

Tarea 1: Seminario DCU (Diseño Centrado en el Usuario)

Usabilidad y Accesibilidad

IDEA DEL PROYECTO:

Diseñar e implementar una página web sobre un "Club de Lectura" donde tendremos en consideración un perfil de usuario concreto en el que centrarnos (DCU). Dicho recurso tendrá que contemplar diferentes requisitos:

- Punto de contacto para lectura
- Recolección de libros
- Biblioteca
- Escritores para difusión de libros

MODELO DE CICLO DE VIDA:

A escoger entre los modelos de ciclo de vida, vemos mejor para nuestra organización el de cascada, ya que vemos oportuno pasar de fase en fase de manera secuencial.

FASES DEL PROYECTO:

➤ Planificación:

-Etapa inicial:

Para comenzar con el proyecto y enfocar a DCU primero debemos describir lo siguiente:

1. Objetivos requisitos y alcance del desarrollo del proyecto
2. Los grupos de usuarios que usaran la página web
3. El escenario de pruebas de usuarios
4. Normas, recursos que nos guiaran al desarrollo del proyecto.

-Analizar el contexto

Además debemos analizar y especificar el contexto de uso, a quienes serán los usuarios y cuáles serán sus tareas, como usaran la página, su nivel de experiencia y habilidad. También hay que analizar las restricciones o limitaciones técnicas y ambientales.

➤ Especificación y análisis de requisitos (ERS)

- El sistema siempre debe mantener a los usuarios informados sobre lo que está sucediendo, a través de los comentarios apropiados dentro de un tiempo razonable.
- El sistema debe hablar el idioma del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares para el usuario en lugar de términos orientados al sistema. Siga las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.
- Los usuarios a menudo eligen las funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para salir del estado no deseado sin tener que pasar por un diálogo extendido. Apoyo deshacer y rehacer.
- Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Seguir las convenciones de la plataforma.
- El usuario no debería tener que recordar información de una parte del diálogo a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben ser visibles o fácilmente recuperables cuando sea apropiado.
- Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje sencillo (sin códigos), indicar los problemas con precisión y sugerir una solución constructivamente.
- Hay una colección de libros categorizados por su género, educación y escritores famosos, entre los cuales los lectores pueden elegir.
- Los usuarios pueden decidir formar parte de grupos de lectura o no.
- Los usuarios pueden leer historias ofrecidas por el sitio, escritas por otros escritores (conocidos y escritores nuevos) o escribir y cargar sus propias historias para que los lean otros usuarios o solo los miembros de su grupo.

➤ Métodos de investigación

- Se deberá de observar al usuario medio en su entorno habitual para lograr una observación contextual. Que libros suele mirar más los grupos de usuarios, secciones más visitadas, escritores más populares dentro de la web.
- Haremos uso de entrevistas en profundidad para obtener información cualitativa a grupos de personas que tengan un interés en el servicio.
- Se pedirá a los miembros que rellenen encuestas de satisfacción en las que encaminamos el desarrollo y posteriormente el mantenimiento. Dicha encuesta se hará, tanto a un sector de la población en sí para el desarrollo inicial, como a los usuarios en forma de notificación o correo electrónico, destinado a mejorar aquello que los usuarios no estén satisfechos.
- Según los logs, obtendremos información relevante sobre inicios de sesión, fallos en la página y todo tipo de información relacionada.

➤ Diseño conceptual

- Tener claro el perfil del usuario al que nos centraremos, teniendo en cuenta características sociodemocráticas, de actitud y de expectativas. Crearemos dicho perfil y será tomado en referencia en cada parte del diseño.
- El escenario en cuanto al entorno deberá ser claro para el usuario, dividido por secciones en las que puedan llegar a tener interés. Cada una de estas secciones estará formada por aquellas ya mencionadas en la descripción de la idea de proyecto.
- Utilizaremos prototipado en papel, que trata de mockups usados para clarificar los requerimientos y mostrarlos en diseños interactivos para que puedan simular su funcionamiento y ser probado.