

UT9: Proyecto Final

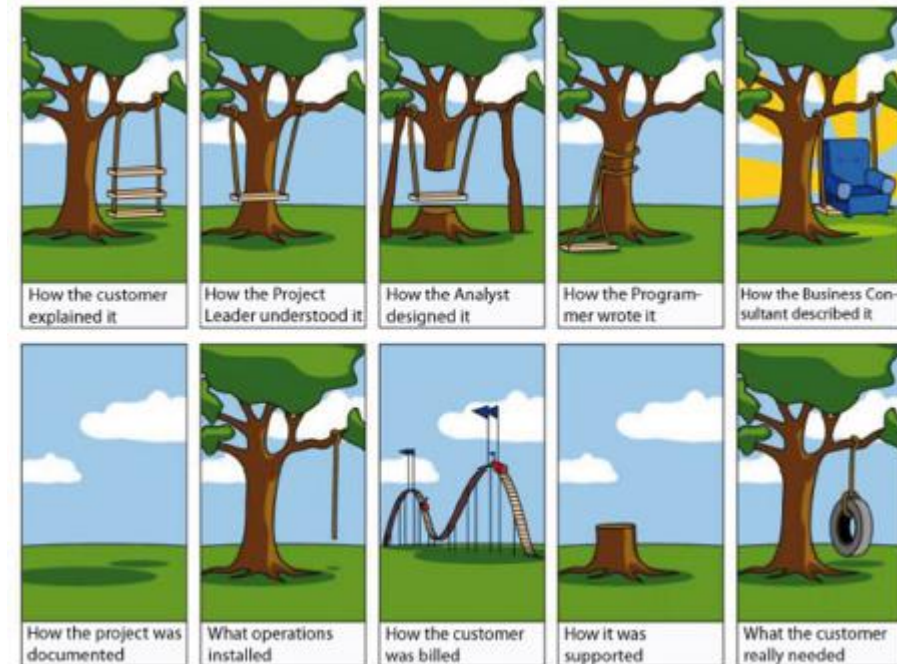
Apartado 2: Diseño Centrado en el usuario.

Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

-
- Antes de desarrollar debemos conocer las necesidades de quien va a utilizar nuestra aplicación.
 - Cambios de ultima hora.
 - Desarrollo que nadie va a utilizar.
 - Tiene vital importancia conocer a los usuarios potenciales de nuestra aplicación.
 - Diseñar poniendo el acento en el usuario → Diseño centrado en el usuario.
 - Donald A. Norman, el diseño tiene que:
 - Dejar claro al usuario que puede hacer en cada momento.
 - Ser transparentes.
 - Facilitar la evaluación del sistema en todo momento.
-

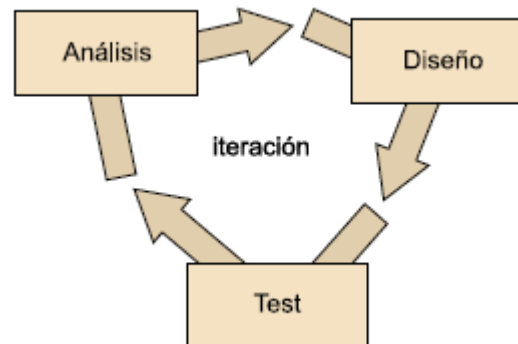
Diseño Centrado en el Usuario

- Norman ponía la facilidad de uso, por encima de la estética.
- DCU como aplicación práctica de:
 - Interacción persona-ordenador(IPO).
 - Usabilidad.
 - Experiencia de usuario.
- DCU dividido en tres etapas iterativas:
 - Investigación y análisis usuarios.
 - Diseño.
 - Evaluación.



Fase: Investigación y Análisis de los usuarios.

- Nos ayuda a responder a preguntas como:
 - ¿Quién usará esta interfaz? ¿Por qué la usará? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Sus motivaciones?.
- Contexto de uso: muchas metodologías se basan en la observación del usuario en su contexto natural.
- El móvil amplía este contexto de uso.
- Iteración de las fases:



Fase: Diseño

-
- Resulta muy difícil diseñar una IU que a la primera no tenga problemas de usabilidad.
 - Nielsen recomienda el proceso iterativo por ser **sencillo, barato y efectivo**.
 - Otros beneficios del DCU:
 - Aumentar la satisfacción del usuario (y del cliente).
 - Aumentar la productividad y eficiencia del usuario.
 - Reducir tiempos y costes de desarrollos.
 - Reducir costes de soporte y formación.
-

Métodos del DCU

-
- DUC → análisis, diseño y evaluación.
 - Métodos de trabajos. 4 categorías:
 - Indagación: sirve para obtener información relativa a las necesidades, objetivos, limitaciones y contextos de uso de los usuarios finales de nuestra aplicación o producto.
 - Diseño conceptual: creación de perfiles de usuario y escenarios sobre los que empezar a tomar decisiones de diseño
 - Diseño de prototipo: sin entrar en la fase de producción, empezamos a dar forma al producto.
 - Inspección y test con usuarios: técnicas de evaluación, aplicamos la iteración del modelo DCU.

•

Itinerario DCU

-
- A lo largo de esta UT veremos los principales métodos de DCU siguiendo un itinerario “clásico” de proyecto:
 1. Identificación de las necesidades del usuario.
 2. Desarrollaremos la arquitectura de la información.
 3. Haremos maquetas de la aplicación.
 4. Evaluaremos nuestros diseños.
-