

Usabilidad y Accesibilidad

Seminario DCU

Álvaro Rodríguez Gómez

Eduardo González Pérez

Leonardo Alfonso Cruz Rodríguez

Índice

1. Indica en el documento del ejemplo de aplicación del DCU, qué actividades se corresponden con el diagrama de Métodos DCU y en qué fase del diseño se ubica.	3
Fase 1. Análisis e investigación	3
Fase 2. Diseño conceptual	3
Fase 3. Prototipos	4
Fase 4. Evaluación	4
2. Aplicar el DCU para la realización de un prototipo de una aplicación web.	4
2.1. Definir las tareas que se llevarán a cabo en la fase de investigación y diseño conceptual de la aplicación.	4
2.2. Definir en el documento los personajes y perfiles de usuario que vayan a usar tu producto.	5
2.3. Crear un repositorio en github para las tareas de la asignatura.	5
2.4. Realizar el documento Readme en el repositorio en el que se documente el proceso a seguir.	5
2.5. En la entrega de texto agregar un enlace a dicho documento. En la entrega subir un pdf.	5

1. Indica en el documento del ejemplo de aplicación del DCU, qué actividades se corresponden con el diagrama de Métodos DCU y en qué fase del diseño se ubica.

En el documento de ejemplo de DCU aparecen las siguientes actividades organizadas por fases:

Fase 1. Análisis e investigación

- **Entrevistas a clientes que solicitan el proyecto:**

En este ejemplo, se realizan entrevistas con los directivos y principales clientes, con el fin de identificar los primeros requisitos del sistema.

- **Tormenta de ideas:**

Tras las entrevistas, se realiza una tormenta de ideas junto a especialistas y técnicos, que permitan identificar nuevos requisitos y ampliar los objetivos y necesidades exigidas al proyecto.

- **Estudio homólogo y Análisis competitivo:**

En este paso, se observa el contenido de los competidores del mismo ámbito. De ellos, se identifican las etiquetas que son similares sintáctica y semánticamente, es decir, los principales conceptos que el sistema debe abarcar. Además, también se toma notas de la forma en que organizan y estructuran los contenidos, y la posición en que distribuyen las etiquetas investigadas.

Fase 2. Diseño conceptual

- **Análisis de los usuarios:**

Ciertamente, no se realiza una técnica especializada en definir perfiles de usuario y personajes en este proyecto. Sin embargo, tanto en la fase de investigación, como en el prototipado, se trabaja con los clientes y futuros usuarios del proyecto, por lo que, de forma implícita, se está

teniendo en cuenta su experiencia, sus gustos, y sus necesidades, generando así el perfil de usuario interesado, y tomando, en base a ellos, los personajes posibles del sistema.

Fase 3. Prototipos

- **CardSorting:**

En base a las etiquetas identificadas en el proceso de investigación, se lleva a cabo un estudio con los usuarios para resolver qué etiquetas son efectivas y cuáles son confusas.

- **Test de Usuarios:**

También se puede aplicar sobre los usuarios una serie de tareas a resolver, en que tengan que navegar a través de los contenidos propuestas (etiquetas) para encontrar la respuesta a una necesidad concreta.

- **Prototipado Digital:**

Antes de esto, se tiene que tener estructurada la idea del portal en bocetos, mediante una tarea previa de modelado. Tras esto, se comienza a representar los contenidos y su ubicación, es decir, todo lo que siempre será visible por cualquier vía que navegue el usuario. Tras esto, también se realizará la organización de los contenidos de la página principal y secundarias. Con esta técnica, se ahorra mucho tiempo en el desarrollo del proyecto y se trabaja en la usabilidad y accesibilidad final del sitio web.

Fase 4. Evaluación

- **Inspección de características**

2. Aplicar el DCU para la realización de un prototipo de una aplicación web.

2.1. Definir las tareas que se llevarán a cabo en la fase de investigación y diseño conceptual de la aplicación.

En la fase de investigación realizaremos una tormenta de ideas para planificar la metodología y el desarrollo de la aplicación web. Además, llevaremos a cabo un estudio homólogo para ver aspectos positivos de otras aplicaciones similares.

Una vez que tenemos un análisis en el que basarnos, en la fase de diseño conceptual, elaboramos perfiles de usuarios de los que extraemos personajes situados en diferentes contextos.

Con estas dos fases, podremos obtener los requisitos necesarios para nuestro proyecto.

2.2. Definir en el documento los personajes y perfiles de usuario que vayan a usar tu producto.

Los personajes que usarán nuestro producto pertenecerán al colectivo de interesados en la tecnología y la informática, principalmente relacionados con dispositivos comerciales relacionados con el ámbito de los ordenadores, periféricos, accesorios inteligentes... entre otros.

A continuación se presentan algunos perfiles de usuario que podrían estar interesados en nuestro producto:



Metas

Graduarse de Ingeniería electrónica y mantener su estado físico deseado.

Cita

“
Sigue siempre adelante
”

Trasnfondo

Lucía es una estudiante de Ingeniería electrónica. Le gusta vivir en la ciudad, sin embargo debido a los estudios y otras actividades como ir al gimnasio y a clases de inglés. No tiene suficiente tiempo para comprar y decidir con su criterio presencialmente lo que en realidad le gusta.

Motivaciones

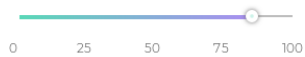
Excelencia
Entrenar

Frustraciones

Desaprovechar el tiempo
Dispositivos electrónicos obsoletos

Habilidades

Estudiosa



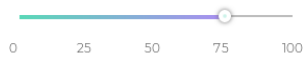
Fuerza



Disciplina



Organizada



Marcas



Datos

Female 20 years
Andorra
Single
Estudiante de Grado
Ingeniería electrónica

Tecnologías



Buscadores



UXPRESSIA

This persona was built in uxpressia.com

NAME

Manuel Salcedo

MARKET SIZE



TYPE

Guardian



Goals

Ganar experiencia en el mundo de la informática y conseguir un buen equipo informático para empezar a elaborar sus proyectos personales y desarrollar sus ideas mediante la programación y el modelado 3D.

Quote

“ Si buscas bien, encuentras tesoros ocultos ”

Background

Manuel terminó el segundo año de Ingeniería Informática, sin embargo, se ha visto sin dinero para seguir matriculándose para los siguientes cursos y obtener el equipo informático que desea. Por esto motivo, pensó que sería buena idea encontrar trabajo en algún sitio relacionado a la informática, que a parte de conseguir el dinero que necesita, obtendrá experiencia en dicho campo.

Con este primer paso, espera poder lanzarse a su sueño de ser desarrollador indie de videojuegos. Cree que tiene los conocimientos y habilidades suficiente como para introducirse en ese mundo, solo necesita un buen hardware y software para empezar, además de un título universitario que abale su trabajo.

Demographic

♂ Male 25 years

📍 Barcelona

Single

Dependiente de Mediamarkt

1000€/mensual

Motivations

Encontrar componentes de alta calidad, que no suelen verse en tiendas físicas, a precios sorprendentemente baratos.

Frustrations

Que le entreguen un paquete en mal estado o tarde. O que le estafen.

Skills

Trabajo en Equipo



Productividad



Conocimiento Informático



Creatividad



Responsabilidad



Brands and influencers



Technology



Browsers



2.3. Crear un repositorio en github para las tareas de la asignatura.

Logramos crear el repositorio exitosamente, el enlace es el siguiente:

https://github.com/alu0101233093/UyA_Grupo2.git