

TRABAJO FINAL DIU[24]

Parte 1: Portfolio UX

Para esta primera parte del trabajo final de la asignatura, voy a realizar una evaluación, bajo mi experiencia, en el ámbito de las interfaces de usuario y la usabilidad de las webs, en el área de las interfaces de usuario y la usabilidad de los sitios web, abarcando tanto el entorno académico como el profesional. En el transcurso de la asignatura, se realizaron múltiples actividades que me ayudaron a adentrarme más en los fundamentos teóricos y prácticos del diseño centrado en el usuario, sobre las que voy a profundizar a continuación:

En la primera actividad, a modo introductorio a la asignatura y de forma bastante básica y sencilla, obtuve un papel como observador de una situación de la vida cotidiana y realicé una actividad etnográfica, donde detecté problemas en la interacción con un sistema de reserva de entradas online basado en un caso de estudio real sucedido en el entorno familiar. Para la realización de la actividad, se rellenó una tabla con diferentes campos en la que se recogían aspectos de la situación observada, como los factores críticos o aspectos mejorables. Dado que la persona de mi estudio, sobre todo debido a su edad y conocimiento en las tecnologías, tenía problemas para comprender las instrucciones y el funcionamiento de la propia web, podría decir que éste fue un caso algo más genérico pero más habitual de lo que se debería. Esta actividad me sirvió para adentrarme en los aspectos relacionados al usuario de una forma más externa y analizar comportamientos que, bajo mi punto de vista, puedan parecer familiares y sencillos, pero desde otra perspectiva cambia completamente la experiencia de usuario, lo que comenzó a servir de base para la realización de casos más prácticos y ayudó a entender lo importante que es tener en cuenta la diversidad de usuarios al diseñar interfaces.

Para la segunda actividad, llevé a cabo un análisis exhaustivo de una página web de una galería de arte granadina, "Granada Capital", utilizando un formato de lista paso a paso para evaluar su estructura. Gracias a ella, junto con mis compañeros, descubrimos diversos inconvenientes en la navegación, diseño y estructura visual no observados en otras páginas de la competencia y que, una vez descritos y puestos en común, pueden ser aspectos significativos que cambien la experiencia de un usuario a otro. Este análisis estableció un poco más en profundidad las bases de los proyectos realizados en las prácticas y conocer aspectos positivos y mejorables de una web para poder aplicarlo de forma correcta en la web a realizar, fomentando mi habilidad para analizar de manera ordenada un sitio online.

A continuación, continuando con el análisis y construcción de un proyecto desde las bases, realizamos por grupos un Moodboard, que se trata de un tablón en el que se recogen los aspectos de diseño gráfico y técnicos más importantes de un proyecto, como lo son el objetivo y descripción del proyecto, la fuente / tipografía elegida para la web, así como la paleta de colores básicos y de contraste, inspiraciones del diseño de otras webs y de usuarios, y el logotipo. Junto con mi grupo, aportamos una propuesta de proyecto de las elegibles un tanto diferente: un sitio web de comida exótica. Seleccionamos una combinación de colores básicos y modernos, pero que recordaran a los ambientes forestales y empleamos fotografías de alta calidad que transmitían frescura y apetitosidad. Además, mediante las opiniones de posibles usuarios, pudimos adaptar el diseño a preferencias y expectativas reales plausibles, lo que nos pudo llevar un paso más allá en el análisis de las interfaces de usuario y cómo los aspectos descritos se diseñan y combinan para llegar a un producto final más atractivo, así como la importancia de los mismos en contraste a lo irrelevante que parecen en las diferentes etapas del diseño. Creo que esta actividad fue una de las más importantes e interesantes de toda la asignatura ya que es la que más nos sirvió para su posterior realización aplicada al proyecto de prácticas, y en la que mejor se ven los aspectos visuales más banales tomar la importancia que se merecen.

Otro aspecto de mi formación por la asignatura fue el ejercicio de accesibilidad, donde evalué el nivel de accesibilidad del sitio web de un ayuntamiento, en concreto el de Málaga, utilizando herramientas automáticas y simuladores de discapacidad. La evaluación técnica con herramientas como WAVE reveló diversos problemas, unos más graves que otros, como la falta de etiquetas ALT en imágenes y contrastes insuficientes, relacionados con los conocimientos vistos en los temas y seminarios. Por otro lado, al usar simuladores para experimentar cómo los usuarios con diferentes discapacidades perciben el sitio, como Funkify, detecté problemas adicionales en cuanto a la experiencia para usuarios, en concreto, que poseían discapacidades motoras, como el parkinson, pues, estos usuarios poseen mayores dificultades para navegar por la web que aquellos con problemas de vista. Esta combinación de evaluación automática y simulación práctica me proporcionó una visión más completa y específica de los problemas de accesibilidad y una visión diferente de cómo usuarios con distintas capacidades gestionan su manejo por distintos sitios web, así como adquirir más conocimiento y aptitudes para evitar situaciones complicadas para dichos usuarios.

Por último, para la última actividad tuve la oportunidad de diseñar una propuesta animada en Figma para un sitio web, en mi caso, de hamburguesas, utilizando un fichero de base que ya contenía el carrusel como efecto principal pero adaptado a la nueva propuesta. Implementé un carrusel animado que muestra diferentes tipos de hamburguesas, destacando la variedad y calidad del producto con imágenes de calidad. Utilizamos las diferentes herramientas en Figma para crear una variante que demostrara innovación y creatividad, dando lugar a un buen diseño y con unos

Enlace a GitHub: <https://github.com/jflrubio4/TrabajoFinalDIU>

visuales pulidos. Este proyecto nos ayudó a familiarizarnos con las herramientas de animación de Figma, pues en la asignatura no se han hecho mucho uso, de una forma algo más compleja a la que estábamos acostumbrados, para dejar los proyectos con un acabado más limpio y moderno.

Otro aspecto a tratar en esta primera parte es la parte práctica de la asignatura, dividida en 4 prácticas en las que se tratan los distintos contenidos abordados en la teoría. La realización de los estudios de usabilidad de diferentes sitios web y la creación de una propuesta de proyecto, utilizando los conocimientos adquiridos durante la asignatura, creo que han sido una forma muy enriquecedora de abordar el tema de la usabilidad y el diseño de interfaces de usuario y ha sido útil, no solo en el ámbito académico, sino para propósitos más profesionales al ser aplicable a futuros proyectos de la forma que se ha abordado en las prácticas, puliendo habilidades y conocimientos para seguir mejorando las experiencias de usuario.

Comenzando por el análisis de usabilidad y la investigación de usuario llevada a cabo en la fase inicial del proyecto, la evaluación comparativa de diferentes sitios web y la creación de personas basadas en diversos intereses y personalidades permitieron una comprensión más profunda de las posibles necesidades del usuario bajo distintos puntos de vista. Aunque no estuvo del todo claro en las fases iniciales del proyecto, considero que esta primera práctica asentó las bases de nuestro futuro proyecto final, pues aseguró que las decisiones de diseño estuvieran bien fundamentadas y alineadas con las expectativas de los usuarios, además de contrastadas con otras webs que han funcionado como inspiración, tanto los aspectos positivos como los negativos. Mediante nuestra evaluación de la web de teatro “La Estupenda” nos fijamos en qué queríamos y cómo queríamos que el usuario pudiera usar nuestra aplicación, tanto los aspectos positivos como los negativos, y retornos a crear una mejor versión en cada etapa del proyecto.

Continuando por una segunda práctica, donde asentamos las bases y estructura inicial de nuestro proyecto, gracias a elementos como el User Journey Map previamente analizado o el Scope Canvas, donde se puede ver de un vistazo los valores que queríamos plasmar en nuestra aplicación, pudimos ser capaces, como equipo, de identificar y abordar problemas críticos de usabilidad descubiertos con anterioridad, para crear una versión inicial en la que mejorar y retornos constantemente. Por medio de los Wireframes y el Sitemap, junto con el Labelling (la estructura de la web y la información contenida en cada parte), se puede observar el diseño que buscábamos conseguir, y que terminamos puliendo en prácticas posteriores.

La tercera práctica, bajo mi punto de vista, ha resultado ser la más importante y extensa de realizar, pues, usando como base todo lo realizado hasta este punto, conseguiríamos tener un prototipo final de nuestra web que pueda ser evaluable por otros grupos, mediante la realización de un logotipo e iconos, elección de tipografía

y, lo más satisfactorio, el Mockup o diseño visual de nuestra web. Para esta parte, el Moodboard fue un elemento crucial en el acabado visual, ya que estableció las bases en forma de panel y resumía de forma sencilla pero completa nuestro objetivo y propósitos plasmado en los diferentes elementos gráficos usados en la app, para lo que fue muy importante la realización de la actividad 3. La razón por la que creo que ésta ha sido la parte más relevante de todas las del proyecto es porque considero que es la más útil y donde más se ha trabajado sobre el acabado del proyecto, enfocándonos en cómo el usuario visitaría nuestra web y su estructura de interfaz de una forma más profunda y donde más se han visto reflejados los contenidos adquiridos en el curso de la asignatura.

Por último, en la cuarta práctica y como aportaciones adicionales, hemos conseguido demostrar en equipo aplicar nuestras habilidades adquiridas mediante la evaluación de otros proyectos. La utilización de metodologías y herramientas avanzadas, como el Eye Tracking y el A/B testing, en la evaluación del proyecto asignado "Gaming Center" muestra una capacidad para aplicar conocimientos de usabilidad y diseño de interfaces bajo un punto de vista más externo. Esta experiencia no solo ayuda a afianzar la comprensión teórica del temario, sino que también fortalece la competencia profesional, preparando a los miembros para enfrentar desafíos en diversos campos relacionados con la tecnología y el diseño en dinámicas de equipo y evaluar otros aspectos de forma objetiva y profesional.


En resumen, considero que las prácticas y actividades realizadas en el curso han sido un reflejo del compromiso y la calidad del trabajo del equipo. Por un lado, las aportaciones en el contexto de ejercicios y actividades de clase me han permitido desarrollar competencias clave esenciales para diseñar interfaces efectivas y centradas en el usuario. Por otro lado, por medio de las distintas prácticas hemos conseguido, mediante dinámicas de equipo, aplicar dichas aptitudes aprendidas de forma más visual e interactiva, complementando la formación y proporcionando una base sólida para futuras contribuciones en el campo del diseño de experiencia de usuario. Además, las experiencias y habilidades de trabajo en equipo adquiridas durante este proyecto van más allá del ámbito académico, pues considero que todo lo aprendido en esta asignatura tiene la utilidad de servir en futuros proyectos profesionales u otros ámbitos con una perspectiva ya formada y centrada en el usuario. Cabe destacar la utilidad del aprendizaje del uso de la principal herramienta de diseño de la asignatura, Figma, que me permitirá tener una base sobre la que profundizar en técnicas avanzadas de prototipado y animación, y continuar aplicando mis conocimientos en contextos profesionales para enfrentar nuevos desafíos reales, lo que me permitirá seguir creciendo y consolidando mi experiencia.

Parte 2: Caso de estudio

Para analizar la propuesta elegida, en mi caso, el Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universidad de Granada (CITIC-UGR - <https://citic.ugr.es/>), he usado la plantilla de Website Checklist realizada en la actividad 2 y la tabla de Usability Review para analizar la usabilidad y experiencia de usuario.

1.a) Web Design Checklist

El diseño es moderno y profesional, enfocándose de forma clara en la funcionalidad. La paleta de colores es acertada, facilitando la lectura y no entorpeciendo la navegación. Además, posee un diseño responsive muy bien adaptado, garantizando su visualización en distintos dispositivos.



Website Checklist

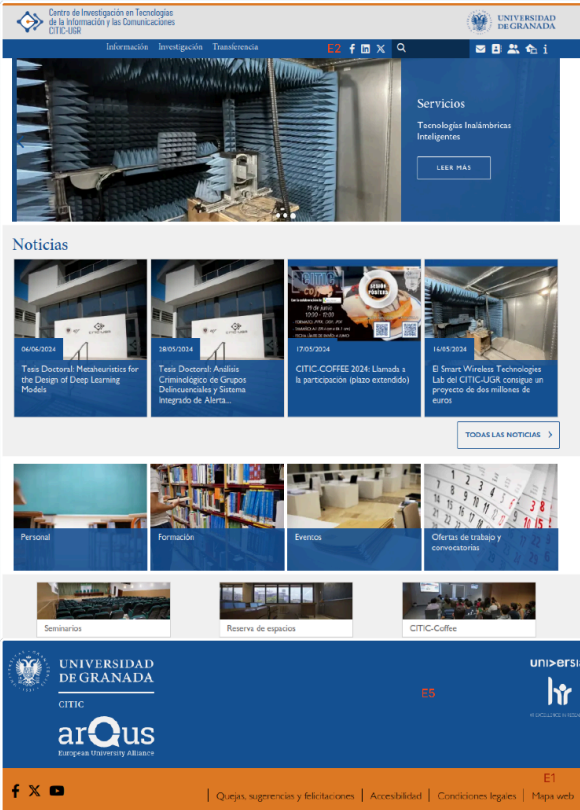
01 Website: <https://citic.ugr.es/>
 Autor
 • Jose Francisco López Rubio
 Objetivo: Promover y difundir la investigación en tecnologías de la información y las comunicaciones, ofreciendo un espacio de divulgación para que investigadores y estudiantes compartan sus trabajos y resultados.
 Público target: Investigadores, estudiantes, profesionales de la tecnología, académicos, y empresas tecnológicas.

Checklist:
 (valorar (+ / - / NA) y señalar en imagen con código)

A- Diseño visual:
 1. Balance +
 2. Simetría - (Excepto los botones y títulos)
 3. Regularidad y acentuación +

B- Navegación
 (<https://www.checklist.design/elements/navigation>)
 1. Navegación primaria +
 2. Navegación secundaria +
 3. Navegación de utilidad +
 4. Navegación por contenido relacionado +
 5. Enlaces inline -
 6. Search +

C- Wayfinding
 (<https://www.checklist.design/elements/navigation>)
 1. Identificación site (logo) +
 2. Título página - (No aparece, solo en el logo)
 3. About + (Poco intuitivo, en mapa web)
 4. Breadcrum +
 5. Enlace inicio +



Enlace a GitHub: <https://github.com/jflrubio4/TrabajoFinalDIU>

D- UX Writing
(<https://www.checklist.design/topics/ux-writing>)

1. Claro y conciso +
2. Útil +
3. Tono +

E- Patrones

1. Sitemap +
2. social media link +
3. Responsive +
4. 404 NA
5. Footer +

F. Puntos Críticos


- Los enlaces de la web, ya sea about us, contacto o demás no son intuitivos, están todos en mapa web y no hay específicos
- Los iconos no son intuitivos
- Poca información de portada

G. Comparativa producto competencia

La competencia, en general, presenta un mejor diseño de página inicial en el que puedes encontrar un vistazo global a toda la web sin entrar en ninguna sección en concreto. Sin embargo, en la página de CITIC se puede encontrar la información más fácil e intuitivamente y es más conciso.

I. Valoración Final

En general, aunque la página de CITIC-UGR parezca que tenga poca información, es útil y se puede encontrar fácilmente y de forma organizada, además de poder acceder a partes claves de la web rápidamente. Además, es una página completamente responsiva, por lo que será útil en todo tipo de dispositivos.



1.b) Usability Review

En cuanto a la usabilidad, los menús son claros y concisos, y la información está bien estructurada, pero solo es accesible desde el mapa del sitio, y si quieres volver a una sección de, por ejemplo, Contacto, cuando estás en otra pestaña, te obliga a hacerlo desde el sitemap. Los iconos pueden no resultar muy intuitivos, y hay pocos elementos que guíen al usuario por el sitio.

Performance			
43	El rendimiento del sitio o la aplicación no inhibe la experiencia del usuario (por ejemplo, descargas lentas de páginas, retrasos prolongados)	Excellent	
44	Los errores y problemas de confiabilidad no inhiben la experiencia del usuario	Excellent	
45	Se admiten posibles configuraciones de usuario (por ejemplo, navegadores, resoluciones, especificaciones de computadora)	Excellent	
Overall usability score (out of 100) *		83	- Good
* Very poor (less than 29) - Users are likely to experience very significant difficulties using this site or system and might not be able to complete a significant number of important tasks.			
* Poor (between 29 and 49) - Users are likely to experience some difficulties using this site or system and might not be able to complete some important tasks.			
* Moderate (between 49 and 69) - Users should be able to use this site or system and complete most important tasks, however the user experience could be significantly improved.			
* Good (between 69 and 89) - Users should be able to use this site or system with relative ease and should be able to complete the vast majority of important tasks.			
* Excellent (more than 89) - This site or system provides an excellent user experience for users. Users should be able to complete all important tasks on the site or system.			
Plantilla extraída del artículo: A guide to carrying out usability reviews		http://www.uxforthemasses.com/usability-reviews/ http://www.uxforthemasses.com/wp-content/uploads/2011/02/Usability-review-template.xls	

La nota final es un 83, lo que significa que es una buena web, bien estructurada, con un diseño sencillo que permite navegación fluida y contenido relevante y enfocado, pero hay ciertos aspectos de accesibilidad que podrían mejorarse, como la búsqueda (añadir más filtros), más enlaces directos a otras secciones relevantes y más descripción de la información en el home page.

2) Comparativa

La comparativa realizada con el Centro de Innovación en Tecnología para el desarrollo humano (itdUPM - <https://itd.upm.es>) nos sirve para analizar aspectos similares y contrarios entre ambas webs. Para ello, la técnica más útil en la realización de las prácticas es el A/B Testing, por el cual se evalúan los aspectos de las diferentes webs en busca de contrastes. Hemos usado el mismo perfil de usuario para ambos para que la comparativa sea más realista:

10/06/2024		TEST A:	TEST B:
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO		Web: CITIC-UGR (https://citic.ugr.es/)	Web: itdUPM (https://itd.upm.es)
		A - TESTING	B - TESTING
USUARIO ID:		#USER	#USER
SEXO		Hombre	Hombre
EDAD		20	20
OCUPACION		Estudiante	Estudiante
EXPERIENCIA TIC		Alta	Alta
		1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo	1: Completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo
CUESTIONARIO SUS		Valoración User1 (entre 1-5)	Valoración User3 (entre 1-5)
1	Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	4
2	Encontré el website innecesariamente complejo	1	3
3	Pensé que era fácil utilizar este website	5	4
4	Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	1	1
5	Encontré las funciones del website bastante bien integradas	3	4
6	Pensé que había demasiada inconsistencia en el website	2	1
7	Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	4	2
8	Encontré el website muy grande al recorrerlo	2	4
9	Me sentí muy confiado en el manejo del website	4	4
10	Necesito aprender muchas cosas antes de manejarlo en el website	1	1
VALORACION FINAL		82,5	70
NO ACEPTABLE (SI ES <40)			
MARGINAL (LOW 40-60)			
MARGINAL D (ENTRE 60-70)			
ACEPTABLE TIPO C (GOOD 70-80)			
ACEPTABLE TIPO B (EXCELENT 70-80)			
ACEPTABLE TIPO A (THE BEST 90-100)			

Como se puede observar, el CITIC-UGR presenta un diseño más moderno y tecnológico y, aunque le supera a la competencia en términos de claridad y distribución de la información ya que la estructura en subcategorías del CITIC puede resultar algo confuso, la experiencia de usuario es mejor que en el itdUPM, pues no hay tanta información y con una navegación más simple e interactiva es más fácil acceder a ella.

3) Análisis

En las prácticas de diseño de interfaces de usuario, se han aplicado técnicas de investigación de usuarios, análisis de competidores, creación de personas y mapas de experiencia del usuario en partes iniciales del proyecto que han servido como base para la realización de futuras fases. Sin embargo, en el estudio de otras webs y la experiencia de usuario, solo encuentro útil lo realizado en la Práctica 1 ya que es la que se centra en analizar de forma sustancial aspectos de distintas webs, y no tanto en el desarrollo de un proyecto como lo hacen el resto.

El desarrollo de diferentes perfiles usuarios ha sido fundamental para entender las necesidades y comportamientos a la hora de analizar y crear una web sobre ese análisis. Este enfoque sería igualmente valioso al evaluar los centros de investigación, para asegurarse de que el diseño y la usabilidad estén alineados con las expectativas de diferentes usuarios y brinda distintos puntos de vista al ser de públicos diversos.

La creación de prototipos y la realización de pruebas de usabilidad han permitido identificar y corregir problemas antes del desarrollo final. Aplicar estas técnicas a los centros de investigación ayudaría a mejorar significativamente la experiencia de los diferentes usuarios.

Además, creo que el análisis de competidores es un elemento crucial en el estudio de la usabilidad de un sitio web. Visualizar ciertas técnicas empleadas en otros lugares pueden establecer una base sólida sobre la que empezar a analizar una en concreto, y gracias a ello, encontrar aspectos que no eran notorios para conseguir una mejor versión final del proyecto.

En general, las prácticas han proporcionado una base sólida en el diseño de interfaces de usuario y la experiencia de usuario y mediante ellas hemos podido aplicar de forma práctica y útil los conocimientos adquiridos en teoría, lo cual fomenta y ayuda en el crecimiento no solo del ámbito académico, sino en el ámbito profesional, ya que considero que dichos conocimientos serán muy relevantes en un futuro y pueden ser útiles en muchos aspectos de nuestro ámbito laboral.