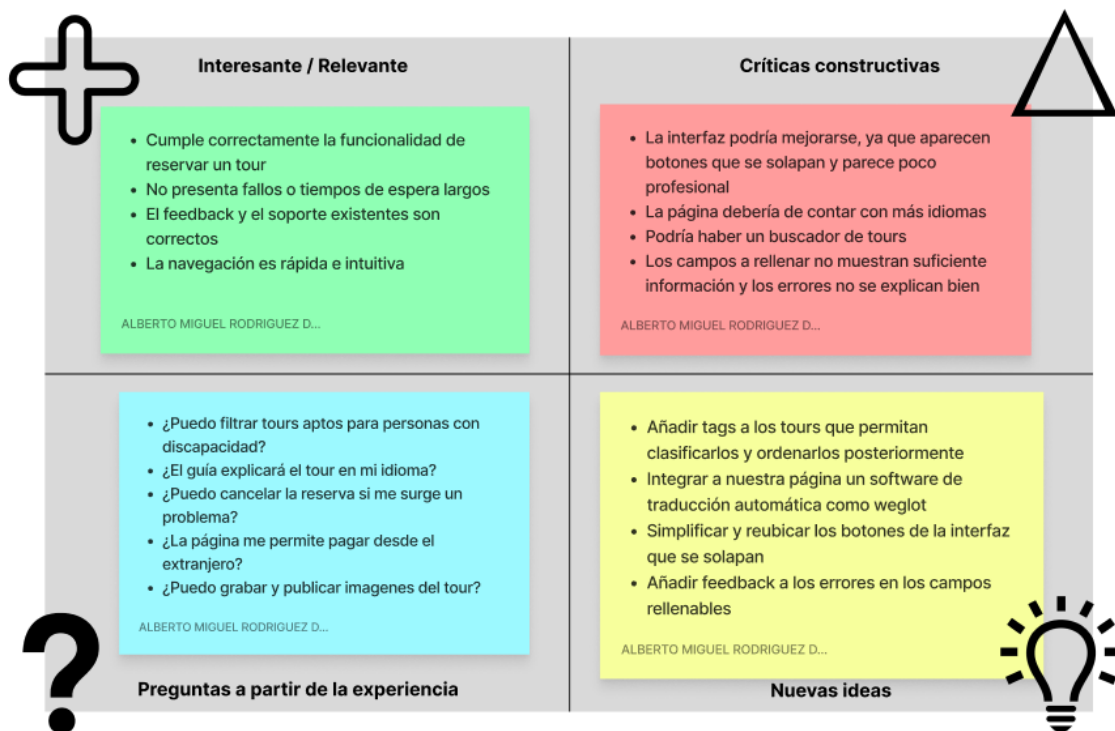


DIU - Practica2, entregables

Ideación

- **Malla receptora de información**

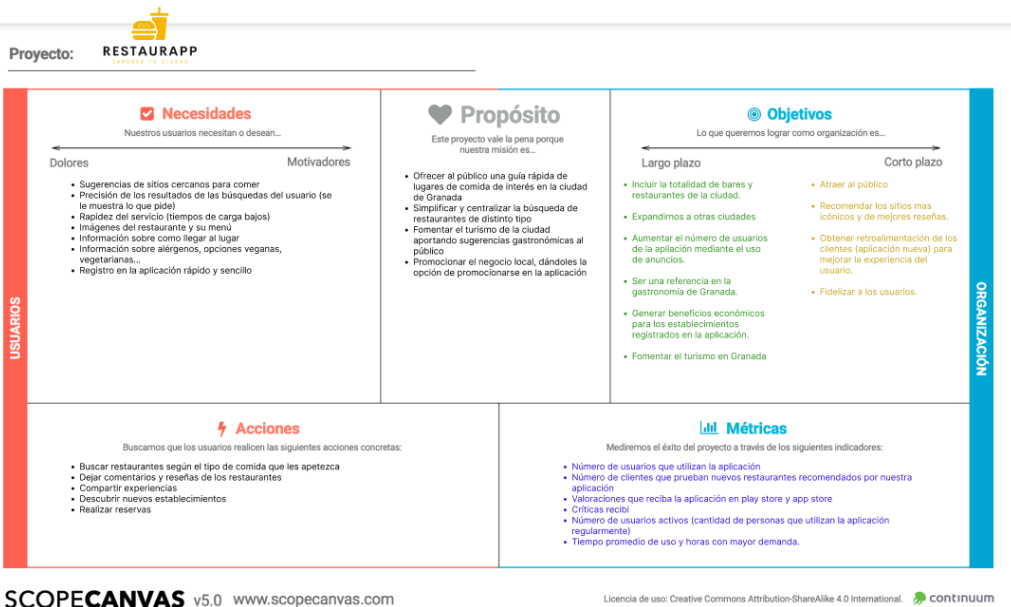
Recabamos en la malla receptora de información (feedback capture grid) la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. La técnica consiste en elaborar un cuadrante con 4 apartados: aspectos positivos actualmente existentes, críticas constructivas, preguntas de los usuarios (a partir de las personas ficticias), e ideas de mejora (a partir de la experiencia del equipo de desarrollo). La diferencia entre las preguntas de los usuarios y las ideas de mejora, es que un usuario no se plantea si se puede implementar o no la solución que propone



PROPUESTA DE VALOR

- **ScopeCanvas**

a breve descripción del proyecto como el LeanUX Canvas son herramientas esenciales para cualquier proyecto de diseño de productos o servicios, ya que ayudan a comunicar claramente el propósito y el valor del proyecto y a visualizar el proceso completo del proyecto para desarrollar productos o servicios que satisfagan las necesidades del usuario de manera efectiva.



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

RestaurApp se trata de una página turística para la recomendación de los mejores lugares para comer y cenar en tu ciudad. La página principal contará con una barra de búsqueda y un selector del tipo de comida que le apetezca al usuario. Una vez seleccionada, se le mostrarán las opciones mejor valoradas alrededor de su zona.

También existirá un mapa de la ciudad que mostrará los restaurantes por ubicación.

TASK ANALYSIS

- User Task Matrix

Ambas técnicas son útiles para el análisis de tareas y perfiles de usuario. Sin embargo, en este caso, creo que la matriz de tareas/usuarios (User/task matrix) es la técnica más adecuada para el análisis de tareas y perfiles de usuario.

La razón de mi elección es que la matriz de tareas/usuarios es más útil para tener una visión general de las tareas y la frecuencia con que se realizan, lo que facilita la identificación de las tareas críticas y prioritarias. Además, la matriz es más fácil de leer y entender para las personas que no están familiarizadas con el diseño de interfaces de usuario.

Por otro lado, la técnica User/Task flow es útil para visualizar los pasos necesarios para realizar una tarea, pero no proporciona información detallada sobre la frecuencia de uso o la importancia de cada tarea y perfil de usuario. Además, puede resultar más complicado para las personas no familiarizadas con la creación de diagramas de flujo.

En resumen, la elección de la técnica depende del objetivo del análisis y del nivel de detalle que se desee obtener. En este caso, la matriz de tareas/usuarios es la técnica más adecuada para identificar las tareas críticas y prioritarias en la interfaz de usuario.

Tareas/Usuarios	Usuario habitual	Usuario ocasional
Buscar restaurantes por ubicación	Alta	Media
Buscar restaurantes por tipo de comida	Alta	Media
Ver descripción y detalles del restaurante	Alta	Alta
Ver reseñas y valoraciones de otros usuarios	Alta	Alta
Agregar restaurantes favoritos	Alta	Baja
Ver ofertas y promociones en restaurantes	Media	Baja
Ver restaurantes cerca de mí	Alta	Media
Ver la lista de restaurantes recomendados	Media	Baja
Filtrar restaurantes por precio	Media	Baja
Ver fotos del restaurante	Media	Baja

Ver la carta del restaurante	Alta	Media
Recibir recomendaciones de restaurantes basados en tus preferencias y gustos previos	Alta	Media
Ver la información de contacto del restaurante (teléfono, correo electrónico, página web)	Alta	Media
Ver la calificación general de un restaurante basado en la valoración de múltiples usuarios	Alta	Alta

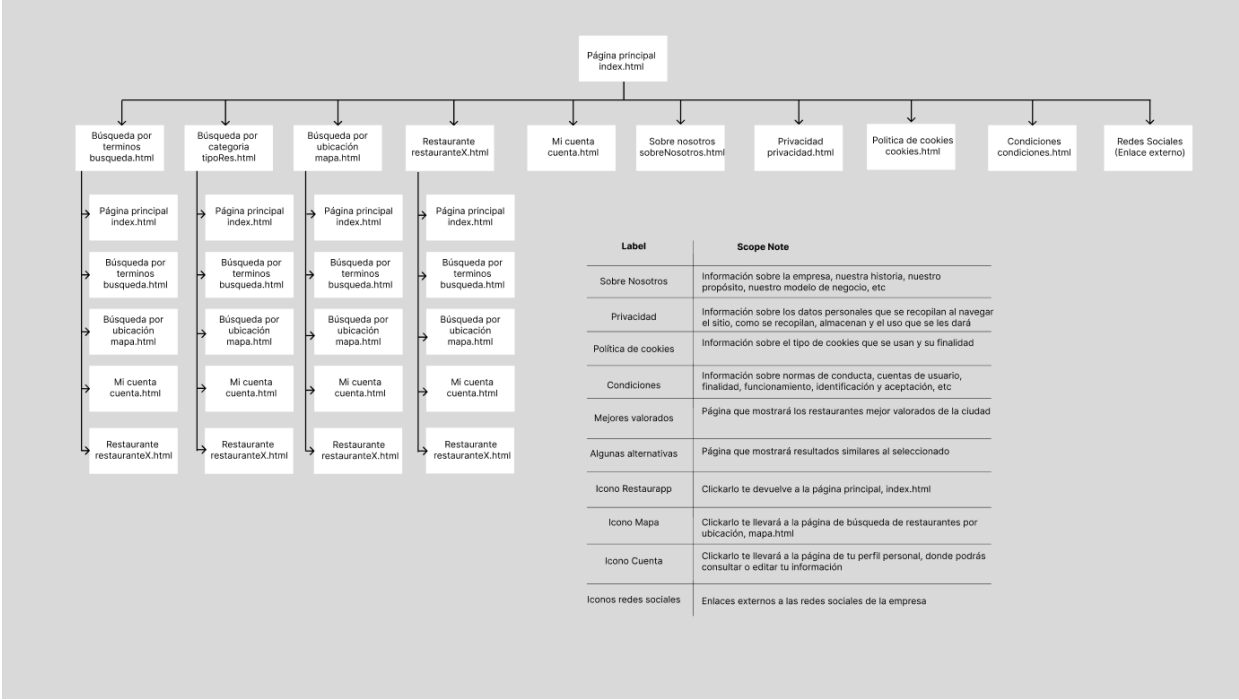
ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN

La arquitectura de información es una disciplina del diseño que se enfoca en la organización y estructuración de la información en productos o sistemas. Su objetivo principal es crear estructuras y jerarquías claras y eficientes para que los usuarios puedan encontrar la información que necesitan de manera rápida y fácil.

En otras palabras, la arquitectura de información se preocupa por cómo se organizan y presentan los contenidos y funciones de un sistema de manera que resulte fácil y cómodo para el usuario encontrar lo que busca.

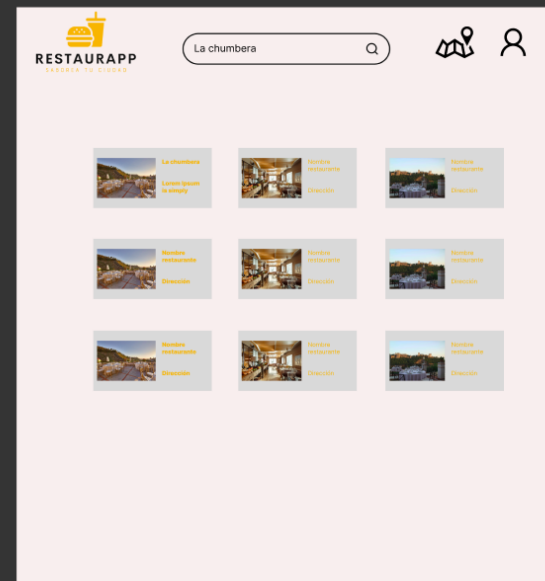
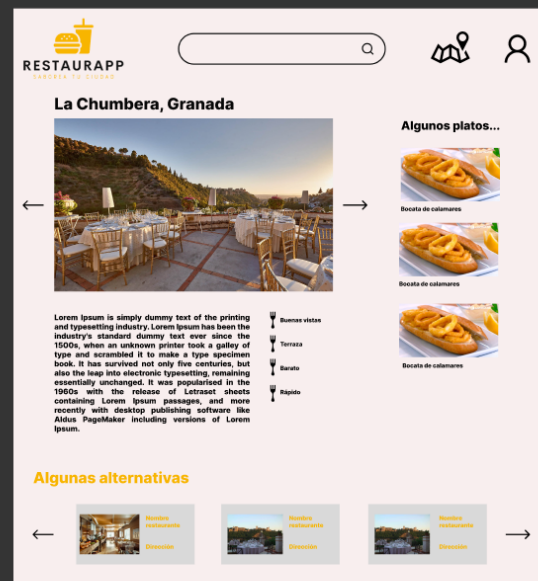
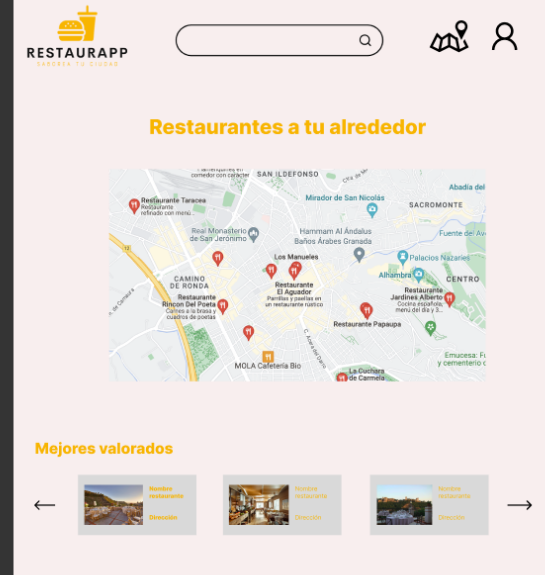
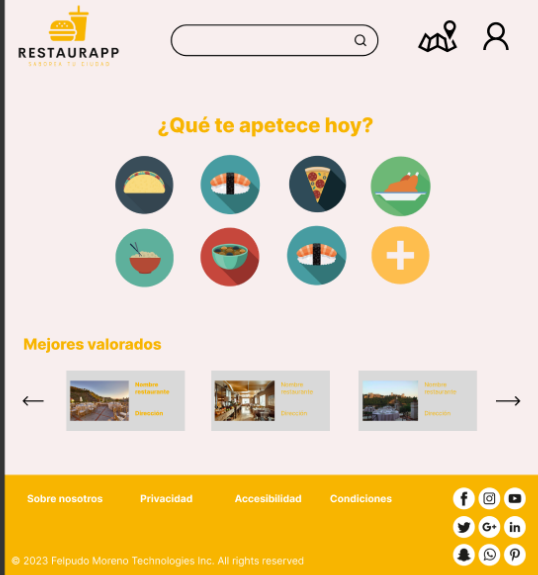
Para lograr esto, se utilizan técnicas y metodologías específicas para el análisis, la planificación y el diseño de sistemas de información, que incluyen la creación de mapas de sitio, la definición de taxonomías, la realización de pruebas de usabilidad, entre otras.

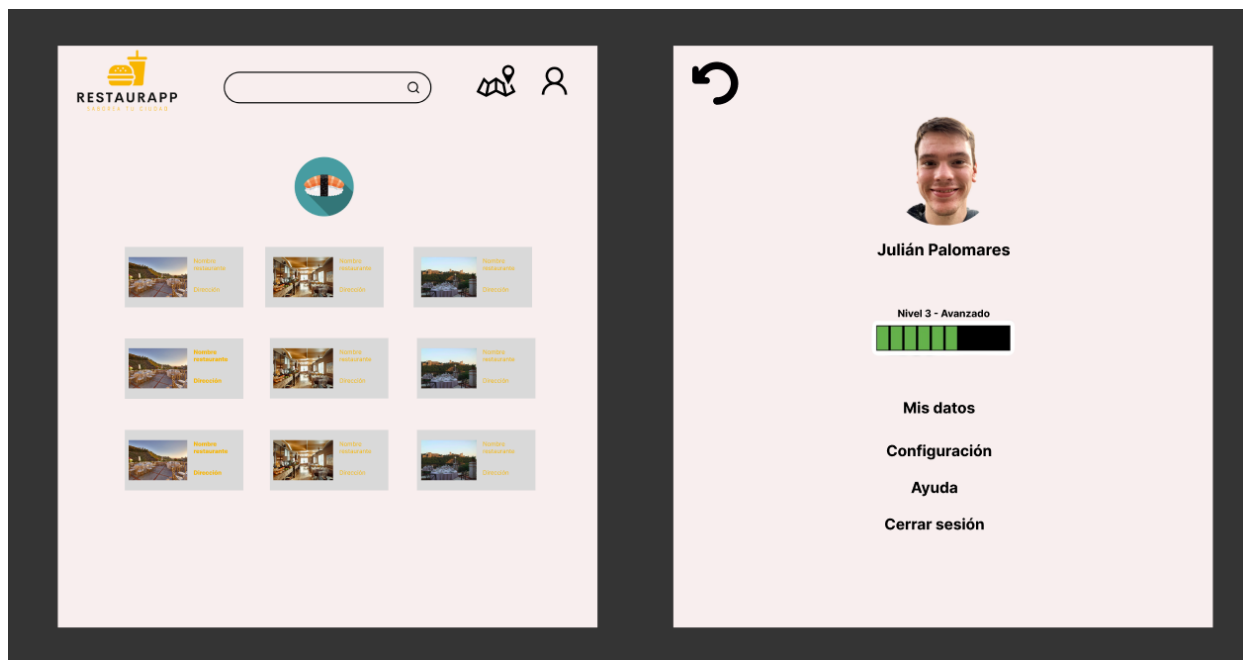
La arquitectura de información es esencial en el diseño de productos digitales, ya que la eficiencia y la facilidad de uso son factores críticos para el éxito de cualquier sistema. En resumen, la arquitectura de información es una disciplina que se enfoca en la organización y estructuración de la información para crear productos o sistemas de fácil uso y navegación para los usuarios.



Prototipo Lo-Fi Wireframe

Finalmente se ponen a disposición los prototipos/diseños Lo-Fi para hacernos una idea de lo que contendrán nuestras páginas principales.





Conclusiones

En esta etapa hemos pasado de conocer a fondo al usuario de la aplicación (práctica 1) a darle un enfoque a la aplicación para ese tipo de usuario final. Aunque en el diseño y desarrollo de un producto, nunca se deja de estar pensando y empatizando con el usuario.