



Universidad
Continental

Diseño y prototipo centrado en el usuario (DCU) Evaluación de la interfaz de usuario





Propósito de la Clase

Identifica los elementos de creación prototipos centrado en el usuarios y su respectiva evaluación.



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

Requisitos del columpio en el árbol



Lo que el cliente explicó



Lo que el jefe de proyecto entendió



Lo que el analista diseñó



Lo que el programador programó



Lo que el consultor describió



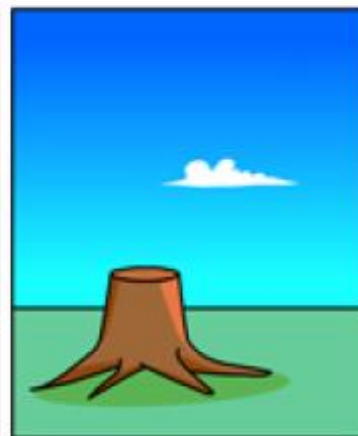
Lo que se documentó del proyecto



Las opciones que se instalaron



Lo que se prometió al cliente



La base de apoyo del proyecto



Lo que el cliente realmente necesitaba

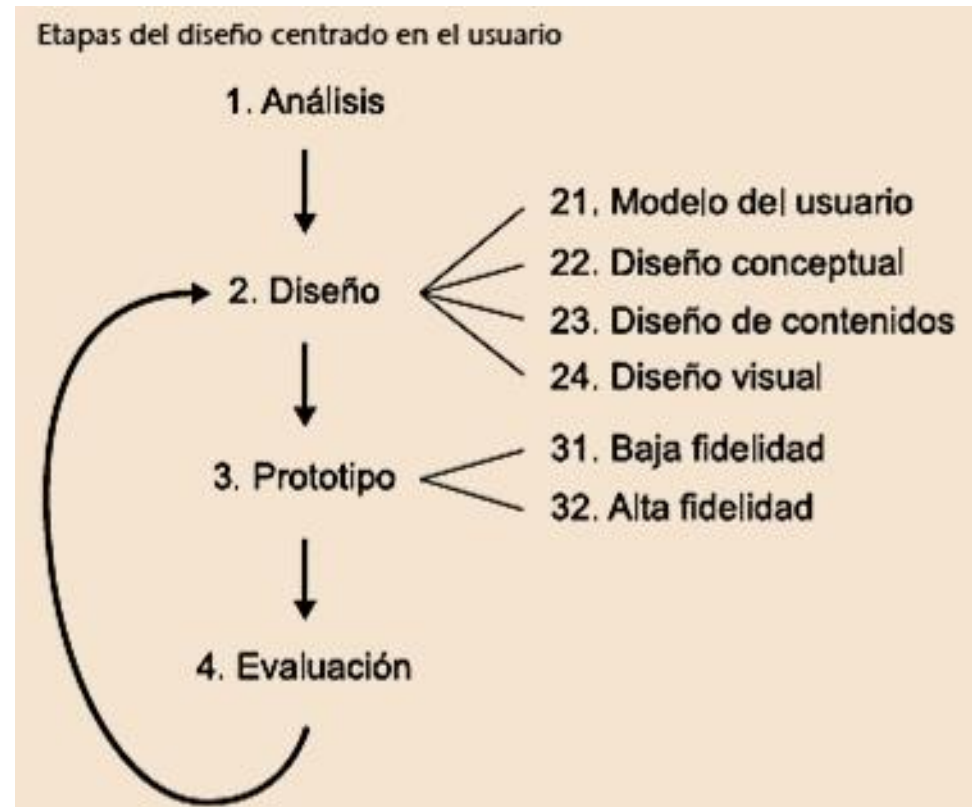


DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

Implica realizar un **diseño pensando en el usuario**, centrando nuestro sistema de desarrollo en él e **implicarlo (desde los primeros pasos) tanto como sea posible**, hasta pensar en **incluir usuarios en el equipo de diseño**.

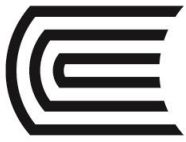
Fuente:

Lores Jesus, Granollers Toni, Sergi Lana. Interacción Hombre – Ordenador.



Fuente:

Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

ANÁLISIS.

Consiste en la reunión de información sobre los objetivos de la aplicación, las características de los usuarios potenciales, y los requisitos técnicos del desarrollo.

1. ¿Cuál es el contenido de la aplicación?

Determina el **género**: puede ser sistema de formación, un juego, una app móvil, un producto promocional, una presentación de empresa, etc., y la necesidad de utilizar recursos más o menos sofisticados de motivación del usuario.

2. ¿A qué tipo de usuario va dirigida?

Segmentación. Puede tratarse de un producto de difusión general o de un sistema dirigido a un público altamente especializado.

Edad del usuario. El público objetivo puede ser infantil, juvenil, adulto o universal.

3. ¿Cuál es el soporte de la aplicación?

Se trata de una web, o estará en un punto de información fijo.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:

Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

ANÁLISIS.

Consiste en la reunión de información sobre los objetivos de la aplicación, las características de los usuarios potenciales, y los requisitos técnicos del desarrollo.

4. ¿Qué determinantes aportan los otros miembros del equipo de producción?

Equipo encargado de la gestión de la producción, que establece las condiciones relativas a recursos económicos, tiempo de desarrollo y equipo humano y técnico disponible.

Programadores y técnicos, para conocer los límites y capacidades de la herramienta de programación así como del soporte de la aplicación. El equipo de documentación y guionistas, que preparan el contenido y lo estructuran de acuerdo con las características del producto final.

5. ¿Cuáles son los requisitos definidos por el cliente?

Usuario objetivo de la aplicación: ¿a quién quiere dirigirse?.

Finalidad: ¿qué quiere conseguir con el producto?

Estilo: el cliente suele tener una idea definida de la imagen que desea mostrar. En caso de que se trate de una organización o gran empresa, pueden existir requisitos de imagen que deben respetarse.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:

Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

ANÁLISIS.

Consiste en la reunión de información sobre los objetivos de la aplicación, las características de los usuarios potenciales, y los requisitos técnicos del desarrollo.

6. ¿Cuáles son los recursos humanos disponibles?

Número de personas disponibles y grado de especialización.

7. ¿Cuál es el tiempo de vida del producto?

Un tiempo de vida largo suele implicar un tratamiento más conservador de la interfaz mientras que un tiempo de vida corto puede permitir un planteamiento visualmente más arriesgado y sujeto a modas o corrientes.

8. ¿Deben actualizarse los contenidos?

Periodicidad y edición de las actualizaciones.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:

Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

DISEÑO.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:
Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario

Responde a las características definidas en el proceso de análisis, y es revisable de acuerdo con los resultados de la evaluación posterior.

1. Modelado del usuario

Se reúne la información sobre los usuarios potenciales obtenida en la etapa de análisis, y se definen los perfiles de usuario teniendo en cuenta atributos comunes como sus necesidades de información, su experiencia y conocimientos, o sus condiciones de acceso a la aplicación. Pueden definirse escenarios; que describen casos específicos de utilización, teniendo en cuenta las tareas que el sistema debe llevar a cabo y el contexto en que la persona va a utilizar la aplicación:

¿cuándo y dónde lleva a cabo el usuario una tarea? ¿Con quién? ¿Cuál es el contexto ambiental? (Hora del día, condiciones ambientales, etc.). ¿Se dan limitaciones en el equipo de acceso? ¿Se crea necesidad de confidencialidad? ¿Hay riesgos de seguridad? ¿Dispone el usuario de algún tipo de ayuda? ¿Se dan restricciones legales? ¿Con qué frecuencia se lleva a cabo la interacción? ¿Se realiza regularmente? ¿A qué velocidad debe interactuar la persona? Estilo y estado emocional de la persona. ¿Qué cosas le resultan atractivas?



Nombre: Eva
Edad: 34 años
Profesión: Enfermera

Descripción de la persona

Eva está casada y tiene tres hijos, de 3, 5 y 7 años. Vive en un pueblo de 50.000 habitantes cerca de Madrid. Cada día se desplaza a la ciudad, para trabajar como enfermera durante una jornada de 6 horas, y en el hospital utiliza habitualmente el ordenador para gestionar los datos de los pacientes. En casa dispone de acceso a Internet por ADSL, aunque no suele conectarse a menudo. Quienes utilizan el ordenador más frecuentemente en casa son su marido y su hijo mayor. Ella prefiere leer o hacer deporte, aunque dispone de muy poco tiempo libre. Cada quince días realiza la compra en un supermercado online. Siempre compra en el mismo supermercado porque es el que le da mayor sensación de seguridad y confianza, aunque el proceso de selección de productos y de compra le parece bastante lento.

Descripción del escenario

Es un viernes a las 20:15 y, después de una semana de trabajo, Eva no tiene muchas ganas de ponerse delante del ordenador. Hoy le toca hacer la compra por internet. No dispone de mucho tiempo, porque debe preparar la cena, además, debe vigilar al mismo tiempo a los niños. Accede a su supermercado online, se identifica, y consulta directamente la lista que tiene almacenada como modelo, esta lista le resulta muy útil para agilizar el proceso de compra, porque sólo tiene que añadir o suprimir productos, en caso que sea necesario. Después confirma el pedido e introduce los datos de su tarjeta de crédito; éste es el momento en que Eva prefiere que la transacción se realice lo más ágilmente posible, porque tiene una confianza relativa en los sistemas de seguridad vía Internet.



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

DISEÑO.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:
Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario

Responde a las características definidas en el proceso de análisis, y es revisable de acuerdo con los resultados de la evaluación posterior.

2. Diseño conceptual

Se refiere a la definición de la arquitectura de información de la aplicación, es decir, al esquema de organización y navegación por los contenidos. Se documenta mediante **diagramas** que debe describir la macroestructura con el detalle adecuado. *Card sorting* es una de las técnicas más útiles para definir la estructura de una aplicación interactiva:

Definir Estilo: Colores, Estándares Particulares

Informe de costos en escandallo

Orden

☒ Cód. Artículo

Criterio de Selección

Desde Hasta

COD.ARTICULO

FAMILIA

SUBFAMILIA

TIPO ARTICULO

Tipo Precio Material

☒ Precio Bruto

☐ Precio Último

☐ Precio Medio

FECHA EMISIÓN 29-12-2008

FRESCSTD.FRX - Escandallo Stanc

IMPRIMIR

Configurar Filtro



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

DISEÑO.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Responde a las características definidas en el proceso de análisis, y es revisable de acuerdo con los resultados de la evaluación posterior.

3. Diseño de contenidos

Redacción de los contenidos destinados a una aplicación:

Brevidad. La lectura en pantalla es más lenta que la lectura en papel (hay que escribir un 50% menos de texto.)

Lectura en diagonal. Los usuarios tienden a no leer por entero el texto en pantalla, sino que suelen rastrear visualmente la página para encontrar las palabras clave y leer los fragmentos de texto relacionados.

Estructurar los contenidos en dos (o tres) niveles de titular (encabezado y subencabezados).



Reviews of the Design2.0 series:
At PSFK - the collaborative trend reporting site: [Design 2.0 Panel by Jack Cheng](#)
[view](#)

From the Zolverein School of Management and Design: An overview of the event from Rolf Mehnert.
[view](#)

From the European Centre for the Experience Economy: *Design Driven Innovation* by Otto Driessen
[view](#)

From moderator Bruce Nussbaum's blog at Business Week: *The Core77 Design 2.0 Conference Rocked*
[view](#)

Fuente:
Universitat Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

DISEÑO.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:
Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario

Responde a las características definidas en el proceso de análisis, y es revisable de acuerdo con los resultados de la evaluación posterior.

4. Diseño Visual

Se definen las características gráficas de la interfaz:

Diseño la retícula está en relación directa con el volumen de los contenidos, y con su grado de actualización.

logotipo	Nombre del apartado
	Nombre del subapartado
opción 1	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris sit amet diam sit amet erat dapibus pellentesque. Vestibulum suscipit nisl quis pede. Pellentesque feugiat. Maecenas vitae nisi. Quisque blandit auctor risus. Vestibulum mi justo, eleifend in, consequat id, accumsan volutpat, ipsum. Integer lorem. Praesent purus magna, hendrerit quis, tristique sed, pretium molestie, risus. Nam elementum, dolor eu dapibus rhoncus, sapien libero blandit sem, eget rhoncus lorem ante ac neque. Ut arcu purus, vestibulum
opción 2	
opción 3	
opción 4	
opción 5	



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

PROTOTIPO.

Son diseños o sistemas que simulan o tienen implementadas partes del sistema final que deberemos implementar.

1. Prototipo de baja fidelidad

Se realiza en un primer estadio, no se parece al producto final. Puede realizarse sobre papel o en ordenador y permite realizar los primeros tests de usabilidad.

2. Prototipo de alta fidelidad

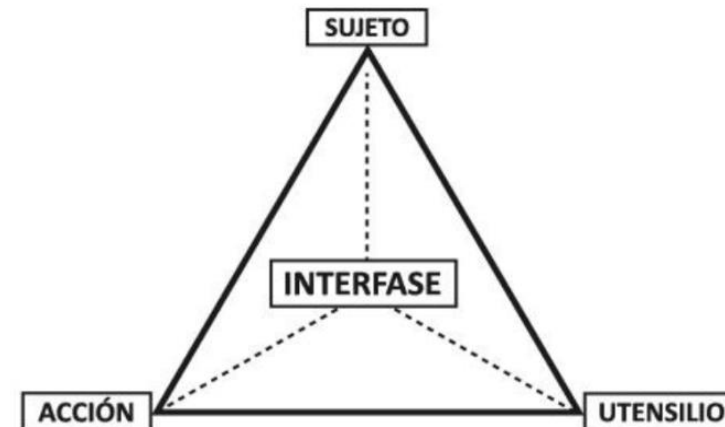
Se hace por ordenador, y representa un aspecto muy similar al del diseño final.

Etapas del diseño centrado en el usuario



Fuente:
Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario

Modelo ontológico de GUI Bonsiepe



Gui Bonsiepe, *Del objeto a la Interfase: mutaciones del diseño* (Buenos Aires, Infinito, 1999), 18.



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

PROTOTIPO.

Etapas del diseño centrado en el usuario



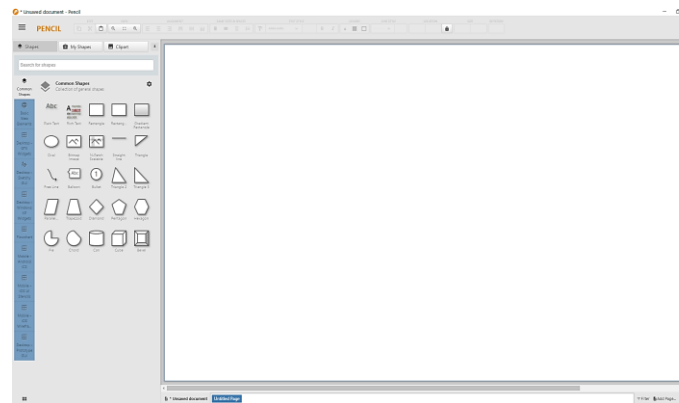
Son diseños o sistemas que simulan o tienen implementadas partes del sistema final que deberemos implementar.

Mockups

Son diseños a escala, fundamentalmente sin interacción, que se utiliza para: enseñar, hacer una demostración, evaluar una idea de diseño y promocionar un producto.

Herramienta: Pencil Project

<https://pencil.evolus.vn/>



Fuente:
Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU)

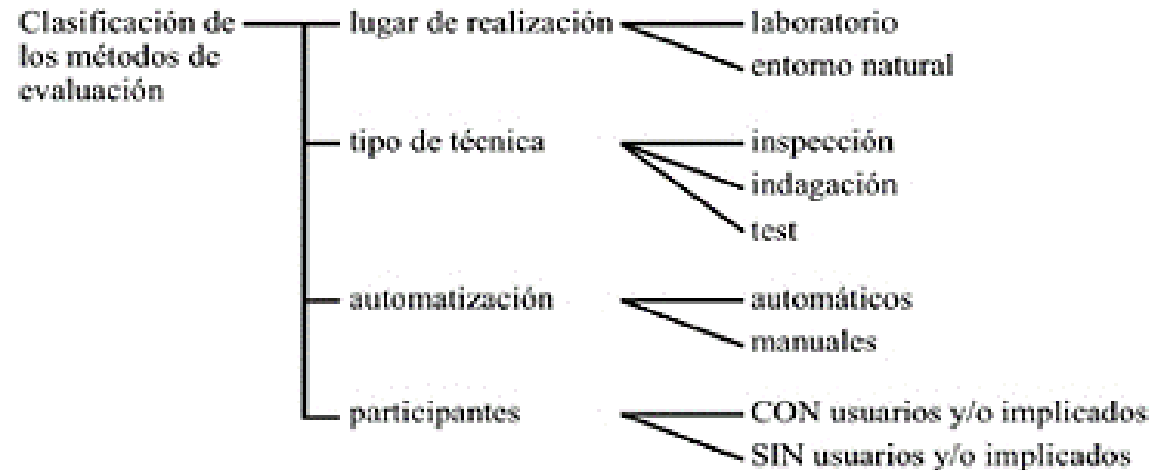
EVALUACIÓN.

Etapas del diseño centrado en el usuario



La evaluación de la usabilidad es la fase más importante.

La elección de un método u otro depende básicamente de tres factores: El presupuesto reservado a la evaluación, La adecuación al tipo de proyecto y Las limitaciones de calendario.



Fuente:

Universidad Oberta de Catalunya. Diseño Centrado en el usuario



ucontinental.edu.pe