

## PRÁCTICA 2:

### DISEÑO DE BOCETO OcioPlanning\_UGR

Nº Sesiones: 3      Fecha entrega:

#### Objetivo:

El **Diseño Centrado en el Usuario** sitúa a la persona (el usuario) como eje principal del proceso de diseño en lugar del producto (el objeto, el sistema informático). El objetivo es que el producto se adapte **a las necesidades reales de la persona (en este caso del colectivo de usuarios relacionados con la UGR)**. Es por tanto muy importante conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar. Para ello nos centraremos en las **primeras fases de análisis**, observación del contexto, **y diseño preliminar** (organización y estructuración) en un boceto (Lo-Fi).

#### Planteamiento:

En esta práctica vamos a analizar una **aplicación de gestión de ocio en grupo** (partiendo de la experiencias de usuarios de Práctica 1) y buscar soluciones de diseño para unos usuarios y contexto diferente (UGR). **El nuevo diseño debe mejorar la experiencia de usuario en uno o más factores** como por ejemplo:

- mejorar conexión con el entorno (eventos, agenda cultural...)
- gestión más personalizada y flexible de la agenda (reservas, fidelización, alertas..)
- mejorar la experiencia social (compartir historias, anécdotas...) , etc.





Para ello, aplicaremos lo conocido de la práctica anterior a la gestión del **OCIO en la UGR**, puede estar relacionado con una o más facultades, tipo de evento, lugar de realización, forma de organizarlo, etc. Para ello, podemos inspirarnos en las fuentes de información de la UGR (puede haber más):

- [etsi2] Actividades ETSIIT de la semana [estudiantesetsiit@ugr.es](mailto:estudiantesetsiit@ugr.es)
- La Madraza Cultura contemporánea [culturacontemporanea@ugr.es](mailto:culturacontemporanea@ugr.es) (<https://lamadraza.ugr.es/>)
- (Boletín) Canal UGR comunica [informa@ugr.es](mailto:informa@ugr.es) (<https://canal.ugr.es>)
- Info UGR [secredei@ugr.es](mailto:secredei@ugr.es) Hoja Informativa semanal. Del 19 al 25 de marzo 2018

De ahí conoceremos las actividades que se desarrollan en este contexto, aplicando las cuestiones

## Descripción de la práctica:

- 1) En primer lugar recabamos de forma concisa en una **mall receptora de información (feedback capture grid)** la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. La técnica consiste en elaborar un cuadrante con 4 apartados: Aspectos positivos, críticas constructivas, y preguntas de los usuarios (a partir de las personas ficticias), e ideas de mejora (a partir de la experiencia del equipo de desarrollo).

Interesante / relevante  	Críticas constructivas  
Preguntas a partir de la experiencia  	Nuevas ideas  

En el apartado de la malla: *Nuevas ideas/mejoras*, intentaremos identificar al menos un ítem de:

- COMUNICACIÓN - Acerca de la información que se muestra, estilo de comunicación, ubicación, etc.
- INTERACCIÓN - Mejora de la navegación, disposición y uso de
- UX ENGAGEMENT - Acerca de la mejora de la experiencia que se pretende conseguir (<https://www.uxpin.com/studio/blog/ux-metrics-tracking/>)

Referencias y guías:

- Malla Receptora de Información.  
<https://public-media.interaction-design.org/pdf/Feedback-Capture-Grid.pdf>
- d.school. mini guía. una introducción al Design Thinking.  
<https://dschool.stanford.edu/.../GUÍA%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf>

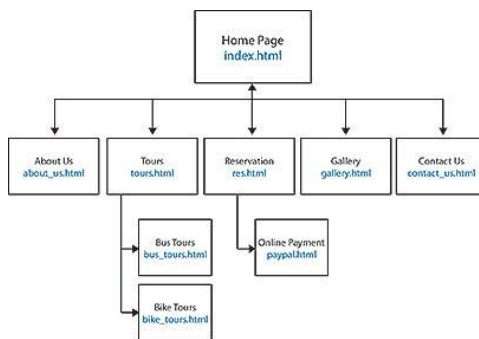
- 2) A continuación, vamos a identificar las tareas y su relevancia para los usuarios mediante una **matriz de tareas/usuarios (User/task matrix)**. Se identificará la lista de tareas en registros/filas y los perfiles de usuario como columnas. Se indicará para cada caso su **frecuencia de uso** (Baja/Media/Alta) y se indicará con un color especial (fondo gris) las **tareas y perfiles más críticos e importantes**. Serán aquellas que se han de diseñar con más detalle.

User Groups	User Group 1	User Group 2	User Group 3
Task 1	H	H	M
Task 2	L		L
Task 3	L	L	L

Referencias y guías:

- User/task matrix <http://dux.typepad.com/dux/2011/10/method-18-of-100-the-usertask-matrix.html>
- UXPin. User Analysis Before Diving Into Design (Part 1+2).
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/guide-ux-design-process-documentation-part-1/>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/user-analysis-diving-design-part-2/>

- 3) **Arquitectura de la Información** para proponer una organización lógica de la navegación y elementos de diseño. Se pueden usar técnicas tales como **card sorting**. En este paso, se deberá generar el mapa (**sitemap**) y el etiquetado (**labelling**) del sitio (incluyendo iconos), que se puede usar posteriormente para internacionalización, y debe estar adaptado a las normas de escritura para la Web. Para hacer el mapa de sitio se pueden usar muchas herramientas, como [www.xmind.net/](http://www.xmind.net/)

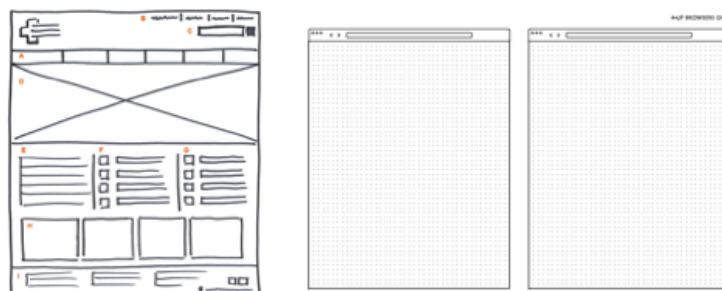


Label	Scope Note
Search/Browse	Search this site by entering a query, or browse it via a comprehensive
Contact Us	A direct line to our customer service department, with a 24-hour turn
News	Keep current with our up-to-the-minute stock prices and press releas

#### Referencias y guías:

- <http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2013/12/efficiently-simplifying-navigation-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/10/improving-information-architecture-card-sorting-beginners-guide/>
- [http://docstore.mik.ua/orelly/web2/infoarch/ch05\\_01.htm](http://docstore.mik.ua/orelly/web2/infoarch/ch05_01.htm) (labelling)
- <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/writing-for-the-web.html>

- 4) Se harán **bocetos Lo-Fi** de las distintas pantallas del interfaz. Se propone un diseño basado en Web (o si se prefiere móvil), con un diseño fijo adaptado a 960px. Se deben enumerar y organizar acorde al mapa del sitio. Para que el diseño sea claro y legible, se recomienda usar plantillas predefinidas (con lápiz y papel) o bien una herramienta (digital) que permita centrarse en el layout y organización preliminar. Este modelo de diseño deberá permitir su adaptación a dispositivos móviles.



#### Referencias y guías:

- <https://www.smashingmagazine.com/2016/09/choosing-the-right-prototyping-tool/>
- <http://uxmastery.com/resources/templates/>
- Plantillas con formato. <http://sneakpeekit.com/>
- Herramientas: <http://www.prototypingtools.co/>
- **Recomendación:** **draw.io** (<https://www.draw.io/>) gratuita con patrones de diseño de bocetos y <https://overflow.io/> (OSX) para storyboard
- Específicas con tiempo limitado **FluidUI**. <https://www.fluidui.com/> Balsamiq <https://balsamiq.com/>

5) Diseñar también una **LANDING PAGE** del producto.

<https://uxdesign.cc/how-to-craft-an-effective-landing-page-a-brief-case-study-7c592ba4b967>

<https://uxplanet.org/the-ux-behind-designing-landing-pages-that-convert-b302ef745c74>

La “página de aterrizaje” es un tipo de página promocional (de un solo boceto) que debe incluir:

- un **título** (y subtítulo) que sugierentes/motivadores sobre la propuesta de diseño
- Algún **elemento gráfico de refuerzo** ( imagen/vídeo) que de fuerza a la idea. Para esta práctica bastaría indicar dónde estaría situado y más o menos qué tipo de contenido aparecería.
- Detalle de características **beneficios** de esta propuesta (1-3) y algún refuerzo emocional para hacer la propuesta **deseable**
- una única acción (CTA) que redirige a la app (el enlace por ahora es irrelevante)

6) Incluye todos estos productos en un documento de **Documentación de propuesta** para el cliente que reconocerá como propuesta para implementar la **AgendaUGR** (sólo se considera el frontend) y no de la parte de administración (backend). La estructura del documento es la siguiente:

## PRÁCTICA 2:

### DOCUMENTACIÓN - DISEÑO DE AgendaUGR (BOCETOS)

Nombre del equipo: \_\_\_\_\_

Alumno/s: \_\_\_\_\_ Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Alumno/s: \_\_\_\_\_ Correo electrónico: \_\_\_\_\_

☐ DIU3 (LU 15:30-17:30, aula 3.3) ☐ DIU1 (M 15:30-17:30, aula 3.2) ☐ DIU2 (J 15:30-17:30, aula 3.3)

- ASPECTOS CLAVES DEL DISEÑO: mediante la MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN.
- FUNCIONALIDADES Y USUARIOS: presentada con la matriz de tareas de usuario.
- ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN: presenta la estructura de la información SITEMAP y las ETIQUETADO Y BOCETOS LO-FI (como anexos en imagen o PDF). Comenta cual ha sido la herramienta utilizada y una valoración (corta) para realizar los bocetos.
- LANDING PAGE que refleja la estrategia de diseño y puntos fuerte de la propuesta
- 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:

- Conjunto de Imágenes o pdf con el boceto de la propuesta. Teniendo en cuenta en el nombre de los archivos la codificación empleada
- Documentación de la propuesta (PDF).

El fichero se llamará **P2\_{grupo\_NN}\_{nombre\_equipo}**, donde grupo: {A1, A2, A3} y NN es el número (si se sabe) de grupo.

Ejemplo:

El Grupo llamado 'GRANBIZ' del grupo de prácticas A1 creara fichero P2\_A1\_10\_GRANADABIZ.ZIP

## **Calificación:**

---

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

Valoración:

Malla receptora de información (10%)

Matriz de tareas de usuario (10%)

Mapa de sitio y etiquetado (15%)

Landing Page (15%)

Documentación y Bocetos (50%)