

Proyecto. Entregable P2 (Parte I)

Diseño y Prototipado de la Interacción

Introducción

El entregable P2 consta de dos partes (parte I y parte II), que se centran en la fase de diseño del proceso UCD (*User Centered Design* o Diseño Centrado en los/as usuarios/as) del proyecto. Este entregable abarca la parte de conceptualización y materialización de diseño a través de sketches, prototipos, wireframes, etc. y concluye con la propuesta de solución que se va a implementar. Se complementa con la parte práctica del Entregable P2 que consta de la implementación de la solución y su correspondiente memoria técnica.

La parte I del entregable P2 se entregará en formato pdf y se presentará en clase virtual.

Objetivos

Cada grupo debe utilizar los conceptos y métodos vistos en clase para generar y materializar varios conceptos de diseño, incluido el que guiará la solución final. En este entregable, se describe el proceso de generación de conceptos de diseño que culmina con el diseño elegido final. Mientras los múltiples y variados conceptos de diseño preliminares se deben documentar con formas más rápidas y menos detalladas de documentación (p.ej. sketches), el diseño final se documentará con formas más precisas y detalladas (p.ej. wireframes).

Los conceptos de diseño se presentarán y discutirán en relación al material empírico (datos, resultados y conclusiones del trabajo de campo) y de diseño (requisitos, *personas*, casos de uso) recogidos en el entregable anterior. Estos últimos se revisarán y utilizarán para la motivación y presentación de los diseños seleccionados, especialmente del diseño final.

Apartados

Cada grupo debe realizar y documentar los siguientes aspectos:

A) Introducción: Metodología y Documentación del Proceso de Diseño.

Este apartado comienza con una síntesis de lo aprendido en la investigación de trabajo de campo (Entregable P1) y guía el proceso de diseño. Este apartado cumple la funcionalidad de introducción al proceso de diseño y presenta las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Para qué *persona* o tipo de usuario estamos diseñando?
- ¿Qué objetivos/necesidades/actividades/etc. queremos apoyar con nuestro diseño?
- ¿Para qué situación o escenario estamos diseñando?
- ¿Qué problemas, fricciones o *pain points* queremos mitigar o solucionar?

Es importante contestar a estas preguntas **al principio del proceso de diseño** como ayuda y guía en la generación de conceptos. Sin embargo, al igual que pasaba con las preguntas acerca del contexto de diseño del primer apartado del entregable P1, las respuestas a estas preguntas se irán iterando a medida que vayáis avanzando en el proceso de diseño. Este apartado del entregable refleja principalmente las respuestas finales.

En los siguientes apartados, se explica brevemente la metodología seguida (fase de “*divergencia*” y “*convergencia*”) para la generación y selección de conceptos de diseño.

B) Fase Divergente. Conceptos de Diseño. Sketches.

La fase *divergente* en un proceso de diseño consta en la generación de varias propuestas o conceptos de diseño que muestran las distintas alternativas para poder llegar a un acuerdo y definir la mejor propuesta, respondiendo a las respuestas definidas en el apartado A.

En este apartado, cada miembro del grupo deberá generar al menos **1 propuesta de diseño** a través de **sketches** y con un texto descriptivo explicando el diseño en términos generales, sus principales características y el razonamiento para crear dicha propuesta. Todos los miembros del grupo deben llegar a un acuerdo para presentar de manera uniforme cada propuesta de diseño.

C) Fase Convergente. Selección de un Concepto de Diseño.

La fase *convergente* en un proceso de diseño consta en analizar y comparar las diferentes propuestas o conceptos de diseño presentados en el apartado B para definir una solución final en base a los usuarios, tareas y escenarios definidos en los apartados anteriores. Este apartado inicia con una reflexión de cómo encajan las distintas propuestas de diseño y cómo se relacionan con los requisitos del entregable P1.

Se deben argumentar los pros y contras de los distintos conceptos de diseño y seleccionar uno de ellos, argumentando dicha selección. Este concepto se debe desarrollar y presentar con más detalles a través de sketches más detallados, imágenes inspiradoras u otras formas de prototipado rápido.

Se deben destacar los requisitos que el concepto de diseño elegido implementa, que pueden ser algunos de los presentados en el entregable P1 u otros que hayan surgido en el proceso de diseño (que se presentarán con su debida motivación).

D) Diseño Final. Escenario y Detalles de Diseño.

Este apartado describe de manera más detallada el diseño final seleccionado a través de un *storyboard* y un conjunto de *wireframes*.

El *storyboard* describe de manera visual el escenario de uso de la propuesta seleccionada, mostrando aspectos clave de: i) la situación de uso de la solución definida (el contexto o problema inicial); ii) la interacción con el diseño; iii) la experiencia de usuario/a, destacando el beneficio o mejora de la situación con la que contribuye nuestro diseño. Este *storyboard* ayuda a comprender el razonamiento del diseño elegido.

Finalmente, se incluyen los *wireframes* de la propuesta de diseño final, uno por cada ventana o funcionalidad importante de la solución a desarrollar.

Entregables y Defensa

Cada grupo debe entregar una memoria detallando cada uno de los apartados descritos anteriormente. Adicionalmente, debe preparar una presentación de la memoria con una duración máxima de 10 minutos. En la defensa deben participar todos los miembros del grupo y cualquier miembro debe ser capaz de responder a cualquier pregunta relacionada con algún aspecto de esta práctica.

Fechas de Entrega

La entrega final de la memoria de este Entregable P2 (Parte I) es el Domingo 10 de Mayo. Prestad atención a los Avisos en Aula Global para la coordinación de las presentaciones.