

UT9: Proyecto Final

Apartado 3:Fase de Conceptualización

Fase de Conceptualización

- Investigación y Requisitos de Usuario.
 - Recabar información del usuario.
 - Métodos cualitativos: entrevistas, dinámicas de grupo.
 - Métodos cuantitativos: encuestas y cuestionarios.
 - Observación e investigación contextual.
 - Seguimiento.
 - Diario.
 - Entrevistas
 - Dinámicas de grupo.
 - Encuestas.
 - Análisis de la competencia.
-

Investigación y Requisitos de Usuario

- Observación e investigación contextual.
 - Trabajo de campo.
 - Nos permiten conocer el comportamiento del usuario y su interacción con el producto.
 - **Técnica observación directa:** interacción usuario-producto.
 - **Investigación contextual:** interacción usuario-producto en contexto.
 - La recogida de datos puede ser en distintos formatos.
-

Investigación y Requisitos de Usuario

- Seguimiento.
 - Conocido también como shadowing.
 - Detección de patrones de uso y comportamiento.
 - Técnica intrusiva → permiso del usuario.
 - Uso de la discreción.
 - Diario.
 - Es el propio usuario el que recopila los datos.
 - Podemos hacerlo:
 - forma abierta: el usuario se expresa libremente
 - forma cerrada: mediante cuestionarios.
 - Debemos dejar claro al usuario que debe documentar, la frecuencia y cuanto tiempo.
-

Investigación y Requisitos de Usuario

- Entrevistas.
 - Permiten obtener todo tipo de información.
 - Tomar muestras pequeñas.
 - Tipos de entrevistas:
 - entrevistas estructuradas.
 - entrevistas semiestructuradas.
 - entrevistas abiertas.
 - Se trata de una herramienta cómoda, pero deben ser muy precisas.
-

Investigación y Requisitos de Usuario

- Dinámicas de grupo.
 - Permiten obtener mayor diversidad de opiniones.
 - Las respuestas pueden estar condicionadas.
 - El observador debe dirigir y moderar la conversación.
 - Una sesión grupal no debe durar más de dos horas.
 - Tanto en las entrevistas como en las dinámicas de grupo, conviene realizar una grabación, para posteriormente tratar mejor la información.
 - Encuestas.
 - Técnica cuantitativa.
 - Muestra amplia necesaria.
 - El diseño del cuestionario es vital.
-

Investigación y Requisitos de Usuario

- Análisis de la competencia.
 - Benchmarking.
 - Punto de inicio de cualquier proyecto.
 - Aprender de los errores de otros, de sus aciertos, tendencias del mercado.
 - Estudio de sus interfaces, patrones de diseño etc.
 - Test de usuarios con productos.
 - Siempre existe espacio para la innovación y la mejora.
-

Diseño conceptual.

-
- Perfil de usuario, personas y escenarios.
 - Síntesis de la información obtenida.
 - Todas las decisiones de diseño, deben tomarse teniendo en cuenta la información recogida.
 - Técnicas más usadas son:
 - Perfil de usuario.
 - Personas.
 - Escenarios.
-

Diseño conceptual.

-
- Perfil de usuario.
 - Agrupar los usuarios de nuestra aplicación según sus características comunes.
 - Estudio cuantitativo.
 - La técnica más usada es la encuesta.
 - Personas.
 - Construimos un personaje concreto.
 - Investigación y análisis de los datos para finalmente modelar un personaje.
 - Ventajas:
 - Traslado de datos al equipo de diseñadores.
 - Evitar que los desarrolladores personalicen demasiado la aplicación.
 - Centrar el proyecto, estableciendo prioridades, evitando los extremos.
-

Diseño conceptual.

- Personas.
 - Las características de las personas debe ser coherente con la información recogida.
 - Tipos de persona:
 - Focal: usuario objetivo.
 - Secundaria: no son el usuario focal, pero usan la aplicación.
 - Excluida: usuarios para los que no esta diseñada la aplicación.
 - Escenarios:
 - Establecen el contexto de interacción entre los usuarios y nuestro producto.
 - Descripción de un personaje en una situación concreta de uso de la aplicación.
-

Diseño conceptual.

- Escenarios.
 - Los escenarios ponen en primer plano el **contexto de uso**.
 - Se distinguen distintos tipos de contexto:
 - Contexto Físico: lugar en el que nos encontramos.
 - Contexto de acceso: cobertura, calidad de la conexión, estado de la batería etc.
 - Contexto modal o estado de animo.
 - Resulta de mucha utilidad generar fichas de personas y de escenario.
-

Diseño conceptual.

- Ejemplo de Ficha de usuario y escenario.



Nombre: Lidia
Edad: 35 años
Nivel de estudios: licenciatura
Profesión: administrativa

Descripción de la persona

Lidia está casada y tiene una niña de dos años. Vive en Barcelona, en el barrio de Gracia, y trabaja como administrativa en una empresa de soluciones informáticas para pequeñas y medianas empresas. Trabaja de 8.00 a 17.00 horas sentada delante de un ordenador, atendiendo incidencias y coordinando la agenda del equipo de técnicos de la empresa.

En casa disponen de conexión por fibra óptica a internet y un ordenador portátil, pero ella apenas lo toca; el ordenador es cosa de su marido. Ella prefiere sentarse en el sofá a leer o consultar en el móvil las últimas noticias y actualizaciones de sus contactos en redes sociales. También juega de vez en cuando con la tableta de la familia. Todo ello cuando tiene un rato libre: entre el trabajo, la casa y su hija de dos años, apenas dispone de tiempo para estar al día con las novedades tecnológicas. En este terreno se deja guiar por las recomendaciones de su pareja y amigas; ella tan solo se ha descargado un par de aplicaciones en su *smartphone* por iniciativa propia. Sin embargo, valora mucho que las aplicaciones en el móvil le ahorren tiempo y esfuerzo, y sobre todo que sean fáciles de usar.

Descripción de un escenario

Son las 18.45 horas de un jueves. Hoy ha habido complicaciones en el trabajo y Lidia sale mucho más tarde de lo habitual de la oficina. Ha tenido que llamar a su marido y pedirle que fuera él a buscar a la niña a la guardería. De vuelta a casa en el autobús, no tiene ni ganas de consultar el móvil, prefiere distraerse mirando por la ventana.

Una vez en su parada, Lidia desciende del autobús y empieza a caminar hacia casa. Es entonces cuando recuerda que no queda café para el día siguiente. De hecho, lo había apuntado en el móvil esa mañana al acabarse la última cápsula. Está cansada y tiene ganas de llegar, pero decide desviarse un par de calles y pasar por el supermercado del barrio. Aprovecha el semáforo para sacar el móvil y apuntar en la lista un par de productos más que necesitan en casa. Es entonces cuando se da cuenta de que la lista, que aquella mañana estaba llena, está ahora vacía. Comparte la lista de la compra con su marido, y que esté vacía no puede significar más que su marido ha pasado por el supermercado de vuelta a casa desde la guardería, tachando todos los productos de la lista en su móvil.

Con una sonrisa de alivio en la cara, Lidia retoma el rumbo a casa mientras dicta a la aplicación ese par de productos que faltan en casa antes de que se le olviden. No es urgente, ya los comprarán en otro momento.

El ecosistema móvil.

-
- En el mercado hay multitud de dispositivos móviles.
 - Los más característicos son el smartphone y la tableta.
 - Marcan la tendencia en el diseño de interfaces.
 - Dispositivos con pantalla táctil.
 - Los patrones de diseño para smartphones y tabletas son extrapolables al resto de dispositivos.
-

La interfaz móvil.

- Móvil vs Sobremesa.

- Ordenador

- Usuario sentado.
- Entorno Predecible.
- Teclado y ratón.
- Pantalla grande
- Multitarea posible.

- Móvil.

- Usuario en múltiples posiciones.
- Entorno cambiante.
- Interacción con una pantalla táctil.
- Pantalla pequeña.
- Multitarea complicada.

- Los usuarios quieren acceder a la información de forma rápida y eficiente.
 - Al diseñar para un móvil no se trata de hacer las cosas pequeñas, sino de centrarnos en aquello que es esencial.
-

La interfaz móvil.

-
- Web, web móvil y aplicación.
 - Observación del sitio de Amazon.
 - Web: web muy amplia, resulta incomoda.
 - Web móvil: versiones adaptadas a la pantalla.
 - Aplicación: sistema de navegación y una interfaz plenamente adaptada al dispositivo.
-