
Interacción Persona Ordenador

Proyecto

Práctica 1

Esta primera práctica **incluye dos entregables**:

- Uno sobre la temática del proyecto y
- Otro sobre el análisis de usuarios, las tareas y el contexto.

Elección de la temática del proyecto

El primer paso es elegir la temática del proyecto. Para ello, el equipo debe identificar un problema específico de un grupo de usuarios y sobre él idear (diseñar) un producto basado en interfaces gráficas para resolverlo. Recordar, el primero reto es encontrar dicho problema antes que preocuparse por hallar posibles soluciones o utilizar ideas preconcebidas.

La temática del proyecto es libre, pero se deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones sobre los usuarios finales:

- Los usuarios deberían ser terceras personas, es decir, los proyectos no deberían resolver problemas de los propios alumnos. De esta manera se facilita la observación externa de los usuarios para extraer información útil que sirva para diseñar el producto. En cualquier caso, deben constituir un grupo específico y bien delimitado de usuarios. Lo ideal es que sean personas con diferentes roles (padres y madres de más de 30 años con hijos que van a guarderías, músicos, periodistas, cocineros, etc.), diferentes capacidades (niños, ancianos, personas con dislexia, ciegos, etc.) o diferentes contextos (personas que van al cine, que compran en el supermercado, que requieren un fontanero para arreglar una avería en casa, etc.).
- Es importante que los usuarios estén accesibles para los alumnos, ya que habrá que incluirlos durante las diferentes etapas del proyecto: análisis de usuarios, análisis de tareas y del entorno, y en la **evaluación de la usabilidad del producto** (tema 7).
- Podrán contar con una puntuación especial aquellos proyectos que resuelvan problemas de personas con algún tipo de discapacidad o con necesidades especiales.
- En el caso de que el producto elegido resuelva otro tipo de problema generalista, habrá que incluir a usuarios con alguna capacidad diferencial y justificar que el diseño propuesto incluye elementos que les benefician.

Entregable 1

- Título del proyecto.
- Texto breve que explique en qué consiste el proyecto, quiénes son los usuarios finales y cómo se verán beneficiados.
- Habrá que realizar también un análisis de la competencia, es decir, identificar y describir productos similares ya existentes. Se deben resaltar sus puntos fuertes (qué tienen el producto propuesto para no quedarse atrás) y sus puntos débiles (qué le hace falta a nuestro producto para obtener ventaja competitiva).
- El producto debe resolver un problema que nadie más ha resuelto o es capaz de resolver.

Observación de usuarios, de tareas y del contexto

Para comprender mejor el problema que queremos resolver, habrá que localizar y hablar con al **menos 3 o 4 usuarios reales** de la población objetivo¹, los cuales deben ser representativos del total de usuarios a considerar. La interacción con estas personas se puede realizar de diversas maneras:

- **Mediante entrevistas.** En este caso, habrá que diseñar las preguntas de la entrevista y proporcionar una transcripción de las respuestas obtenidas.
- **Mediante cuestionarios.** Igual que en el caso anterior, habrá que diseñar las preguntas de los cuestionarios y proporcionar las respuestas obtenidas.
- **Mediante observación etnográfica.** Para ello, habrá que observar al usuario en su ambiente desde la distancia y anotar todo lo que resulte relevante para el proyecto. Se entregarán las anotaciones realizadas.
- Estas técnicas, u otras estudiadas en clase, pueden combinarse entre sí. Por ejemplo, se pueden realizar entrevistas personales y también realizar la observación etnográfica para extraer información complementaria.

En todo caso, la información recogida debe obtenerse **con el consentimiento expreso del usuario** y debe publicarse eliminando los detalles personales (**información anónima**).

Habrá que anotar también los aspectos característicos de los usuarios, como: edad, sexo, intereses, conocimientos previos, etc.

Importante: Se recomienda que cada miembro del grupo realice este apartado por separado y que luego se ponga en común dentro del grupo.

Entregable 2

- Información recopilada en las entrevistas, cuestionarios, observaciones etnográficas, etc.
- Habrá que describir una “**persona**” por cada tipo de usuario. Esta persona no debe corresponder a un usuario concreto de los entrevistados, sino que debe recoger los aspectos de cada tipo de usuario más relevantes para el proyecto. La persona debe incluir una foto (no de la persona real, sino de una persona similar en edad y situación), un nombre ficticio y un texto que la describa.
- Las principales tareas identificadas deben ser descompuestas mediante un **análisis jerárquico**. Cada tarea vendrá determinada por un objetivo, una serie de precondiciones y una lista de subtarear.
- **Análisis del entorno:** habrá que incluir una descripción del **entorno de uso** previsto paracada tipo de usuario desde el punto de vista **físico, social y cultural**.

¹ Consulta el significado del “público objetivo”.