

PRÁCTICA 1: ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

Nº Sesiones: 2: Fecha entrega:

Objetivo:

La Interfaz de Usuario facilita la comunicación de personas con sistemas interactivos, una transmisión clara de las acciones del usuario así como las peticiones y respuestas por parte del sistema. Esa comunicación implica que se debe representar el diálogo de forma intuitiva y con eficiencia. Para ello la forma en la que esté diseñada la interfaz de usuario puede influir de forma notable en la calidad del propio producto. Para identificar propiedades relativas a la usabilidad, se plantean diferentes principios para un diseño efectivo que guíen al diseñador como método crítico, objetivo y evaluable. Para ello vamos a aplicar técnicas de revisión de la usabilidad basada en la inspección de los **principios generales de diseño** sobre aplicaciones Web reales. Para ello, nos basaremos en un modelo de interacción basado en **entorno Web** para la **gestión de planes de ocio** para **realizar actividades en grupo** a) **rutas** (senderismo,...) b) **actividades** y quedadas (grupos de interés en una actividad) y c) actividades **culturales** (ver, asistir y publicar eventos). Esta es la asignación a grupos con un ejemplo de cada una:

DIU1 Rutas temáticas <https://es.wikiloc.com/>

DIU2 Quedadas <https://www.meetup.com>

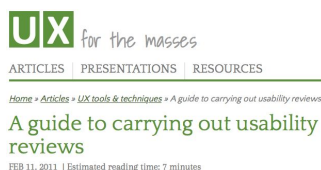
DIU3 Agenda cultural <https://www.agendadegranada.com>



Descripción de la práctica:

Evaluar los principios de usabilidad y la experiencia de usuario. Para ello, habrá que realizar lo siguiente:

1. Leer el artículo “UX for the Masses: A guide to carrying out usability reviews” para comprender la técnica de análisis de la usabilidad (siguiendo unas pautas o principios de verificación)



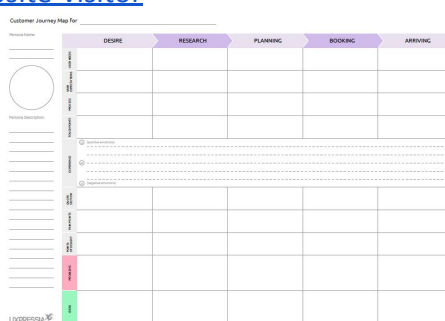
fuentes: <http://www.uxforthemasses.com/usability-reviews/>

2. Seleccionar uno de los casos propuestos (según grupo, si no se tiene claro, el profesor de prácticas podría asignar el caso de estudio). Se puede escoger otra web/app alternativa.
3. Proponer **dos personas ficticias**. (<http://www.uxforthemasses.com/personas/>) que puedan ser usuarios interesados en las actividades que se ofertan en esa ciudad. Información acerca de cómo construir Personas Ficticias: <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/>
Para construir las personas ficticias se puede usar el **editor online XTENSIO para crear Personas ficticias**: <https://xtensio.com/how-to-create-a-persona/> (hay que registrarse y admite un máximo de 2-3 fichas de usuarios gratis)
4. Realizar **dos mapas de experiencia del usuario (User Journey Experience Map)** donde se describa la interacción de un usuarios con el interfaz para realizar una tarea. En cada uno de estos mapas se define un objetivo diferente y puede ser realizado por un usuario (ficticio) diferente. Más información de cómo abordar una mapa de experiencia de usuario: <http://theuxreview.co.uk/user-journeys-beginners-guide/>.

Se puede usar la herramienta online: <https://uxpressia.com/> o bien la plantilla:

http://www.burokoos.com/assets/uploads/2012/04/koos_customer_journey_mapping.pdf

<https://uxpressia.com/templates/cjm-for-website-visitor>



5. Con esta información se debe rellenar UNA hoja de Excel con la **Revisión de Usabilidad** (teniendo en cuenta la experiencia de usuario de las dos personas ficticias, actuando como experto de usabilidad)

Excel: <http://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.xls>

PDF: <https://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.pdf>

6. Resumir los hallazgos en un documento de **Análisis de Usabilidad** a modo de informe (máximo 2 páginas) para el cliente que concluya con la evaluación de usabilidad de la práctica. La estructura del documento es la siguiente:

CABECERA:

PRÁCTICA 1:

ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

Nombre del equipo: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

Caso de estudio: _____

☐ DIU3 (LU 15:30-17:30) ☐ DIU1 (M 15:30-17:30) ☐ DIU2 (J 15:30-17:30)

- RESUMEN: describe brevemente el caso elegido y qué desea resolver esta web.
- VALORACIÓN “personal” DE LOS USUARIOS CREADOS: características a destacar de las personas e intención de uso.
- PROBLEMAS IDENTIFICADOS: resume y destaca los mayores problemas que has detectado haciendo uso de los mapas de experiencia de usuario y de la evaluación heurística (usability review)
- CONCLUSIÓN RELACIONADA CON APLICACIÓN: reflexiona sobre la puntuación obtenida.
- VALORACIÓN (SUBJETIVA) SOBRE LA PRÁCTICA: Valoración personal sobre este ejercicio.

7. Un miembro del equipo entrega el zip del proyecto con información solicitada. Estos entregables se pueden consultar dentro de espacio de Prácticas de la asignatura en PRADO (<http://prado.ugr.es>). Las instrucciones completas se detallan a continuación

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

En un único ZIP, se debe incluir los siguientes documentos:

- Ficha de 2 Personas ficticias
- 2 Mapas de experiencia de Usuario (un mapa de cada persona)
- Revisión de Usabilidad (PDF)
- Documento de valoración y conclusiones (análisis de la usabilidad).

El fichero se llamará **P1_{grupo}_{nombre_equipo}**, donde grupo: {A1, A2, A3}

Ejemplo:

El Grupo llamado ‘GRANBIZ’ del grupo de prácticas A1 creara fichero
P1_A1_GRANADABIZ.ZIP

Calificación:

Práctica Obligatoria: 1 punto (máximo) sobre nota de prácticas.

Pesos de las valoraciones:

Diseño de Personas (25%).

Mapas de experiencia (25%).

Revisión de usabilidad (35%).

Conclusiones/Valoración (15%).