

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

**Nº Sesiones: 2: Fecha entrega:** hasta el 26 de marzo de 2022

### **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 y por tanto en la experiencia de uso. Para **conocer cómo aplicar técnicas para un buen diseño**, utilizaremos técnicas de revisión de la usabilidad (*checklist*) basada en la inspección de los **principios generales de diseño** sobre aplicaciones Web.

Este estudio lo planteamos sobre una situación real: **el impacto de la pandemia en el sector turístico**. Noticias reciente sobre el impacto sobre el sector turístico:

El alcalde de Granada pide a Gobierno y Junta planes para el comercio y la hostelería de Granada, «bloqueados» por la covid. **Urgen planes específicos de ayuda para «salvar» el sector del comercio y la hostelería, que ha quedado «bloqueado» por la pandemia de covid-19** y por las medidas implementadas por las autoridades sanitarias para frenar su expansión. 11/02/21 Ideal  
<https://www.ideal.es/granada/salvadr-pide-gobierno-20210211114657-nt.html>

Dentro de ese marco, los **hostel se convierten en un gran reclamo, ya que** es un tipo de alojamiento económico en el que poder compartir experiencias sociales. En concreto hay tres alternativas en GRX que podrían entrar en esa denominación, combinando alojamiento, espacio de música en directo y restauración. Para esta práctica, vamos a evaluar (tanto en **entorno Web o APP**). Si se quiere conocer más acerca del concepto de Hostel ( y otras alternativas) puedes consultar en: <https://www.hostelworld.com/blog/es/que-es-un-hostel/>

La asignación por grupos es la siguiente:

DIU1 **LemmonRock** <https://lemonrockgranada.com>

DIU2 **CarlotaBraun** <https://www.hostel-granada.es>

DIU3 **Hostel4U** <https://www.4uhostel.com/>

Puede haber más información en otras plataformas (instagram, facebook, ...) o en webs específicas de conciertos (<https://www.conciertosengranada.es>) de alojamiento (<https://www.hostelworld.com/hosteldetails.php/Carlota-Braun/Granada/310235>), etc.

## 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)



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

2. **[COMPETITOR ANALYSIS]** Seleccionar uno de los casos propuestos (según grupo, si no se tiene claro, el profesor de prácticas podría asignar el caso de estudio, o escoger otra web/app alternativa que tenga una temática similar). Al escoger una opción, se debe hacer un breve análisis entre las identificadas mediante una **tabla resumen de productos de la competencia** (2 o tres), pero que no sean las otras objeto de estudio por otros grupos

<https://blog.hubspot.com/marketing/competitive-analysis-kit>

3. **[INSPIRACIÓN]** Lectura-Visionado de la Experiencia del Usuario en el sector de los viajes (informe de optymizet.com) que consta de dos documentos:

- las etapas del viaje y los micro-momentos (de Mónica Zapata).  
<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-los-micromomentos-y-el-customer-journey-del-viajero>
- Un ejemplo de la experiencia de usuarios en viaje (de optymizer.com)  
(<https://www.slideshare.net/Optimyzet/uxtravel-presentacin-del-informe-de-tendencias>)

4. **[USER RESEARCH: PERSONA]** Proponer **dos personas ficticias** que puedan ser los usuarios interesados en las actividades turísticas (<http://www.uxforthemasses.com/personas/>). Información acerca de cómo construir Personas Ficticias: <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/> Se puede usar <https://randomuser.me> o <https://uiuxjobsboard.com/random-users-generator> para obtener imágenes/features de personas aleatorias.

5. **[JOURNEY MAP]** Realizar **dos mapas de experiencia del usuario (User Journey Experience Map)** donde se describa la interacción del usuario realizando las diferentes tareas. Cada mapa plantea un objetivo diferente y debe ser realizado por un usuario-ficticio diferente.

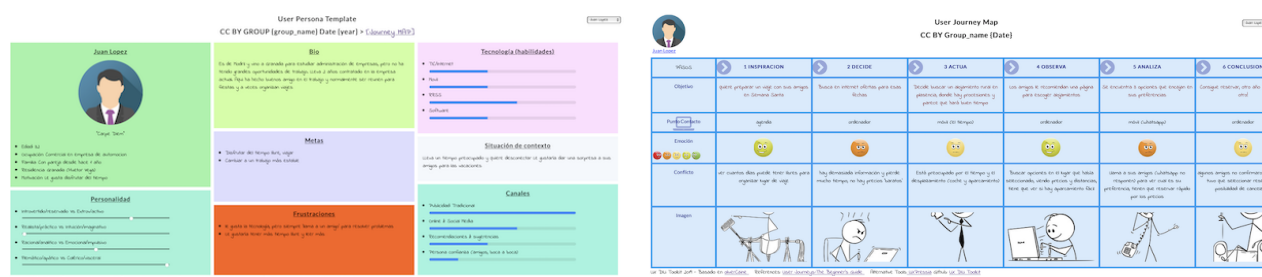
Más información sobre cómo abordar una mapa de experiencia de usuario:

<http://theuxreview.co.uk/user-journeys-beginners-guide/>. Otros recursos:  
[http://www.burokoos.com/assets/uploads/2012/04/koos\\_customer\\_journey\\_mapping.pdf](http://www.burokoos.com/assets/uploads/2012/04/koos_customer_journey_mapping.pdf)

La personalidad está basada en la teoría de los tipos de personalidad de Jung & Myers-Briggs, así como el test para conocer tu personalidad basado en 4 parámetros ([https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla\\_preferencias\\_mbti.jpg](https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla_preferencias_mbti.jpg)) que da lugar a 16 posibles estilos de personalidad:

([https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla\\_tipos\\_mbti\\_2.jpg](https://hdsdesarrollomexico.files.wordpress.com/2016/02/tabla_tipos_mbti_2.jpg)). Se puede hacer un test online para comprobar tu personalidad: <https://www.16personalities.com/es>

Recursos para crear Personas y Journey Map: <https://github.com/mgea/UX-DIU-Toolkit>



6. [USABILITY REVIEW] Con esta información, teniendo en cuenta la experiencia de usuario de las dos personas ficticias y actuando como experto de usabilidad, se debe rellenar una **hoja de Excel** con la **Revisión de Usabilidad** (es importante tanto la calificación de cada apartado como los comentarios razonando los motivos)

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>

7. [BRIEFING] **Resumen de la práctica.** Se trata de un resumen ejecutivo de unos 120 caracteres que se redacta como si quisiéramos aportar la revisión de un experto en UX/usabilidad sobre el sitio web seleccionado.

## Documentación a entregar

La documentación de la práctica será una memoria que se aloja en un repositorio GitHub **DIU** (de cada grupo). Para ello, se deberá hacer un fork de <https://github.com/mgea/DIU>

Leer detenidamente la información que aparece en README.md y completar, para adaptar a la información del equipo:

- Datos identificativos del equipo
- Entregables de la práctica:

1. Competitive analysis: Breve análisis de las aplicaciones asignadas, **tabla comparativa** (en base a características destacadas) con otros dos casos y valoración de la elegida (150-300 caracteres) (25%)
2. Persona: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
3. Experience Journey Map: Fichas de 2 personas y justificación (50-100 caracteres) (25%)
4. Usability Review y resumen de la valoración (25%)

Además, estos entregables se deberán **enviar a PRADO un zip comprimido** con toda la documentación asociada a esta práctica.

El fichero se llamará **{nombre\_equipo}\_P1**

Ejemplo:

El Grupo llamado 'DIU1.GRANBIZ' del grupo de prácticas DIU1 creara fichero DIU1.GRANADABIZ\_P1.ZIP