

Guión del video presentación

Usamos la metodología de diseño centrado en el usuario

Para ello nos basamos en 4 etapas que fueron iteradas al menos 2 veces antes de llegar al producto final

1. Identificar necesidades y establecer requisitos

En esta fase del proceso hicimos un constante análisis de nuestros usuarios basándonos en documentos de análisis que obteníamos con el uso de herramientas de educción, como por ejemplo la técnica de “personas” que usamos para establecer nuestros tipos de usuarios , entrevistas que realizamos a los posibles cuidadores y personas de la tercera edad interesados en la aplicación y por ultimo las métricas KLM en las cuales calculamos que el proceso principal de nuestra app no debería durar mas de 1 minuto sin embargo consideramos un tiempo extra por las limitaciones que se presentan en el rango de edad que estudiamos y que no son consideradas en esta métrica , con toda esta información completamos el documento de requisitos donde nos centramos en describir la usabilidad que deberíamos lograr, al finalizar cada análisis y basándonos en una guía de patrones para diseñar interfaces para adultos mayores pasamos a la siguiente etapa

1. Desarrollar diseños alternativos.

basándonos en una guía de patrones para diseñar interfaces para adultos mayores . Con ayuda de la herramienta de Diseño MockFlow logramos representar en cada fase la información que recibíamos, generando cambios continuos en las interfaces como: eliminar elementos , interacciones que generaban mas clics de los necesarios , cambios en los colores, modificar la posición de los elementos, botones para corregir acciones no deseadas

nuestros cambios más significativos fueron: el registro que llevaba un proceso que pudimos acortar, el menú principal que ahora permite ver citas previas y recontratar cuidadores anteriores , la implementación de una barra que permite ajustar el tamaño de fuente desde el inicio de la aplicación, el uso de colores menos vibrantes para generar tranquilidad y confianza y agregar constante retroalimentación grafica de lo que pasaba después de cada acción

Todo este proceso también fue apoyado por la siguiente fase

1. Construir versiones interactivas de los diseños.

En este paso utilizamos la herramienta Marvel que nos permitió llevar cada uno de nuestros diseños a un dispositivo móvil que permite a nuestros sujetos de prueba simular el uso de la aplicación como si estuviera desarrollada y tomar datos para la siguiente etapa

1. Evaluar diseños.

Esta fase fue la de más importancia que nos permitió identificar y contrastar lo que nosotros creemos, con el uso en la vida real y de la cual obtuvimos positiva y útil retroalimentación para mejorar y hacer un nuevo análisis de los datos obtenidos , para rehacer el ciclo de diseño hasta lograr el resultado deseado

A continuación podrán observar evidencia de usuarios nos ayudaron a mejorar nuestros diseños

El producto obtenido fue el siguiente

Registro

Solicitar un servicio

Cancelar una cita

Pero ¿como se aseguraron de seguir cada etapa?

Usamos un método de inspección medianamente formal llamado Caminata en la cual por medio de llamadas y videollamadas en conferencia hacíamos el análisis y exponíamos nuestros puntos de vista acerca de los productos creados en cada fase, estos acuerdos eran documentados y nos permitía asignar nuevas tareas para la mejora de nuestro producto

**Roles y responsabilidades:**

**Cada quien podía desempeñar cualquiera de las tareas sin embargo asignamos a miembros del equipo más experimentados en cada área para ayudar a solucionar problemas que tuviera algún otro miembro desarrollando alguna tarea**

Líder del equipo (Héctor), Diseñador Gráfico(Esthefany), Programador(Gerardo), Tester(Erick).

En la descripción de este video les dejamos el enlace a nuestro repositorio en GitHub para más detalles de NurseCare

<https://github.com/Soft-masta/HCI-NurseCare>