

### **ESTUDIANTES:**

Sebastián Barragán Palestino

Ailton Díaz Samaniego

Johan David Baltazar Trinidad

E.E.: Diseño de Interfaces de

Usuario

**DOCENTE:** Gabriel Rodríguez

Vásquez

PRACTICA 04



### Ejercicio 1: Identifica una aplicación que uses y describe a qué tipo de usuario está dirigida.

Una aplicación que uso con frecuencia es Duolingo. Está dirigida principalmente a personas interesadas en aprender un nuevo idioma, ya sea por motivos académicos, laborales o por interés personal. Los usuarios van desde estudiantes hasta adultos que buscan una forma rápida y accesible de mejorar sus habilidades lingüísticas. El público objetivo valora la gamificación, la interfaz intuitiva y la posibilidad de estudiar en cualquier momento desde el celular.

## Ejercicio 2: Diseña una breve encuesta para entender las necesidades de los usuarios de una app.

App: Aplicación para control de salud y producción ganadera

- 1. ¿Qué tipo de ganado manejas principalmente (bovino, porcino, ovino, etc.)?
- 2. ¿Con qué frecuencia registras información sobre salud o productividad?
- 3. ¿Qué módulo te interesa más: ¿control sanitario, alimentación, peso o reproducción?
- 4. ¿Tienes acceso a internet de forma constante en tu zona de trabajo?
- 5. ¿Te gustaría recibir alertas automáticas sobre vacunas o tratamientos?
- 6. ¿Actualmente usas alguna herramienta digital para el manejo del ganado?

Esta encuesta tiene como objetivo identificar las verdaderas necesidades del productor ganadero y qué tipo de funcionalidades serían más útiles para ellos en campo.

### Ejercicio 3: Crea una persona de usuario para una app de banca móvil.

Nombre: Laura Jiménez

Edad: 34 años

Profesión: Contadora independiente

Dispositivo principal: Smartphone Objetivos:

- Realizar transferencias sin complicaciones
- Revisar movimientos de su cuenta al instante
- Pagar servicios desde la app

Frustraciones:

- Interfaz poco clara
- Demasiados pasos para acceder a funciones básicas
- Falta de soporte rápido cuando hay errores en operaciones

Laura representa un perfil que valora la eficiencia, claridad y seguridad en el uso de una app de banca móvil, y que no tiene tiempo para lidiar con procesos innecesariamente complicados.

### Ejercicio 4: Dibuja un mapa del recorrido de un usuario en una tienda en línea.

App: Tienda de ropa en línea

- 1. Inicio: El usuario accede a la app desde una promoción en redes sociales.
- 2. Exploración: Revisa la sección de "novedades" y filtra por su talla y tipo de prenda.
- 3. Selección: Entra a un producto, revisa reseñas, colores y disponibilidad.
- 4. Carrito: Añade el producto al carrito.
- 5. Pago: Elige método de pago y completa los datos de envío.
- 6. Confirmación: Recibe el comprobante de compra por correo y seguimiento del pedido en la app.

Este recorrido permite identificar puntos clave donde la experiencia del usuario puede mejorar, por ejemplo, reduciendo fricciones en el proceso de pago.

# Ejercicio 5: Identifica barreras de accesibilidad en una aplicación y sugiere mejoras.

App: Spotify

#### Barreras detectadas:

- Algunas funciones no son fácilmente accesibles con lectores de pantalla.
- No se puede ajustar el tamaño del texto dentro de la app.
- Las opciones de contraste o modo oscuro no son lo suficientemente personalizables.

#### Mejoras sugeridas:

- Optimizar la compatibilidad con tecnologías asistivas como TalkBack o VoiceOver.
- Añadir una opción para cambiar el tamaño del texto desde ajustes.
- Permitir a los usuarios personalizar el contraste de la interfaz para una mejor visibilidad.

Con estos cambios, se lograría una experiencia más inclusiva para personas con discapacidades visuales o dificultades de lectura.

## Ejercicio 6: Propón un conjunto de métricas clave para analizar el uso de una aplicación de mensajería.

#### App: Telegram

- 1. Número de mensajes enviados por usuario por día.
- 2. Frecuencia de uso de canales y grupos.
- 3. Cantidad de archivos multimedia compartidos.
- 4. Tasa de retención semanal (usuarios que vuelven).
- 5. Tiempo promedio de sesión por usuario.
- 6. Cantidad de bots o funciones automáticas utilizadas.
- 7. Número de usuarios que crean grupos nuevos.

Estas métricas pueden ayudar a entender cómo usan Telegram los usuarios activos, qué funcionalidades tienen más peso y en qué momento se pierde el interés.

### Ejercicio 7: Imagina que una app tiene una alta tasa de abandono. ¿Cómo investigarías la causa?

Primero, haría un análisis cuantitativo del comportamiento del usuario dentro de la app para identificar en qué parte del proceso se produce el abandono (por ejemplo, durante el registro o al intentar usar una función específica).

Después, implementaría una encuesta post-salida sencilla que se active al desinstalar la app.

También realizaría entrevistas con usuarios actuales y antiguos para tener contexto cualitativo.

Complementaría esto con pruebas A/B para evaluar si ciertos cambios en el diseño o flujo mejoran la retención.

## Ejercicio Final: Diseña una estrategia de análisis del usuario para una nueva aplicación móvil.

App: "CampusSocial" – Una red social para estudiantes universitarios

Estrategia de análisis del usuario:

#### 1. Investigación inicial:

- Encuestas y entrevistas a estudiantes de distintas carreras para entender cómo usan redes sociales dentro y fuera del contexto académico.
- Análisis de plataformas similares que combinen vida social con herramientas educativas.

#### 2. Segmentación y personas:

Persona que busca conocer gente nueva en la universidad.

 Persona que quiere estar al tanto de eventos, foros, materias o grupos de estudio.

#### 3. Pruebas de usabilidad:

- Flujos de registro, creación de perfiles y participación en grupos de interés.
- Test de funcionalidades como eventos, chat, votaciones y recursos compartidos.

#### 4. Métricas clave:

- Tasa de creación de perfiles.
- Número de publicaciones por día.
- Interacciones por tipo de contenido (me gusta, comentarios, compartidos).
- Participación en eventos y grupos.
- Tiempo promedio por sesión.

#### 5. Iteración:

- A partir de datos reales, mejorar la visibilidad de funciones clave como grupos activos o chats temáticos.
- Aplicar pruebas A/B para evaluar qué diseños fomentan más interacción.

Este enfoque busca entender a fondo el entorno universitario y adaptar la app a la forma en que los jóvenes hoy interactúan en lo digital.