

# Webify

---

Aplicación de diseño web para personas inexpertas en tecnología.

# Project overview



## The product:

Se trata de una aplicación de diseño web dirigida principalmente a público novato en la materia.



## Project duration:

15/10/2024 - 07/11/2024

Preview of selected  
polished designs.

# Project overview



## The problem:

Las webs sirven como un portal magnífico para la transmisión de ideas, y existe una parte de la población que no puede aprovecharlas correctamente por su falta de experiencia.



## The goal:

Llevar el diseño web a sectores de población menos acostumbrados al uso de las nuevas tecnologías.

# Project overview



## My role:

Diseñador e investigador de UX.



## Responsibilities:

Investigación, prototipado y diseño final.

# Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- Competitive audit
- Ideation

# User research: summary



Desde el principio, existía la sensación de que esta investigación es algo especial. Al estar dirigida a usuarios no acostumbrados a las nuevas tecnologías, resulta más difícil aprovechar patrones de comportamiento existentes.

La investigación se realiza con la intención de recopilar la mayor cantidad de puntos débiles posible, para así poder adaptarse a toda la población inexperta.

# Persona: Teresa Martín

## Problem statement:

Teresa **is a** costurera de 75 años **who needs** diseñar una web de forma fácil **because** quiere promocionar sus servicios pero no sabe crear una web.



**Teresa Martín**

**Edad:** 75  
**Educación:** Instituto  
**Ciudad natal:** Toledo  
**U. familiar:** Marido y mujer  
**Ocupación:** Costurera

*“Uy, pues cualquiera se maneja ahora con los móviles estos... ¡y encima para publicidad!”*

## Metas

- Promocionar sus servicios de costurera en su ciudad.
- Aprender a usar Internet como canal de difusión.

## Frustraciones

- Falta de habilidad en el uso de ordenadores e Internet.
- Desconocimiento de portales que hagan fácil su tarea.

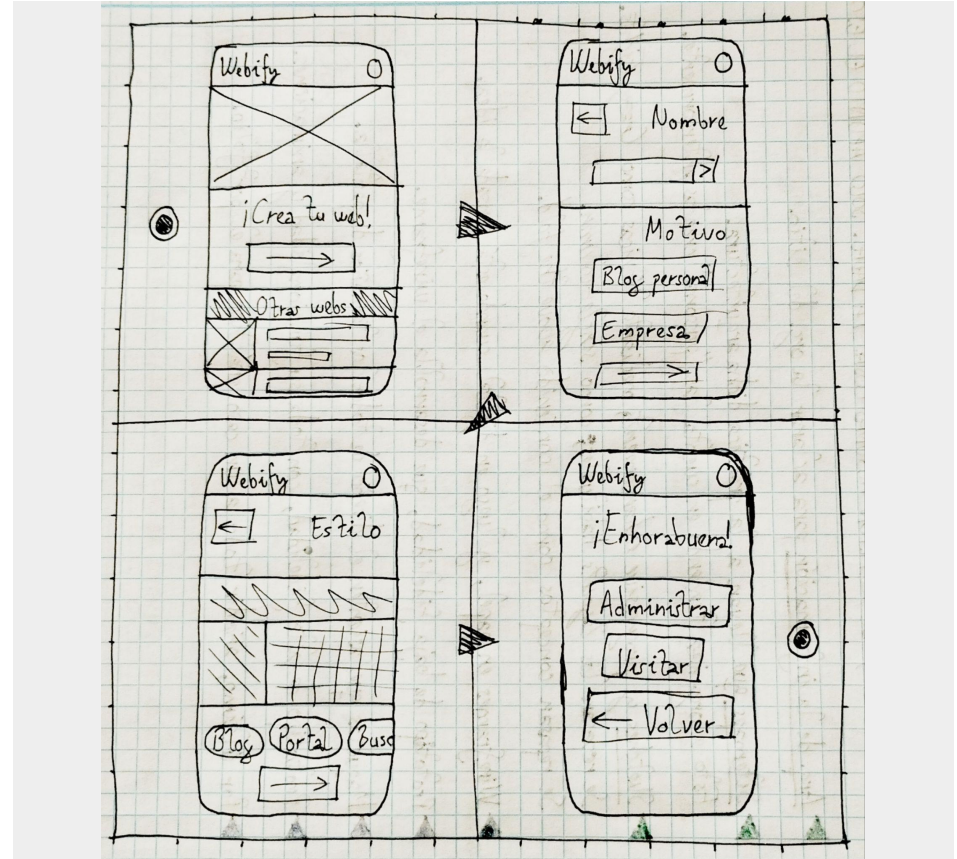
Tere es, probablemente, la costurera con más trayectoria de su barrio. Ha decidido sacarse un dinero ayudando a la gente a remendar vestidos, camisetas... pero no sabe cómo llegar a gente fuera de sus círculos, y piensa que sería una buena idea recurrir a Internet, solamente necesita algo de ayuda.





# Ideation

La idea, desde el principio, era tener muchas pantallas, cada una dedicada a una tarea simple. Si bien los primeros sketches contenían solo 4, estas han ido aumentando en cantidad.





# Digital wireframes

La página de inicio no ha cambiado mucho desde el primer wireframe. La idea es reducir elementos lo máximo posible.

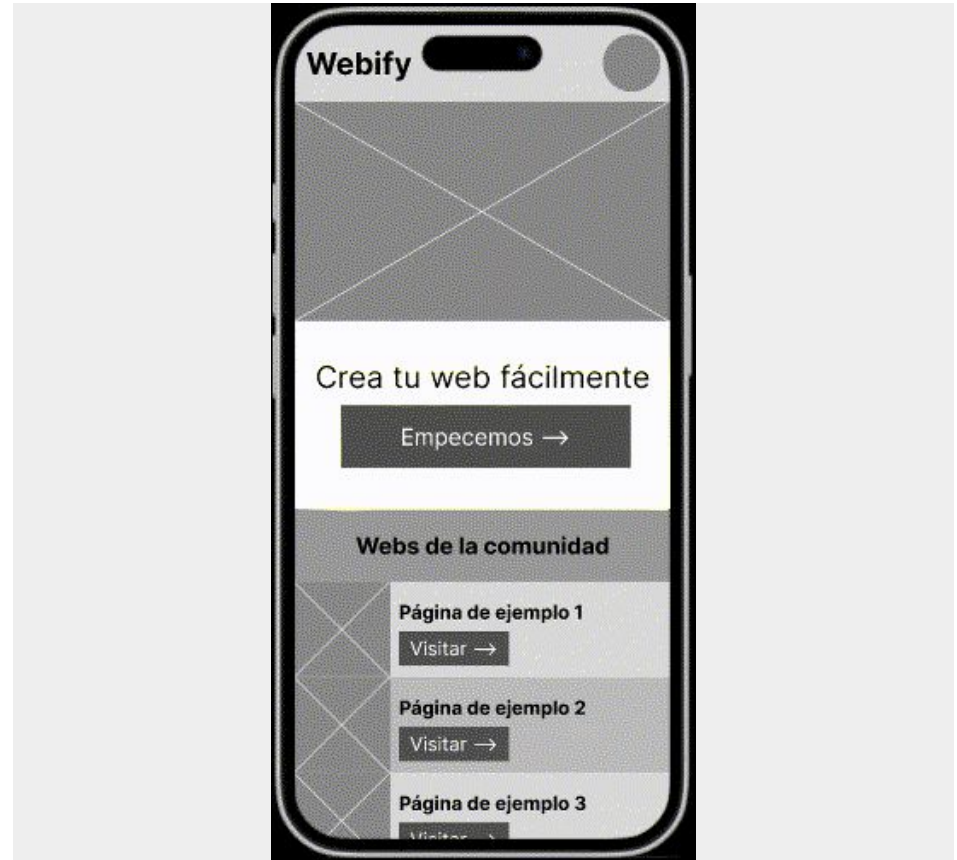
Otros ejemplos para poder inspirarse



Botón de acción centrado y comprensible

# Low-fidelity prototype

El de la captura es el prototipo de baja fidelidad, realizado después de una investigación preliminar hecha con wireframes. En él, cambian algunos términos y se añade una pantalla para comprobar el estilo escogido.



# Usability study: parameters



## Study type:

Estudio de usabilidad moderado



## Location:

España



## Participants:

4 participantes



## Length:

30-60 minutos

# Usability study: findings

Insert a one to two sentence introduction to the findings shared below.

1

## Finding

Se debe reducir la cantidad de pantallas del flujo y acelerar el proceso.

2

## Finding

Se deben dar más opciones para personalizar el resultado final.

3

## Finding

Se ha conseguido crear un flujo de diseño web fácil de entender.

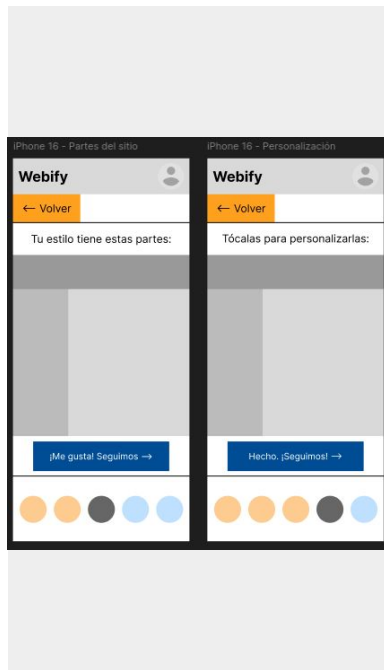
## Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

# Mockups

Atendiendo a los resultados de la investigación, se redujo la cantidad de pantallas en el flujo de usuario.

Before usability study

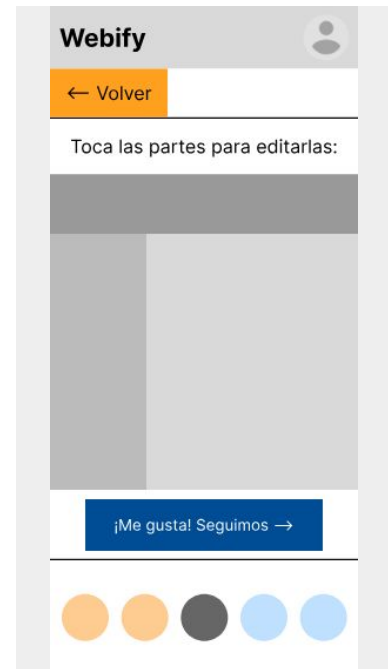
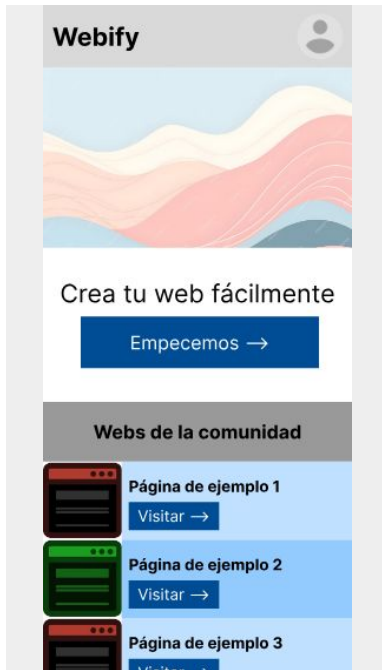


After usability study



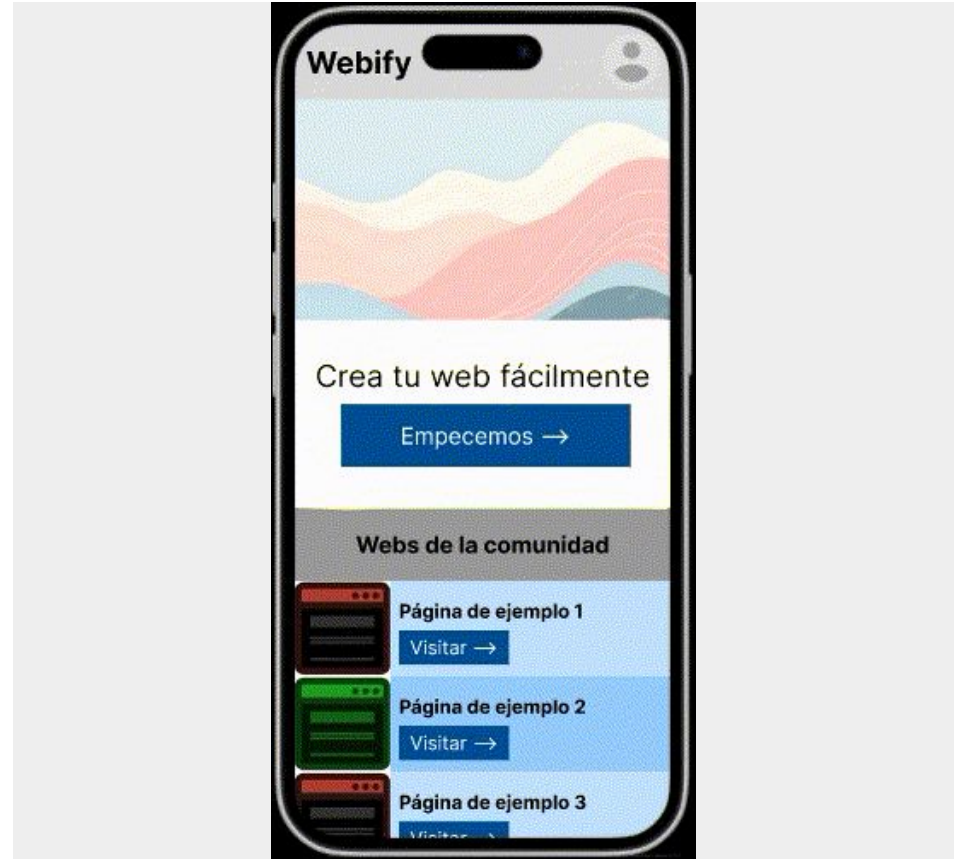


# Mockups



# High-fidelity prototype

Se completa el flujo aplicando algunas de las conclusiones prioritarias de la investigación.



# Accessibility considerations

1

Se ha creado un flujo de usuario completamente lineal para evitar que los usuarios puedan perder el hilo al desconcentrarse

2

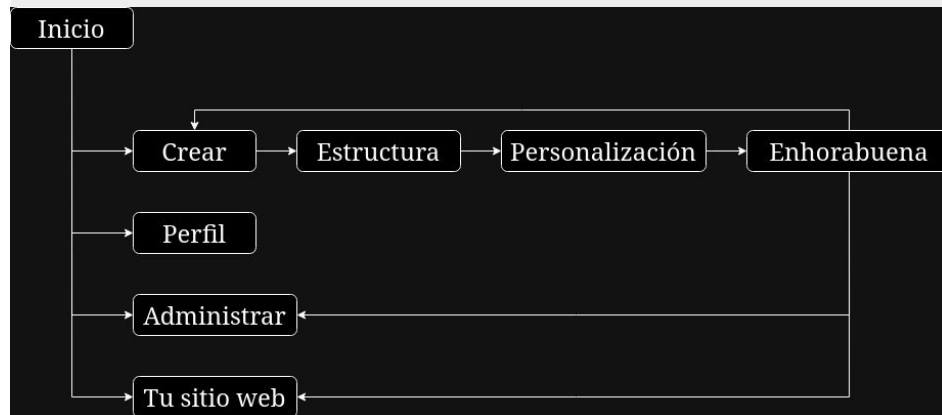
Se ha aumentado el tamaño de los botones respecto a la idea inicial.  
Esto ayuda a personas con discapacidad motriz y también, por ejemplo, a personas con la pantalla dañada.

# Responsive Design

- Information architecture
- Responsive design

# Sitemap

La estructura del sitio web está por ahora muy centrada en el proceso de creación. Las páginas de “Administrar” y “Tu sitio web” se desarrollarán más en un futuro.



# Responsive designs

La aplicación sigue el modelo de “progressive enhancement” y ya se ha hecho el traspaso de la interfaz a tablet.



# Going forward

- Takeaways
- Next steps

# Takeaways



## Impact:

Esta web puede ayudar a personas con limitaciones no solo a beneficiarse del altavoz que supone una web propia, sino también a sentirse más segura usando las nuevas tecnologías.



## What I learned:

He aprendido a observar el desarrollo de interfaces desde una perspectiva ajena a mí, que cuestiona muchos patrones que se dan por hecho en la industria.



# Next steps

1

Pasar la aplicación a tamaño ordenador.

2

Desarrollar las páginas de “Administrar” y “Tu sitio web” algo más.

3

Centrarse en aspectos de accesibilidad para personas con discapacidad visual y auditiva.

# Let's connect!



Soy César Gutiérrez, diseñador de Experiencia de Usuario (UX).

Contacta conmigo a través del correo **[cesargp@webify.com](mailto:cesargp@webify.com)**