

EJERCICIO FINAL DIU

Raúl Castro Moreno
3º IS

1. Mi experiencia UX

La verdad es que mi experiencia en UX, en una mayor parte ha conseguido que me fije en cosas que antes no me fijaba en el día a día, como por ejemplo , los paneles de los ascensores, a la hora de ir a casas de mis amigos y demás, fijarme en lo raros que son algunos, y que incluso tienen botones innecesarios, como pueden ser estos paneles que tienen números del 0 al 9, y el bloque solo tiene 4 pisos. También, basado en este mismo concepto, me fijo bastante más cuando uso mis aplicaciones del móvil, como pueden ser Instagram o Twitter, dándome cuenta de que hay apartados tanto visuales como la posición de los iconos que realizan algunas funcionalidades muy bien colocadas y con sentido, pero también dándome cuenta de que hay otras que están muy mal pensadas, ya que son muy poco intuitivas.

Lo que he comentado antes ha sido en cómo la experiencia en esta asignatura me ha cambiado mi modo general de ver algunas cosas. Pero ya ahora hablando sobre en base a los ejercicios y prácticas que he realizado puedo añadir unas cuantas cosas.

Con el ejercicio etnográfico que realizamos, hizo que me pusiera a observar sobretodo a mis padres, en mi caso, porque vivo con ellos, y ver qué problemas tenían a la hora de usar el móvil, la televisión y algún electrodoméstico. Y ciertamente observe 2 momentos donde percibí en ellos frustración y enfado, por no saber realizar una cosa, en este caso, una era lo que comenté en el ejercicio, y otra tenía que ver con el editar el número de los canales de la televisión. Viendo esto, pregunté, y es cierto que en las televisiones no está muy visible esa opción, y me costó hasta a mí encontrarla, siendo una persona que está mucho más familiarizada con la tecnología y lo digital.

Con el ejercicio de usabilidad, fue más de observar lo funcional de las cosas, en el sentido de ver los menús de navegación, fijarme también en el diseño responsivo, descubriendo incluso que hay páginas web, como el caso de la web de la UJA que fue una de las que estudié, en donde al usar el móvil para ver la web y comprobar su diseño responsivo, que siendo la misma web, se ve de forma diferente para el móvil que para un ordenador, llegando así a observar los niveles de adaptación que se pueden realizar. También comprobar la utilidad de alguno de los elementos como puede ser la barra de búsqueda, o ver lo fácil o difícil que es el encontrar alguna característica, como puede ser la del alquiler de pistas deportivas.

Ya basado en el último ejercicio de teoría que realizamos sobre accesibilidad, para mí lo más importante aprendido fue, el que hay que pensar también en las personas que tienen deficiencias visuales/motoras a la hora de realizar interfaces como pueden ser las personas daltónicas, con dislexia o con parkinson , teniendo así que intentar utilizar colores con los que menos problemas puedan tener , o usando iconos y textos más grandes cuando sean más relevantes en la web. Y también, tener en cuenta que las cosas se puedan visualizar bien en caso de fallos de los estilos (que falle el CSS de la web) .

Eso ha sido lo más relevante que quería decir sobre los ejercicios realizados en teoría basándome en lo más interesante y lo que he aprendido, ahora ya hablando sobre las prácticas realizadas y por orden, comentar que:

En la práctica 1, lo que más aprendí, fue el saber las características que mirar a la hora de realizar un análisis usando la revisión de Usabilidad, que proporciona hasta una puntuación que puede ser usada para comparar con otras, y ver que el análisis de competencias es muy útil, ya que si tu página web tiene fallos, basándote en cómo lo hacen otras, puede ayudarte a ver los errores que tienes y incluso como arreglarlos y mejorarlos. También están los conceptos de Journey Map y Personas, ya que no se me habría ocurrido el crear un tipo de persona ficticia a la hora de evaluar una aplicación, intentando buscar el mayor tipo de conflicto que se pueda crear, para así encontrar esos aspectos que mejorar para que no se creen esos conflictos.

Sobre la práctica 2, comentar que aprendí que para crear una aplicación, se puede partir de otras utilizando un FeedBack Capture Grid , recogiendo así las ideas interesantes, y los problemas que tiene, y con nuevas ideas que se ocurran, para utilizarlas como la base para crear una nueva aplicación. Después de esa base y una propuesta de valor, el realizar un análisis de tareas en mi caso buscando los potenciales grupos de usuarios que vayan a usarla, te da un buen contexto de cuales van a ser las funciones más usadas y así saber a cuál darles más importancia a la hora de innovar con ellas, mantenerlas etc. Por último, el prototipado, comentar que me ha parecido divertido y a la vez tedioso realizarlo pero me ha gustado, ya que lo haces en base a algo(el sitemap) y es como muy mecánico y a la vez creativo.

La práctica 3 fue la más divertida de realizar, y más satisfactoria , ya que ves a lo que evoluciona el proyecto lo cual es muy satisfactorio. He aprendido que es importante crear un moodboard, como guía para estilizar tu aplicación, ya que marca el camino a seguir, ya sea en fuente de letra, iconos o paleta de colores, etc. Y también comentar que aprendí que antes de diseñar , hay que aplicar lo aprendido en teoría, y explorar los patrones de diseño que queremos o que mejor nos vienen para lo que es nuestra aplicación, y en base a eso y al moodboard, formular los mockups finales dándole la forma final a nuestra aplicación.

Sobre la práctica 4 tengo poco que comentar, ya que fue más un estudio estadístico basado en opiniones de gente aleatoria que otra cosa, pero el hacerlo con la nuestra y la de otros compañeros, y ver las opiniones y demás, te enseña o te da una guía de si lo has hecho bien o mal, ya que tienes algo con quien compararte.

Por último, decir que la asignatura es entretenida, tediosa y trabajosa, pero divertida, y que te hace mirar más profundamente aspectos en los que antes no te fijabas.

2. Caso de estudio . Web Yuzin

Antes de realizar nada, comentar el rediseño de la web que se hizo en 2019. Esta bastante bien en comparación con lo que era antes la página de Yuzin, que era básicamente una página en blanco y negro y parece que estática, mientras que la actual tiene elementos dinámicos, y por todo y demás, se hiciera lo que se hiciera, la página sería mejor que lo anterior puesto que la base es muy pobre. Sin embargo, a simple vista, el rediseño tampoco es muy bueno, ya que tiene un diseño que no es responsivo, no tiene muchos menús ni barras de navegación, y la paleta de colores, aunque me parece que concuerdan los colores y es visible, siento que no está muy bien aplicada, como por ejemplo en el único menú que tiene.

Para realizar un estudio de la web más profundo y específico, voy a realizar un análisis de usabilidad y accesibilidad , y en base a los resultados, crearé un moodboard y un mockup para enseñar cómo mejoraría yo la página.

En primer lugar voy a realizar una revisión de usabilidad sobre la web. Este me da una puntuación de 60 lo cual lo sitúa como Moderada.

Overall usability score (out of 100) *	60	-	Moderate
* Very poor (less than 29) - Users are likely to experience very significant difficulties using this site or system and might not be able to complete a significant number of important tasks.			
* Poor (between 29 and 49) - Users are likely to experience some difficulties using this site or system and might not be able to complete some important tasks.			
* Moderate (between 49 and 69) - Users should be able to use this site or system and complete most important tasks, however the user experience could be significantly improved.			
* Good (between 69 and 89) - Users should be able to use this site or system with relative ease and should be able to complete the vast majority of important tasks.			
* Excellent (more than 89) - This site or system provides an excellent user experience for users. Users should be able to complete all important tasks on the site or system.			

Esta revisión puede ser consultada en el archivo excel llamado “Revisión Usabilidad Yuzin”.

A continuación, voy a realizar un pequeño análisis sobre la accesibilidad de la aplicación. Para ello utilizaré algunas herramientas que hemos usado en clase. La primera que he utilizado es **Accessibility Insights for Web** y ha detectado los siguientes problemas.

Instancias fallidas ✖ 36	
> Expandir todo	Ayudante visual <input checked="" type="checkbox"/>
> ✖ 2	evitar el espaciado en línea : asegúrese de que el espaciado del texto establecido a través de los atributos de estilo se pueda ajustar con hojas de estilo personalizadas
> ✖ 1	button-name : garantiza que los botones tengan texto discernible
> ✖ 23	Contraste de color : garantiza que el contraste entre los colores de primer plano y de fondo cumpla con los umbrales de relación de contraste WCAG 2 AA
> ✖ 3	image-alt : garantiza que los elementos tengan texto alternativo o una función de ninguno o presentación
> ✖ 1	etiqueta : garantiza que cada elemento del formulario tenga una etiqueta
> ✖ 3	link-name : garantiza que los enlaces tengan texto discernible
> ✖ 3	select-name : garantiza que el elemento seleccionado tenga un nombre accesible

Se observa que los mayores errores vienen dados por contrastes de color de la página, imágenes que en caso de error de carga, no tienen un texto alternativo y problemas con las etiquetas, links y los elementos seleccionados.

Ahora simularemos la página con un par de deficiencias usando la herramienta de **Funkify**. Probando dislexia, se ve que no afecta mucho, ya que la letra es clara y fácil, pero con el daltonismo tenemos un problema ya que los colores se mezclan con los de las letras y cuesta leer algunas partes. En cuanto al parkinson, los botones y barra de búsqueda son grandes como para clicar en ellas, sin embargo los desplegables son bastante pequeños y cuesta clicar en ello.

Finalmente, para obtener una propuesta sobre el rediseño, voy a realizar una malla receptora de información que está basada en mi **experiencia como usuario** de la página.

Interesante/Relevante	Críticas constructivas
El mostrar artículos de opinión de personas sobre la cultura	No tiene selección de idioma
Los filtros de búsqueda por fecha, lugar y temática.	La barra de búsqueda no funciona
	No te deja asociarte
	No tiene un diseño responsivo
	La zona dinámica funciona incorrectamente

Preguntas a partir de la experiencia	Nuevas Ideas
¿Dónde puedo guardar los eventos que me interesan?	Crear una lista de eventos que me interesan
¿No hay un modo oscuro?	Poner la opción de cambiar a modo oscuro.
¿Debo registrarme en la página para reservar un evento?	Poner la opción de cambiar a modo para daltónicos.

Para comenzar a realizar el rediseño visual, vamos a modificar en primer lugar la paleta de colores.

En este caso, pienso que la que tenía era una buena paleta, sin embargo estaba mal utilizada y tenía algún color que daba problemas de contraste, así que usaré esta, en la cual se han modificado 2 colores de los que usaba antes.



A continuación, comentar que seguiremos usando la letra que tenía previamente, ya que como hemos comentado en el análisis de accesibilidad, para la gente con dislexia, no es una fuente complicada de leer y es sencilla.

Verdana

Verdana

Verdana

Verdana

Y sobre el logo, también decir que he querido rehacerlo, ya que me parecía un poco feo y basado en logos antiguos. Para realizarlo, me he basado en algo que sea limpio y encaje bien, y tomando como referencia la importancia de la 'Y' de Yuzin.



Ya con todo lo comentado, es el momento de realizar un mockup para terminar lo que sería el rediseño de la página.

Para ello comentar que vamos a hacer uso de 3 iconos nuevos, de manera que las funcionalidades sean más simples a la vista y sin crear mucha información en pantalla, sobrecargando la página.

Un icono para usuarios, te llevará a la página donde puedes iniciar sesión y en caso de no tener cuenta, registrarte.



Un icono para la búsqueda suprimiendo así los filtros en pantalla, si no que aparezcan una vez se pulse el icono.



Un icono también, para descargar la revista de Yuzin, conservando así la esencia de la página



Visualización del mockup final obtenido del rediseño.



Por último comentar, que los menús desplegable, tendrían cajas más grandes, ayudando así a la deficiencia motora del parkinson. Y que las funcionalidades que no funcionaban bien, se han arreglado.