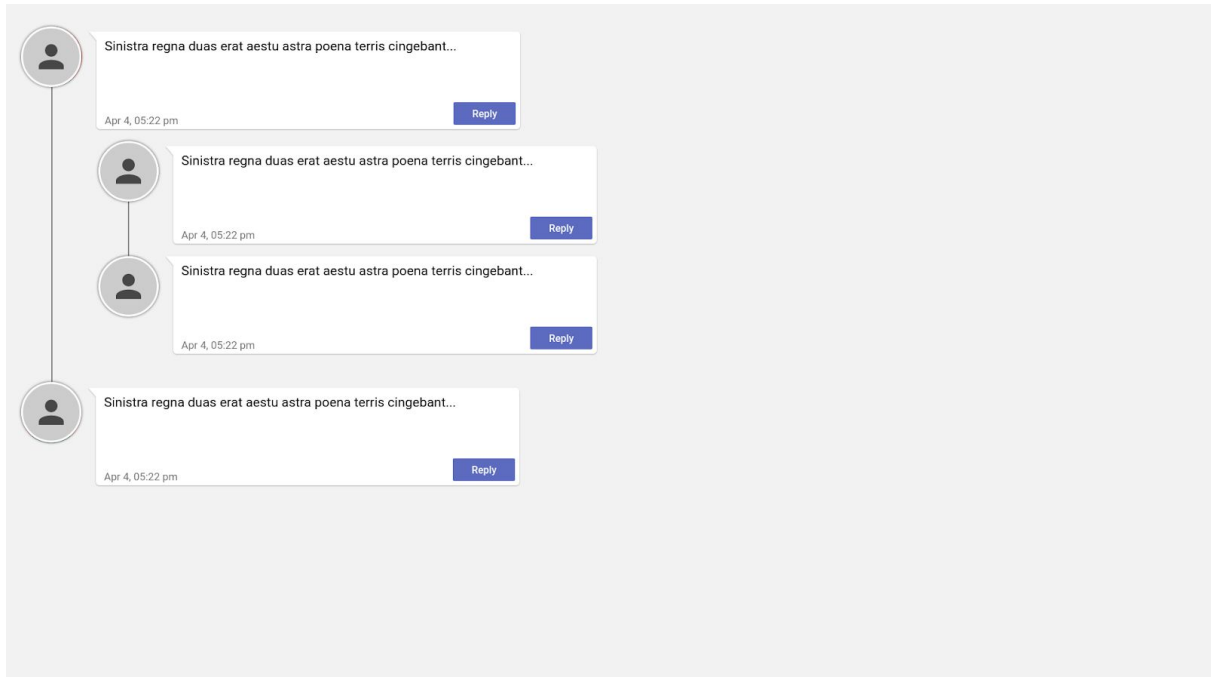
The screenshot shows the episode player interface. At the top, there's a blue header with a search icon and a 'Directo' button. Below the header, there's a video player area with a play button and a progress bar. The main content area is divided into several sections:

- Descripción:** A text area containing the episode description.
- Tags:** A section with three tags labeled 'Tag 1', 'Tag 2', and 'Tag 3'.
- Participantes:** A section showing user avatars and names.
- Añadir un comentario:** A section with a text input field and a 'Send' button.
- Programa siguientes:** A section showing a list of episodes (e.g., 'Episodio 1: Leia', 'Episodio 2: Luke', 'Episodio 3: Anakin') with a blue button labeled 'Añadir episodio'.
- Programa anterior:** A section showing a list of episodes (e.g., 'Episodio 1: Leia', 'Episodio 2: Luke', 'Episodio 3: Anakin') with a blue button labeled 'Añadir episodio'.

At the bottom, there's a 'Comentarios' section and a page number '10'.

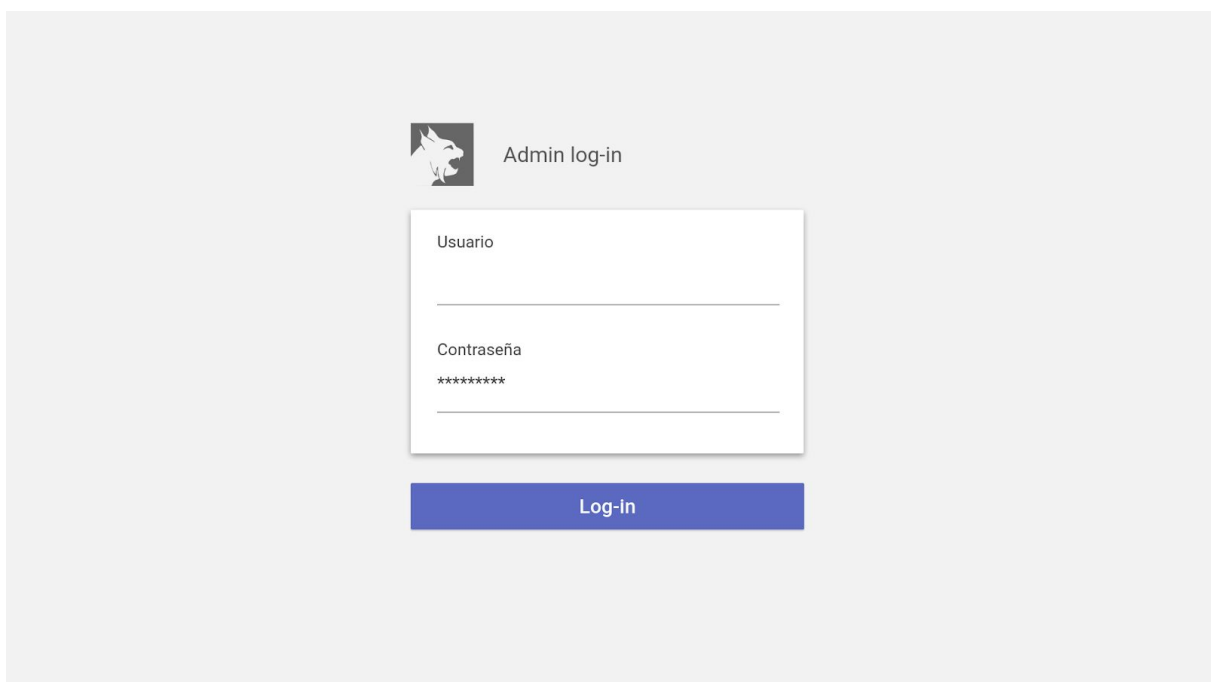
Comentarios:

Además, en cada episodio hay una sección de comentarios en la que los usuarios podrán dejar reseñas y opinar sobre los temas que se hablen en dicho episodio, de forma similar a la sección de comentarios de youtube.



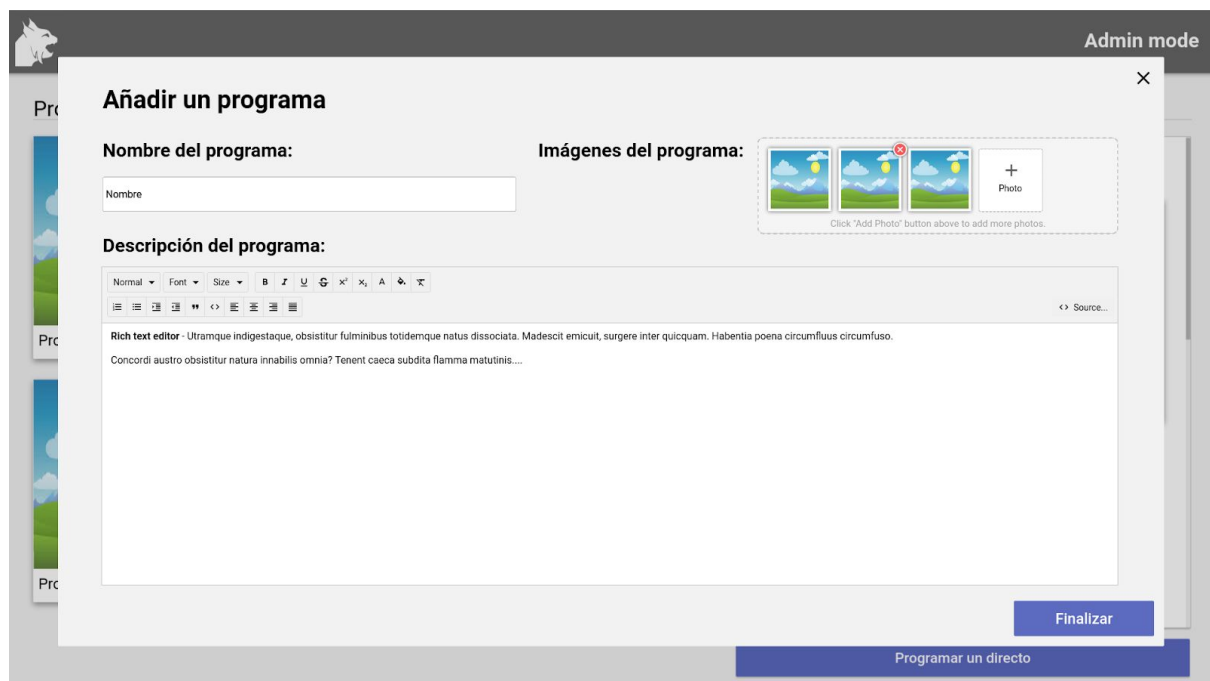
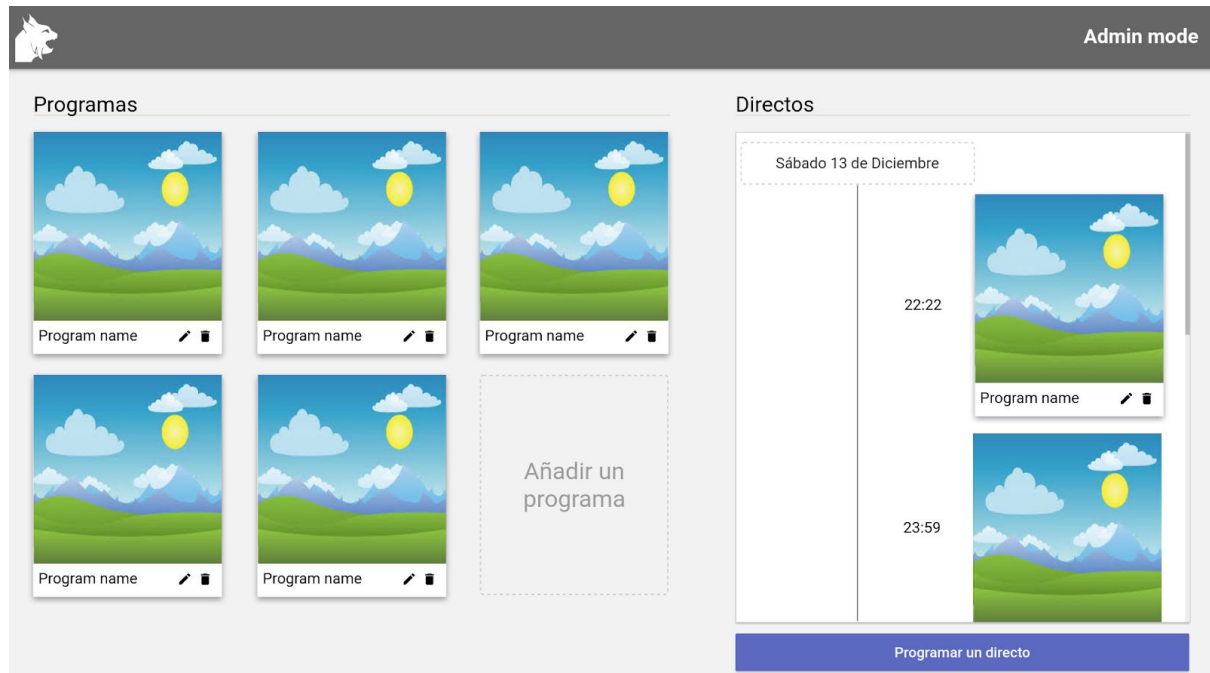
Página de login para usuario administrador:

Esta página sencillamente contiene el formulario de inicio de sesión para el administrador del sitio web, que se encargará de añadir o modificar los programas ya existentes.



Página de Administrador:

La página del administrador es una interfaz que permite añadir y modificar programas. La página tiene una interfaz orientada a usuarios algo especializados, ya que permite editar directamente los campos del json que contiene la información de cada programa.



Admin mode

Editar un programa

Nombre del programa:

Nombre




Descripción del programa:

Normal Font Size B I U X₁ A X

Rich text editor - Ultramque indigestaque, obsistitur fulminibus totidemque natus dissociata. Madescit emicuit, surgere inter quicquam. Habentia poena circumflus circumflus.

Concordi austro obsistitur natura innabilis omnia? Tenent caeca subdita flamma matutinis....

Imágenes del programa:



+ Photo

Click 'Add Photo' button above to add more photos.

Temporadas:

Temporada 2016/2017

Episodio 1: Leia

Episodio 2: Anakin

Añadir episodio

Temporada 2017/2018

Añadir temporada

Finalizar

Programar un directo

Admin mode

Programas

Directos

Programar un directo

Programa:

Programas actuales

Programa:

08/13/2018

Hora:

HH:MM


☒ Publicar Tweet

Finalizar

Programar un directo

Página de directo:

Directos sin programar:



Directos programados

Lo lamentamos, pero no hay ningún directo programado

Tweets by @radiogul

Radio GUL Retweeted

GUL UC3M @guluc3m

XXXIV JORNADAS TÉCNICAS


| LUNES 7 | MIÉRCOLES 9 |
|--|---|
| <p>Memorias y técnicas de trabajo y presentación de trabajos de los alumnos</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>22:00-23:00h. Aula 1.20.00h</p> | <p>El control de calidad: métodos, técnicas y normas</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> |
| MARTES 8 | JUEVES 10 |
| <p>Programación de trabajo</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> | <p>El control de calidad: métodos, técnicas y normas</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> |

Oct 2, 2019


Radio GUL Retweeted

GUL UC3M @guluc3m


Pásate a vernos en la #VIFeriadeAsociaciones



Directos programados:




Directos programados




Program name

10/10/2020 a las 22:22



Program name

10/10/2020 a las 22:22



Program name

10/10/2020 a las 22:22

Tweets by @radiogul

Radio GUL Retweeted

GUL UC3M @guluc3m

XXXIV JORNADAS TÉCNICAS


| LUNES 7 | MIÉRCOLES 9 |
|--|---|
| <p>Memorias y técnicas de trabajo y presentación de trabajos de los alumnos</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>22:00-23:00h. Aula 1.20.00h</p> | <p>El control de calidad: métodos, técnicas y normas</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> |
| MARTES 8 | JUEVES 10 |
| <p>Programación de trabajo</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> | <p>El control de calidad: métodos, técnicas y normas</p> <p>19:00-20:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>20:00-21:00h. Aula 1.20.00h</p> <p>21:00-22:00h. Aula 1.20.00h</p> |

Oct 2, 2019

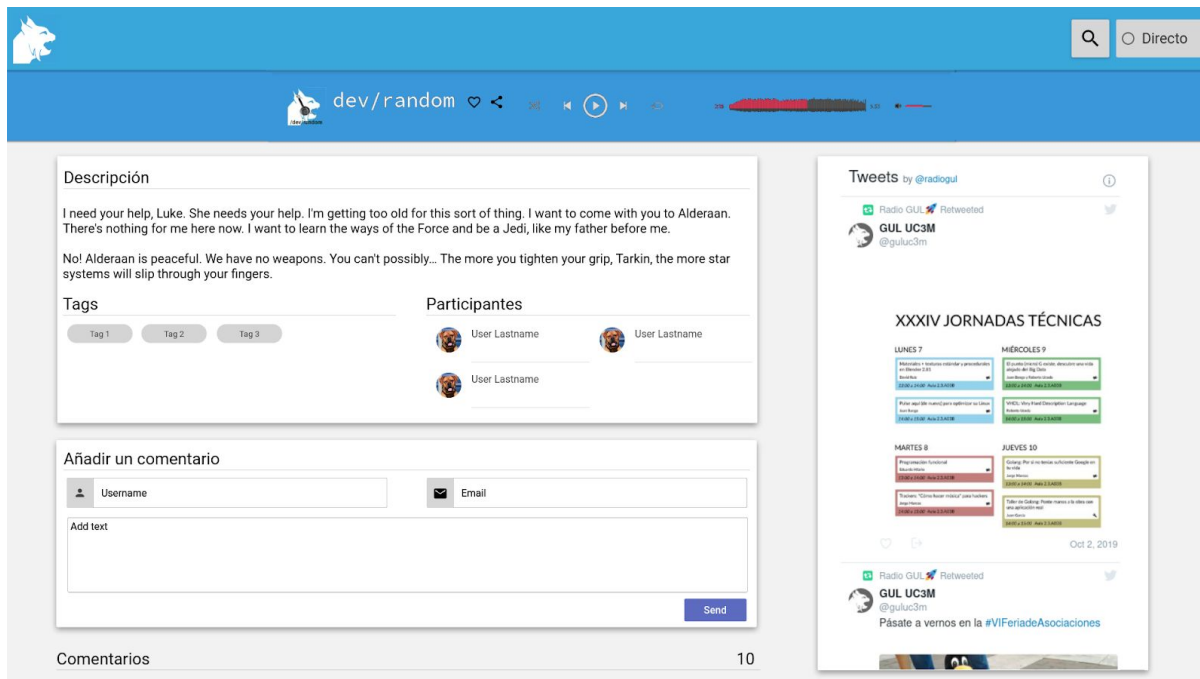
Radio GUL Retweeted

GUL UC3M @guluc3m

Pásate a vernos en la #VIFeriadeAsociaciones



Directo reproduciendo:



7. Tecnologías utilizadas:

Para esta página hemos hecho uso del framework Vue.js, utilizando este framework hemos creado componentes modulares, dentro de cada uno hemos utilizado las tecnologías HTML, CSS y Javascript. Estos componentes han sido posteriormente integrados como etiquetas de HTML, maximizando así la reutilización del código y la modularidad. Además para el reproductor de audio que hemos implementado hemos utilizado el plugin Wavesurfer.js.

8. Conclusiones:

Lo más positivo que sacamos de esta práctica ha sido tener una mejor visión sobre el mundo del front-end y el desarrollo web, alejado de las páginas estáticas que hemos hecho a lo largo del curso. Esto ha sido gracias a haber utilizado un framework de javascript, creemos que sería positivo si en años posteriores se diera algún tipo de introducción a las tecnologías que se están usando hoy en día para el desarrollo web y no limitarse sólo al clásico html+css+js.

A parte de eso ha sido bastante satisfactorio haber conseguido un resultado tan “profesional” lleno de funcionalidades que nos hubiera sido imposible de implementar en tan poco tiempo usando otro tipo de herramientas.