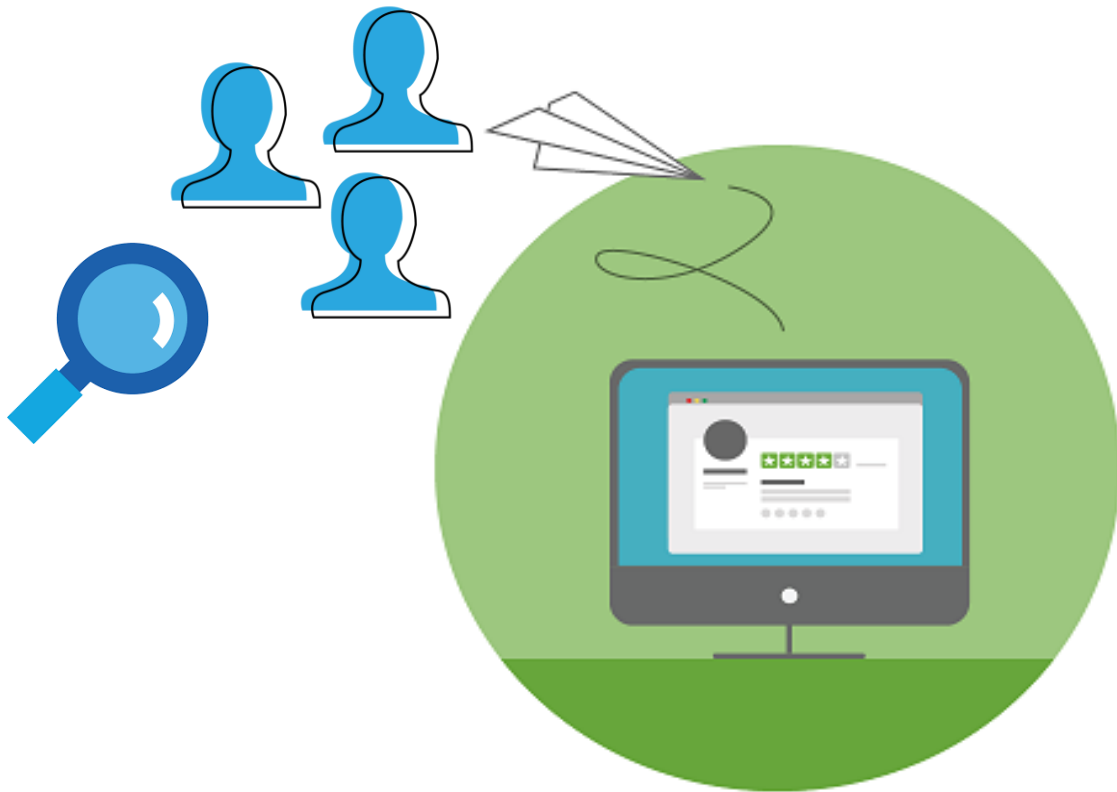


USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD

# DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

---



---

## INTRODUCCIÓN:

Antes que nada, me gustaría explicar lo que entiendo por DCU. El diseño centralizado en el usuario, como su nombre indica, consiste en satisfacer las necesidades de un usuario ofreciendo un producto que consiga que el usuario se encuentre contento y complacido puesto que este producto le otorga una muy buena experiencia de uso.

## Fábula del diseñador centrado en el usuario:

Para el desarrollo de esta tarea, se ha necesitado leer la fábula para comprender un poco más las distintas versiones de un diseñador con respecto a la idea de que el usuario tenga mayor o menor peso en la aplicación. Podemos resaltar los 3 secretos más importantes, los cuales consisten en:

- 1) Concentración en los usuarios, entender las tareas de estos desde temprano y hacer esta investigación de forma continua.
- 2) Medición empírica del comportamiento del usuario.
- 3) Diseñar de forma iterativa, es decir crear muchos prototipos en papel y electrónicos, probarlos y luego cambiar los diseños dependiendo de esta retroalimentación.

## Investigación:

Como hemos podido leer en el libro *La fábula del diseñador centrado en el usuario*, una de las partes más importantes es la investigación tanto previa como continua durante la realización del proyecto y durante su desarrollo. Además, hay que conocer bien a los usuarios y realizar un diseño acorde a estos.

Con respecto a la fase de investigación, podemos indicar que constará de los siguientes puntos:

- 
- Hay que obtener información sobre la opinión del usuario para así cambiar y mejorar la aplicación. Por ello, se pueden realizar las conocidas encuestas de satisfacción, donde a parte de puntuar servicios, puedan también rellenar un campo de sugerencias. Esta fase podría ser una de las más importantes porque el usuario podría reflejar su opinión y deberemos de aprovechar este aspecto.
  - Se debería de hacer comprobaciones de que es lo que más visita el usuario en la aplicación ya que nos va a dar, muy posiblemente, información sobre sus gustos y sobre qué es lo que más le interesa de la aplicación.
  - Considero que los sistemas de recomendación se basan en enseñar a los usuarios lo que suelen buscar y sus intereses. Hay diferentes formas de obtener estos datos como las estadísticas que se obtienen durante la navegación del usuario cuando este hace uso del cursor del ratón/*touchpad*.
  - En la aplicación se puede observar la hora de más acceso, el número de accesos por usuario, así como contabilizar el número de personas que asisten a las reuniones en función de los días y horas.
  - Al realizarse diversas reuniones de lectura, pues también se podría realizar diversas preguntas al finalizar con dichas reuniones. De esta forma, se podría dedicar un pequeño tiempo a conversar sobre la aplicación y así recoger información físicamente.

### **Usuarios:**

En cuanto a los tipos de usuario que vayan a dar uso de nuestro producto podemos especificar a los siguientes:

- Lectores.
- Interesados en comenzar con la lectura.
- Coordinadores.
- Cualquier otro usuario que se haya registrado en la aplicación.

---

Hay que destacar los distintos perfiles tanto sociodemográficos, de actitud y de expectativas ya que dichos aspectos nos diferencian a un perfil de usuario u otro.

### **Requisitos:**

La aplicación para diseñar consiste un Club de lectura. Dicha aplicación contendrá información al usuario sobre los distintos libros (poemarios, novelas, romances, cuentos...) así como opiniones de otros usuarios. También, se encontrará una sección de recomendados, más visitados y otra de préstamos. Asimismo, como se trata de un club de lectura, habrá otra sección donde se podrá localizar información sobre las diversas reuniones para leer y dialogar sobre los distintos libros de interés.

### **Fases:**

Para la realización de las fases del proyecto, considero que sería interesante elaborarlas empleando metodologías ágiles. Una metodología de este estilo es un modelo mucho más adaptativo que otras tradicionales, en el que se utiliza un modelo de refactorización. El cambio forma parte del proceso, debe haber una continua relación con el cliente ya que este ayuda a integrar dichos cambios. Además, hay una rápida respuesta a los cambios ya que son procesos evolutivos. Por último, podemos hacer hincapié en que se desarrolla en base a las necesidades y que siempre se agrega valor al proyecto, eliminando las tareas innecesarias.

### **Diseño:**

Por último, podemos destacar de la realización de un diseño continuado con constantes cambios en busca de la aprobación de los usuarios. Para ello, realizaremos diferentes prototipos de papel con los cuales podremos observar las sensaciones que

---

causan al usuario y mejorar a partir de ella. Al tratarse de un prototipo de diseño de papel, los cambios serán rápidos, sencillos y baratos puesto que no se ha llegado a invertir en ese cambio como para que nos afecte una negativa del usuario que signifique descartarlo.