

Diseño de interacción y diseño de interfaces

R2

**Definición: Síntesis de la
Propuesta de proceso de DCU**

INDICE

1. DIAGRAMAS DE FLUJO.....	3
INTRODUCCIÓN	3
REQUERIMIENTO 1 (JIRA)	3
PREGUNTAS DEL REQUERIMIENTO: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS.....	4
¿Cuántos pasos tienes que hacer para completar cada diagrama y cuánto tiempo inviertes? .	4
¿Hay una única forma de completar la tarea?	4
¿Qué puntos son los más problemáticos según tu opinión?.....	4
¿Qué puntos son los más claros según tu opinión?.....	5
IMAGENES DE CREACIÓN DE LA INCIDENCIA EN JIRA	6
REQUERIMIENTO 5 (JIRA)	7
PREGUNTAS DEL REQUERIMIENTO: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES	8
¿Cuántos pasos tienes que hacer para completar cada diagrama y cuánto tiempo inviertes? .	8
¿Hay una única forma de completar la tarea?	8
¿Qué puntos son los más problemáticos según tu opinión?.....	8
¿Qué puntos son los más claros según tu opinión?.....	8
IMAGEN DE CREACIÓN Y SELECCIÓN DE REPORTES EN JIRA.....	9
2. TEST CON USUARIOS.....	10
INTRODUCCIÓN	10
IDENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS.....	10
Usuario 1: Naomi.....	10
Usuario 2: Antonio	11
GUIÓN DE LAS TAREAS.	12
Propósito de los test:	12
PREGUNTAS DURANTE LA SESIÓN	13
MOTIVACIÓN DE ELECCIÓN DE LAS PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA	14
¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?	14
¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?	14
¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?	14
ENTREVISTA	15
Desarrollo de la entrevista con Ana Rodríguez (Usuario 1)	15
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOPIADA.....	20
ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS	22
RECOMENDACIONES BASADAS EN HECHOS CONCRETOS DE LA ENTREVISTA.	23
CONCLUSIONES DE LOS TEST A LOS USUARIOS	23
3. PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL	25
1. IGUALDAD DE USO.....	25
2. FLEXIBILIDAD EN EL USO	27
3. SIMPLE E INTUITIVO.....	29
4. INFORMACIÓN FÁCIL DE PERCIBIR	30
5. TOLERANTE A ERRORES	31
6. ESCASO ESFUERZO FÍSICO.....	32
7. DIMENSIONES APROPIADAS.....	33
CONCLUSIONES SOBRE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL	35
Recomendaciones Finales	35
REFLEXIÓN FINAL.....	36



4. PRIMERA VERSIÓN DEL PROTOTIPO	37
REQUERIMIENTO 1: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS	37
REQUERIMIENTO 5: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES.....	39
APLICABILIDAD DE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL EN EL PROTOTIPO	41
REFLEXIÓN FINAL.....	41
CONCLUSIONES SOBRE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL	41
REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA.....	43
AUTORÍA.....	43

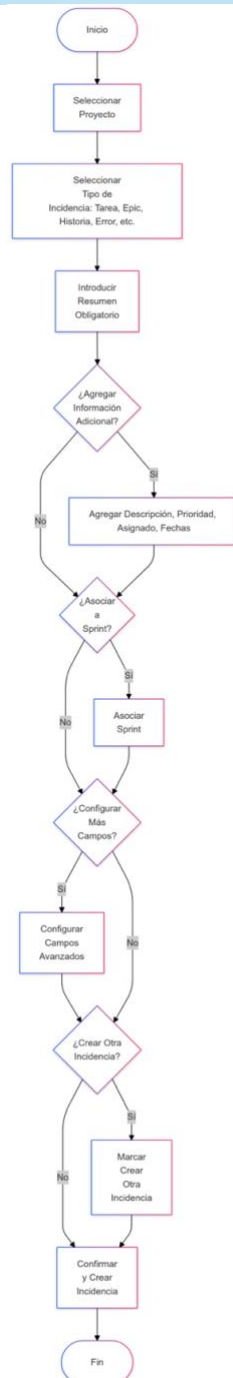
1. DIAGRAMAS DE FLUJO

INTRODUCCIÓN

Para los diagramas he elegido del estudio de caso el requerimiento 1: **Creación Gestión de proyectos y tareas** y el requerimiento 5: **y Seguimiento del progreso y reportes en Jira**

He elegido estos dos requerimientos ya que me parecían que eran los que quizás yo podía desarrollar mejor, el primero por ser fundamental, parte de cualquier gestor de tareas, y el quinto me parecía interesante, y nunca lo había utilizado.

REQUERIMIENTO 1 (JIRA)



PREGUNTAS DEL REQUERIMIENTO: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS

¿CUÁNTOS PASOS TIENES QUE HACER PARA COMPLETAR CADA DIAGRAMA Y CUÁNTO TIEMPO INVIERTES?

- La ruta mínima son 5 pasos (mas los 5 pasos que son opcionales y no completamos, y que nos hacen perder también tiempo aunque no pongamos) y la máxima es 14 pasos
- El tiempo invertido es entre 2-5 minutos en la ruta mínima a 5-8 minutos en la ruta máxima

¿HAY UNA ÚNICA FORMA DE COMPLETAR LA TAREA?

- No, existen múltiples formas de completar la tarea dependiendo de las decisiones que tome el usuario en los puntos mas importantes:
 - Información adicional
 - Seleccionar Sprint
 - Configurar más campos
 - Crear otra incidencia

¿QUÉ PUNTOS SON LOS MÁS PROBLEMÁTICOS SEGÚN TU OPINIÓN?

- Seleccionar sprint y tipo de tarea: personalmente siento demasiada información cuando elijo ya que hay demasiadas opciones. Y a los usuarios les puede pasar igual al no saber qué es lo importante.
- Configurar campos avanzados , ya que siempre vas a mirar aunque no lo necesites, ya que tienes miedo que no se cree la incidencia en el lugar adecuado y se “pierda”, es decir, tienes que tener un dominio muy bueno de la plataforma, o siempre pararás por seguridad a revisar los campos avanzados.
- Crear otra incidencia: Puede hacer pensar que tipo de incidencia está creando, si es una nueva, si es subtarea, si es duplicar la actual, etc. Yo personalmente he creado algunas veces mal las incidencias pensando que estaba creando por ejemplo, una subtarea, es decir, al seleccionar crear otra incidencia, me dejaría añadirla como subtarea.
- Cantidad de tipos de incidencia: Me parece muchos tipos, que deberían estar desactivados por el scrum master si no se usan, o simplificar los tipos.
- Backlog: como usuario me ha pasado en varias ocasiones de crear incidencias y por motivos que desconozco, no aparecen en el sprint (creo que tengo que ponerle un subfijo, pero aún no lo estoy seguro), y entre tantas incidencias, a veces cuesta varios minutos encontrar la incidencia que había creado.



¿QUÉ PUNTOS SON LOS MÁS CLAROS SEGÚN TU OPINIÓN?

- Selección de proyecto, es un paso claro, único, y fácil de llegar. Incluso mi primera vez entre multitud de proyectos llegué sin ayuda.
- Seleccionar el tipo de incidencia: Es fácil, el hecho de seleccionar el tipo de incidencia, aunque como ya he dicho en el punto anterior, hay muchos tipos.
- Resumen: No hay dudas, es un resumen de la incidencia, y es obligatorio, aquí nadie se puede equivocar.
- Confirmar y crear incidencia: Paso lógico final que indica la finalización del proceso.

IMAGENES DE CREACIÓN DE LA INCIDENCIA EN JIRA

Crear

Los campos obligatorios están marcados con un asterisco *

Proyecto *
TAT043 - Business Intelligence (TAT043)

Tipo de incidencia *
Tarea

Más información sobre los tipos de incidencias

Hemos mostrado los campos que usas a menudo y ocultado los que no.
[Más información sobre este cambio](#)

Estado
CREADA
Este es el estado inicial en el momento de la creación

Resumen *

Componentes
Ninguno

Descripción

Escribe @ para mencionar a un compañero o una compañera de equipo y avisarle de la incidencia.

☐ Crear otra

Cancelar **Crear**

Crear

Descripción

Escribe @ para mencionar a un compañero o una compañera de equipo y avisarle de la incidencia.

Versiones corregidas
Ninguna

Persona asignada
Automático

Asignarme a mí

Prioridad
Medium

Más información sobre los niveles de prioridad

Epic Link
Sustituido por el campo Principal
Choose an epic to assign this issue to.

Sprint
Seleccionar sprint

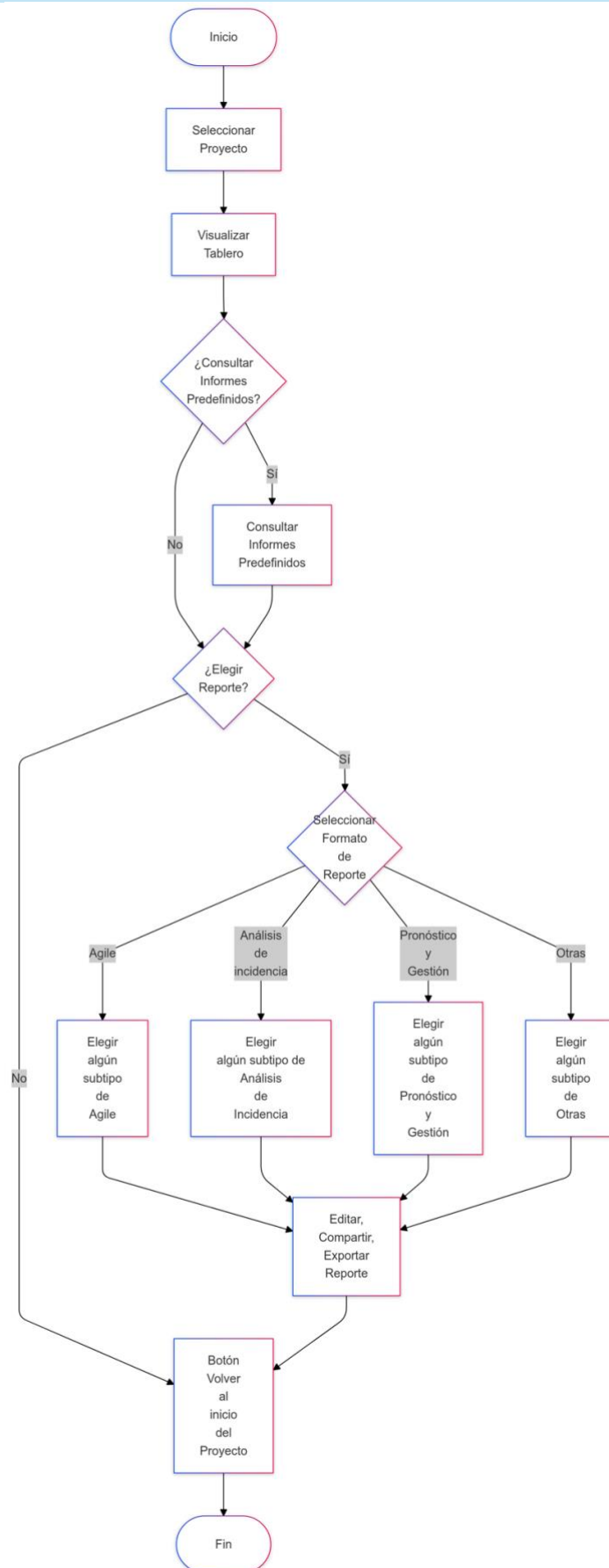
Jira Software sprint field

Más campos (7)

☐ Crear otra

Cancelar **Crear**

REQUERIMIENTO 5 (JIRA)



PREGUNTAS DEL REQUERIMIENTO: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES

Este flujo muestra como visualizar y generar reportes dentro de un proyecto. El usuario puede seleccionar informes predefinidos, o personalizarlos en diferentes formatos. Pienso que hay muchos formatos predefinidos, pero los personalizados no se pueden personalizar mucho.

¿CUÁNTOS PASOS TIENES QUE HACER PARA COMPLETAR CADA DIAGRAMA Y CUÁNTO TIEMPO INViertes?

- La ruta minima podríamos decir que tiene 7 pasos si dices NO en todo, y 11 si eliges si

¿HAY UNA ÚNICA FORMA DE COMPLETAR LA TAREA?

- No, el usuario puede seleccionar a la izquierda informes predefinidos, y puede usarlos, tambien puede crear uno personalizado, y puede buscar entre los diferentes subtipos de graficos.

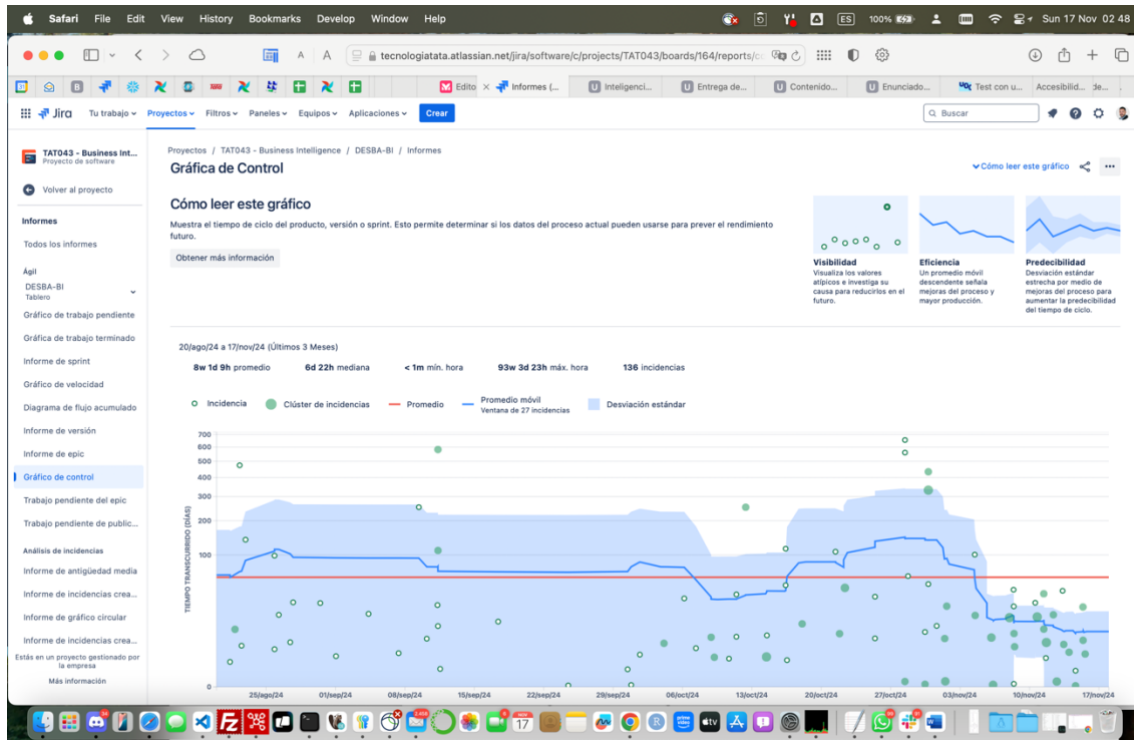
¿QUÉ PUNTOS SON LOS MÁS PROBLEMÁTICOS SEGÚN TU OPINIÓN?

- La variedad de opciones si no tienes una formación específica en scrum o tienes mucho tiempo de uso.
- Subtipos de reportes, al existir tanta variedad, con el título pero también leyendo la descripción, cuesta trabajo entender qué mostrarán diferente muchos de los gráficos.

¿QUÉ PUNTOS SON LOS MÁS CLAROS SEGÚN TU OPINIÓN?

- Seleccionar tablero. Es el punto mas claro al igual que en el otro requerimiento. Se puede seleccionar antes de hacer el requerimiento (al entrar en Jira), o puedes seleccionar otro tablero/proyecto seleccionando el que está seleccionado actualmente.
- Visualizar tablero: Son agradables las visualizaciones y permiten entender el estado del proyecto rápidamente.
- Boton volver, hacer que iterar sobre los menús sea fácil y cómodo, y que no te pierdas tan fácilmente entre las opciones.
- Informes predefinidos: Te permite ver rápidamente estadísticas sobre el proyecto sin necesidad de seleccionar datos adicionales.

IMAGEN DE CREACIÓN Y SELECCIÓN DE REPORTES EN JIRA



2. TEST CON USUARIOS

INTRODUCCIÓN

Debido a que estamos realizando una actividad en la que, si bien hay que seguir directrices, deja mucho a la imaginación de cuál es la mejor forma de hacerse, en base a la rúbrica, entre otros, he considerado el objetivo y concepto de tareas en el enunciado de la actividad, entendiendo que quiere decir tareas relacionadas con el requerimiento de la actividad precedente, es decir, vamos a evaluar que tal se desarrolla un usuario que encaje con mi grupo de usuarios, en la realización de tareas relacionadas con el elemento 1.

Para los usuarios utilizaré el perfil 1 (de Ana Rodríguez en la R1), que representa a una ingeniera de software junior y el perfil 2 (de Ignacio Andújar en la R1), que representa a un usuario avanzado, un Project manager.

Estas dos personas, los usuarios reales son Naomi (perfil 1) y Antonio (perfil 2).

IDENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

USUARIO 1: NAOMI

Naomi es mujer, tiene 26 años, está formándose (en diseño y creación digital) y trabajando en desarrollo frontend, está casada, y tiene un salario de 12.000\$ brutos anuales, y vive en Buenos Aires, Argentina. Se le ha entrevistado en persona. Dando una pequeña introducción de Naomi, este sería su perfil:

EXPERIENCIA Y COMPORTAMIENTO:

- Acaba de comenzar en el mundo de IT, con casi ninguna experiencia en herramientas de gestión de proyectos.
- Utiliza Jira para trabajar y saber qué tiene que hacer, pero encuentra dificultades para entender sus funciones.
- Se deja tickets sin cerrar o actualizar, a veces escribe comentarios en otros tickets, y le genera y genera a otros confusión dentro del proyecto.
- Su jefe le recuerda constantemente como tiene que usar la herramienta, y si bien en la reunión semanal tienen establecido solamente hablar de los tickets bloqueados, en su caso le revisan todos, y le cierran los que están en Ready para QA ya que se olvida de cerrarlos.

NECESIDADES Y OBJETIVOS QUE TIENE RESPECTO A JIRA:

- Comprender mejor sus obligaciones, asignaciones, fechas límites, y gestión de tiempo (app tempo para registrar las horas).
- Una interfaz más intuitiva y versátil que se acomode mejor a sus conocimientos, en la que se pueda familiarizar más rápidamente con funciones más básicas.
- Mejorar en la priorización de las tareas, entendiendo mejor por cuáles comenzar en su trabajo diario.

JUSTIFICACIÓN:

Naomi (y su perfil de Ana Rodríguez) representan los usuarios novatos, con poca o nula experiencia en herramientas de gestión de proyectos. Su perspectiva es importante para poder encontrar las limitaciones de entrada para personas que acaban de comenzar en Jira, pudiendo ser una perspectiva muy interesante para mejorar herramientas con una curva de aprendizaje tan pronunciada. Su opinión y conocimientos resultan muy interesantes para la propuesta de soluciones.

USUARIO 2: ANTONIO

Antonio es un hombre, tiene 40 años, ha trabajado varios años en gestión de proyectos. Es de Albacete, España, está soltero y gana aproximadamente 26000 € brutos anuales. Tiene ciertos conocimientos de programación, aunque profesionalmente no ha tenido un rol técnico antes. Se le entrevistó por videollamada. Lo más llamativo de su perfil es:

EXPERIENCIA Y COMPORTAMIENTO:

- Amplia experiencia en gestión de proyectos y conocimiento de ésta y otras herramientas especializadas.
- Ha usado Jira para organizar proyectos, asignar tareas, priorizadas, poner fechas límite, realizar seguimientos, hacer reportes, y facturar horas, entre otros.
- Hace reportes de utilización, organiza tableros, mantiene y gestiona los proyectos dentro de Jira.
- Le encanta la eficiencia y capacidad de personalización de Jira y la creación de flujos de trabajo.

NECESIDADES Y OBJETIVOS QUE TIENE RESPECTO A JIRA:

- Visualización clara y en tiempo real de tareas y su progreso del equipo.
- Configuración personalizada de tareas y reportes que puedan satisfacer demandas concretas de un proyecto, tales como tareas encadenadas, o condiciones para su realización.

JUSTIFICACIÓN:

Antonio (y su perfil de Ignacio Andújar) representan a los usuarios avanzados. Antonio requiere **funcionalidades avanzadas y complejas**, que sean **personalizables**. Su experiencia es importante para identificar mejoras en funcionalidades avanzadas y también para encontrar el equilibrio entre avanzado y complejo a la vez que utilizable para personas menos experimentadas

GUIÓN DE LAS TAREAS.

PROPÓSITO DE LOS TEST:

Evaluar áreas de mejora, facilidad de uso, en usuarios con diferente nivel de experiencia.

Identificar las áreas de mejora en la interfaz

CONTEXTO:

Voy a utilizar los mismos requerimientos del diagrama de flujo ya que es donde estoy más familiarizado y donde puedo aportar más insights al conocer mejor los requerimientos.

REQUERIMIENTOS

- **Requerimiento 1:** Creación y gestión de proyectos y tareas:
 - **Contexto:** Tienen que ver sus tareas para saber qué tiene que hacer.
 - **Tarea:** Localizar y abrir un ticket asignado con una fecha límite.
 - **Justificación:** Evaluar si la interfaz permite a un usuario sin experiencia encontrar fácilmente sus asignaciones.
 - **Contexto:** Deberían poder priorizar sus tareas según la importancia.
 - **Tarea:** Modificar la prioridad de un ticket.

- **Justificación:** Comprobar la intuición de la interfaz para realizar cambios básicos.
 - **Contexto:** Tras completar una tarea, deben actualizar el estado para que el equipo lo sepa.
 - **Tarea:** Cerrar un ticket después de finalizar la tarea.
 - **Justificación:** Verificar si el proceso de cierre es claro para usuarios sin experiencia.
-
- **Requerimiento 5:** Seguimiento del progreso y reportes
-
- **Contexto:** Antonio necesita preparar un informe para una reunión con la dirección.
 - **Tarea:** Generar un reporte de avance del proyecto.
 - **Justificación:** Evaluar la eficiencia de la herramienta en la generación de reportes.
-
- **Contexto:** Requiere datos específicos en el reporte para análisis detallado de las tareas.
 - **Tarea:** Personalizar el reporte para incluir tiempos asignados y utilizados para cada tarea.
 - **Justificación:** Analizar la capacidad de personalización de los reportes según necesidades de cada proyecto.
-
- **Contexto:** Debe compartir el reporte con los stakeholders de manera rápida.
 - **Tarea:** Compartir el reporte generado con una parte interesada externa vía email.
 - **Justificación:** Comprobar la facilidad de compartir información directamente desde la plataforma.

PREGUNTAS DURANTE LA SESIÓN

Para cada tarea y requerimiento:

¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?

¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?

¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?

MOTIVACIÓN DE ELECCIÓN DE LAS PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

La elección de las preguntas han sido pensadas para evaluar de una forma concreta pero simple las sesiones de prueba, siendo la usabilidad y la experiencia del usuario la motivación principal.

¿HA SIDO COMPLICADO COMPLETAR LA TAREA? ¿POR QUÉ?

Motivación: Esta pregunta permite identificar los obstáculos específicos que hubieran podido encontrar al realizar la tarea, y al concretar los motivos se intenta evitar respuestas vagas y ligeras, aunque las puede seguir habiendo. Comprender las razones de las dificultades de los usuarios es un punto clave para detectar las áreas de mejora.

¿QUÉ TE PARECE LA ORGANIZACIÓN DE LA INTERFAZ EN ESTA SECCIÓN?

Motivación: Ver la percepción de la manera en la que la interfaz está distribuida es importante, ya que podemos encontrar así disfuncionalidades dentro de una lógica natural de hacerlo para que de manera intuitiva se use la interfaz. Esto ayuda a determinar si la estructura es la adecuada y facilita la realización de tareas sin crear confusión.

¿HAY ALGO QUE CAMBIARÍAS O MEJORARÍAS EN EL PROCESO?

Motivación: Invitar a los usuarios a opinar es una idea fantástica para generar ideas, insights y un feedback de por dónde poner el foco. El hecho de que el propio usuario te guíe y genere oportunidades de implementar cambios también aumenta la satisfacción del usuario.

DESARROLLO DE LA ENTREVISTA CON ANA RODRÍGUEZ (USUARIO 1)

REQUERIMIENTO 1: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS

PERFIL 1: NAOMI (SIN APENAS EXPERIENCIA).

Tarea 1: Localizar y abrir un ticket asignado con una fecha límite.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no estaba segura de dónde encontrar mis tareas asignadas. No he encontrado lo de las fechas límite pero sí donde sale todo lo que tengo pendiente. Llegar hasta el ticket es más o menos sencillo gracias al tablero y al buscador.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Es confusa. Hay demasiadas opciones y no están claramente etiquetadas para alguien nuevo como yo. Además cuando veo a otras personas utilizar Jira, normalmente no utilizan tanto.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Quedría tener algún tipo de acceso directo a mis tareas en la página principal para encontrarlas más fácilmente, o algún tipo de interfaz para dummies.*

Tarea 2: Modificar la prioridad de un ticket.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no sabía dónde podía cambiar la prioridad. No estaba claro en qué lugar podía encontrar esa opción.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Demasiadas cosas. Las opciones no son fáciles para mí y me pierdo entre tantos botones.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Sería útil tener etiquetas más claras o una guía de inicio que me indique cómo llegar a las funciones más básicas, aunque una vez encontrado no parece tanto.*

Tarea 3: Cerrar un ticket después de finalizar la tarea.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no estaba segura de cómo cerrar el ticket al principio. No sabía si debía cambiar el estado, qué era y dónde estaba el estado, o había algún botón distinto más específico.*

- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Me parece mas o menos sencillo una vez que lo entiendes . Me tomó tiempo encontrar donde estaban las tareas, pero es mas o menos rápido ver como se cierran tickets, solamente arrastrandolo o modificando el ticket.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Incluir una opción más clara para cerrar o completar la tarea directamente desde la vista del ticket, ya que CREADA no me pareció evidente el lugar para terminar el ticket.*

PERFIL 2: ANTONIO (EXPERIMENTADO)

- **Tarea 1: Localizar y abrir un ticket asignado con una fecha límite.**
- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *No, fue sencillo. Utilicé el filtro en el buscador y ordené por fecha límite.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Está muy bien organizada para alguien que ya conoce la herramienta. Las funciones están casi siempre donde las espero.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Quizás añadir más opciones de los filtros para agilizar aún más la búsqueda.*

Tarea 2: Modificar la prioridad de un ticket.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *No, fue fácil. Edité el ticket y cambié la prioridad.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Funcional y clara. Las opciones de edición son como las espero.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Estaría bien poder modificar la prioridad sin tener que abrir el ticket.*

Tarea 3: Cerrar un ticket después de finalizar la tarea.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *No, simplemente cambié el estado a COMPLETADO y el ticket se cerró automáticamente.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Me gusta y es intuitiva para mí. Los estados son claros.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Una opción de cierre rápido para tareas sencillas, o tareas que caduquen, es decir una mezcla entre fecha límite y finalizado automático, ya que a veces se acumulan tareas, que*

no las cerré por alguna razón, y que ahora no soy capaz de recordar bien la razón, pero cuando tengo que hacer limpieza, cierro todas las tareas antiguas sin revisarlas.

REQUERIMIENTO 5: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES

PERFIL 1: NAOMI (SIN APENAS EXPERIENCIA)

Tarea 1: Generar un reporte de avance del proyecto.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no estaba segura de dónde ir para hacerlo.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Un poco desordenada y evidente a la vez, al haber tanta información, si no sabes donde es, no lo encuentras.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Sería interesante tener una sección de reportes más alguna forma de no perder 10 minutos cada vez que quiero buscar algo sencillo.*

Tarea 2: Personalizar el reporte para incluir tiempos asignados y utilizados para cada tarea.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no entiendo cómo personalizar el reporte.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Complicada. Hay muchas opciones técnicas que no conozco.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Incluir descripciones o una opción de personalización básica para usuarios como yo.*

Tarea 3: Compartir el reporte generado con una parte interesada externa vía email.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, no encontré una forma directa de enviar el reporte desde la aplicación. Tuve que hacer capturas de pantalla.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Poco intuitiva. Me hubiera gustado que fuera más sencilla.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?

- **Respuesta:** Agregar un botón de Compartir que me permita enviarlo por email.

USUARIO 2: ANTONIO (EXPERIMENTADO)

Tarea 1: Generar un reporte de avance del proyecto.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *No, fue sencillo. Fui a la sección de reportes y seleccioné el avance del proyecto aunque no me queda claro la diferencia entre tantos tipos de reportes.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Está bien estructurada, aunque podría ser más comprensible.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Me gustaría poder acceder a reportes frecuentes desde un panel creado para mi.*

Tarea 2: Personalizar el reporte para incluir tiempos asignados y utilizados para cada tarea.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Fue un poco complicado. Una plataforma tan completa pero muy incomprensible a veces.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Mejorable. Las opciones de personalización no están claras para mi.*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *Centralizar las opciones de personalización y que las plantillas predefinidas se puedan modificar mas, ya que a veces me paso un buen tiempo buscando lo que necesito realmente.*

Tarea 3: Compartir el reporte generado con una parte interesada externa vía email.

- **Pregunta 1:** ¿Ha sido complicado completar la tarea? ¿Por qué?
- **Respuesta:** *Sí, me sorprendió no poder compartir el reporte directamente. Tuve que compartirlo para que otros usuarios presentes en el proyecto accedieran a él.*
- **Pregunta 2:** ¿Qué te parece la organización de la interfaz en esta sección?
- **Respuesta:** *Limitada respecto a la posibilidad de compartir*
- **Pregunta 3:** ¿Hay algo que cambiarías o mejorarías en el proceso?
- **Respuesta:** *agregaría una función para enviar reportes desde la plataforma, pero que fuera independiente del proyecto, ahorraría tiempo pues si lo envío a alguien de la empresa ajeno al proyecto, no sé o no puedo compartirlo.*

REQUERIMIENTO 1: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS

Usuario 1: Naomi (Sin experiencia)

Dificultades encontradas:

Localización y apertura de tickets:

- Naomi tuvo problemas para encontrar sus tareas asignadas y la información sobre fechas límite.
- La interfaz le resultó muy confusa y sobrecargada, con demasiadas opciones no claramente etiquetadas, el mayor problema es que al haber tanta información no encuentra fácilmente lo que tiene que hacer.

Modificación de la prioridad:

- No sabía dónde encontrar la opción para cambiar la prioridad.
- Se sintió perdida entre tantas opciones y botones en varias ocasiones.

Cierre de un ticket:

- No estaba segura de cómo y dónde cerrar un ticket ni entendía bien el concepto de estado.
- Aunque luego una vez entendido, encontró el proceso era más sencillo, inicialmente le pareció confuso.

Comentarios y sugerencias:

- Desea un acceso directo a sus tareas en la página principal.
- Le gustaría una interfaz para principiantes o uso más claro que facilite su uso.
- Me dice que una guía de inicio o tutorial no le vendría mal.

Usuario 2: Antonio (Experimentado)

Experiencia positiva:

- Encontró las tareas sencillas y la interfaz intuitiva.
- Las funciones están donde las espera y le resultan funcionales y claras, ya que conoce la interfaz.

Sugerencias de mejora:

- Añadir más opciones en los filtros para agilizar la búsqueda.
- Poder modificar la prioridad sin abrir el ticket.
- Implementar una opción de cierre rápido para tareas sencillas y gestionar mejor las tareas que ya no son necesarias.

Patrones identificados:

Diferencias en la experiencia de uso:

- Naomi, como usuaria sin experiencia, encuentra la interfaz difícil y poco intuitiva.
- Antonio, con experiencia, navega sin problemas pero ve razones para mejorar la interfaz.

Necesidades más comunes:

- Ambos usuarios mencionan la posibilidad de mejorar los procesos para hacerlos más eficientes y claros.
- La personalización, sencillez y accesibilidad de funciones son aspectos clave a mejorar.

REQUERIMIENTO 5: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES

Usuario 1: Naomi (Sin experiencia)

Dificultades encontradas:

- **Generación de reportes:**
 - No sabía dónde ir para generar un reporte de avance.
 - La interfaz le pareció confusa, desordenada y sobrecargada de información.
- **Personalización de reportes:**
 - No entendió cómo personalizar el reporte.
 - Sintió demasiada información por las opciones técnicas desconocidas.
- **Compartición de reportes:**
 - No encontró una forma de compartir el reporte por email.
 - Tuvo que recurrir a hacer capturas de pantalla.

Comentarios y sugerencias:

- Sección de reportes más visible, accesible y comprensible.
- Incluir descripciones o una opción de **personalización básica**.
- Botón de Compartir que permita enviar el reporte por email.

Usuario 2: Antonio (Experimentado)

Experiencia y observaciones:

- Generó el reporte pero considera que el proceso podría ser más sencillo.
- Encontró complicada la personalización del reporte; las opciones no eran claramente comprensibles.
- No pudo compartir el reporte directamente con partes externas al proyecto, lo que necesita para su trabajo.

Sugerencias de mejora:

- Acceder a reportes desde un panel personalizado.
- Centralizar las opciones de personalización y añadir plantillas predefinidas pero personalizables.
- Agregar una función para enviar reportes desde la plataforma a usuarios externos, para ahorrar tiempo.

Patrones identificados:**Necesidad de mejorar la usabilidad en reportes:**

- Ambos usuarios enfrentaron dificultades al personalizar y compartir reportes.
- Existe una demanda clara por procesos más intuitivos y eficientes en esta área.

Limitaciones en la compartición de información:

- La imposibilidad de compartir reportes directamente con usuarios externos afecta la productividad y comunicación entre las partes técnica, de negocio, etc.

ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS**Patrones y insights vistos:****Complejidad de la interfaz:**

- **Observación:** Naomi se siente desbordada por la cantidad de opciones y le es difícil encontrar funciones básicas.
- **Insight:** La interfaz no está optimizada para usuarios inexpertos, lo que genera frustración y afecta a la productividad.

Limitaciones de la personalización:

- **Observación:** Antonio encontró insuficientes las opciones para personalizar reportes y dificultades para compartirlos directamente.
- **Insight:** Los usuarios avanzados requieren mayor flexibilidad para adaptar la herramienta a sus necesidades específicas.

Correlaciones:

- Ambos usuarios valoran la función de búsqueda, pero dependen de ella debido a la complejidad de la navegación y que ninguno de los dos confía en que las tareas estén donde deban estar.

RECOMENDACIONES BASADAS EN HECHOS CONCRETOS DE LA ENTREVISTA.

Implementar una interfaz más amigable:

- **Datos que lo respaldan:** Naomi y Antonio mencionaron que la interfaz es compleja y que a veces es complicado encontrar funciones sencillas.
- **Recomendación:** Crear modos de interfaz (**básico** y **avanzado**, e **incluso uno intermedio en una segunda fase**) para adecuarse al nivel de experiencia del usuario.

Mejorar la personalización y compartición de reportes:

- **Datos que lo respaldan:** Antonio me dijo de más opciones de personalización y una forma directa de compartir reportes.
- **Recomendación:** Ampliar las opciones de configuración en los reportes y permitir su compartición directa desde la plataforma.

CONCLUSIONES DE LOS TEST A LOS USUARIOS

Las pruebas realizadas han evidenciado que, si bien Jira es una herramienta impresionante, presenta desafíos significativos en términos de usabilidad y satisfacción del usuario para diferentes perfiles:

Para usuarios novatos como Naomi:

- **Áreas de mejora:** Simplificación de la interfaz, accesibilidad de funciones básicas y soporte educativo.
- **Acciones propuestas:** Una interfaz más intuitiva con tutoriales interactivos y accesos directos a tareas asignadas.

Para usuarios avanzados como Antonio:

- **Áreas de mejora:** Personalización avanzada y eficiencia en procesos clave como la generación y compartición de reportes.
- **Acciones propuestas:** Opciones de configuración más profundas y facilitar la comunicación con partes interesadas, además de que sea más fácil encontrar funciones.

Fortalezas identificadas:

- Funcionalidad del buscador: Reconocido por ambos usuarios como una herramienta útil.
- Capacidad de gestión de tareas: Apreciada especialmente por Antonio, aunque con margen de mejora en usabilidad para ambos.

Oportunidades:

- Desarrollar una interfaz adaptable y más amigable: Permite atender las necesidades de una amplia gama de usuarios, mejorando la satisfacción general.
- Optimizar procesos clave: Como la personalización y compartición de reportes, incrementando la eficiencia y productividad.

Futuras acciones:

- Mejoras en usabilidad para aumentar la adopción por parte del usuario sin experiencia o el usuario ocasional. Mi recomendación sería crear una nueva interfaz mas simple, lo llevo pensando desde que conocí Jira, que sea totalmente funcional para el uso rutinario y para usuarios inexpertos. Existen varias aplicaciones para esto, me recuerda en concreto lo que me imagino como resultado la aplicación de Binance para teléfonos, que tiene modo Lite y modo Pro.
- Mejoras en la personalización: mejorar la capacidad de creación de informes personalizados con capacidad de uso por terceras partes de fuera de la plataforma.
- Realizar pruebas para probar que, se adapta a los usuarios los cambios realizados.

3. PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL

1. IGUALDAD DE USO

Definición: El diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas, independientemente de sus capacidades y habilidades.

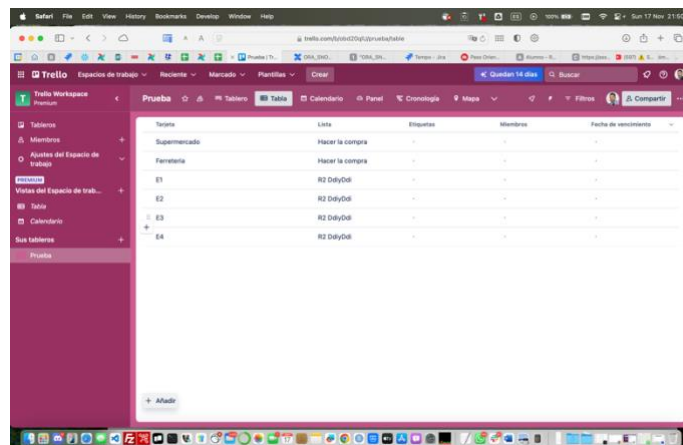
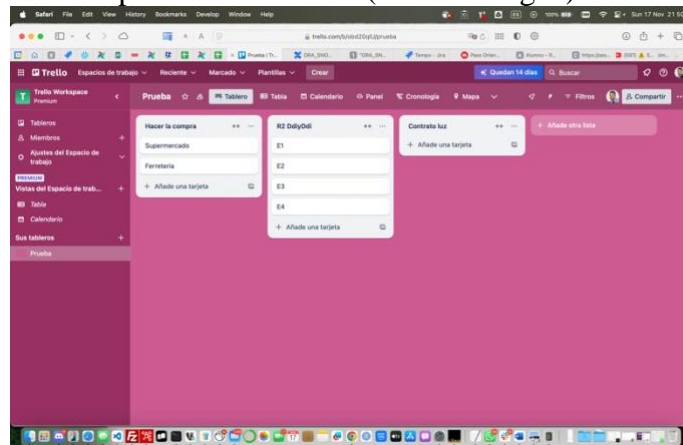
Aplicación en el estudio de caso:

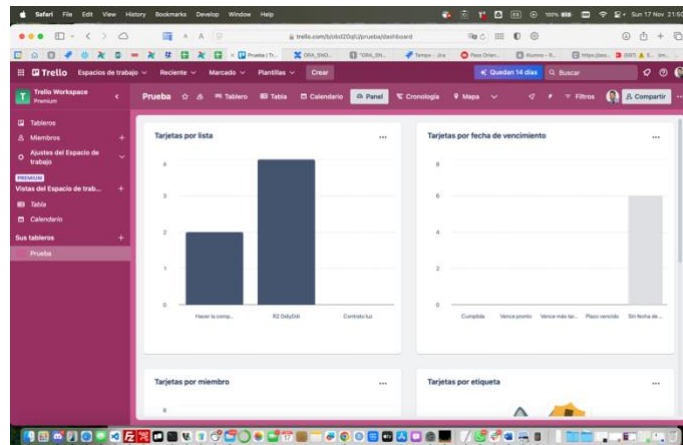
La aplicación de gestión de proyectos debería permitir que tanto usuarios novatos como experimentados puedan realizar tareas sin barreras. Por ejemplo, la funcionalidad para crear y asignar tareas debe ser accesible, fácil y comprensible para todos.

Ejemplo:

Aplicación: Trello

- **Descripción:** Trello utiliza una interfaz basada en tableros y tarjetas que es intuitiva y fácil de entender para nuevos usuarios, al mismo tiempo que ofrece funcionalidades avanzadas del estilo de etiquetas, filtros, automatizaciones, diferentes tipos de tableros (Tabla, calendario, cronología, etc). Con un panel con informaciones sencillas y comprensibles para todo el mundo (tercera imagen).





Justificación:

Trello es el contrato de Jira. Creado por atlasian, la misma empresa que Jira, aparte de utilizar diferente metodología, tablero, y público objetivo, es evidente al verlo que su objetivo es una aplicación muy completa pero simple a la vez. Esto pone en relieve como crear una aplicación para igualar el uso de diferentes tipos de usuarios, ofreciendo una experiencia fácil y sencilla para principiantes y opciones avanzadas para usuarios mas expertos. Es un lugar de encuentro perfecto para usuarios como Naomi, que podrían iniciarse con una herramienta como trello, creada por los dueños de Jira y *que se siente que es creada por los mismos...* Si bien esto asegura que puedan trabajar varios miembros del equipo sin discriminaciones, no es del todo apto para proyectos debido a que no a sido puesto el foco en ello en su desarrollo. Sin embargo la diferencia de curva de aprendizaje con Jira, es digna de mención.

2. FLEXIBILIDAD EN EL USO

Definición: El diseño debe poder adaptarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.

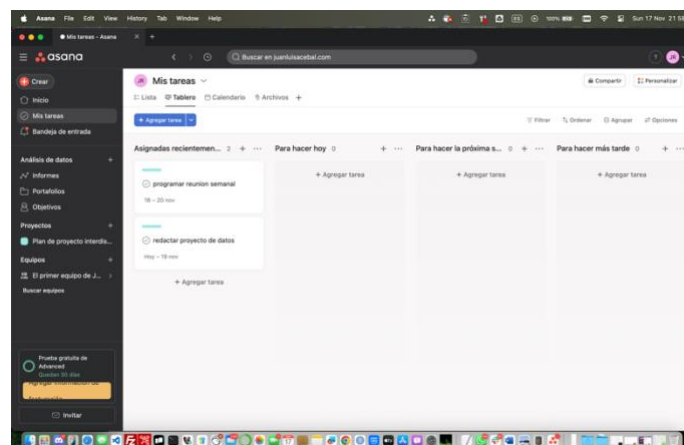
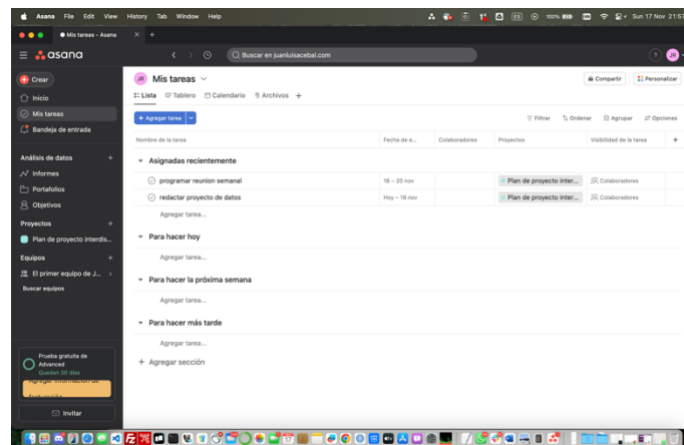
Aplicación en el estudio de caso:

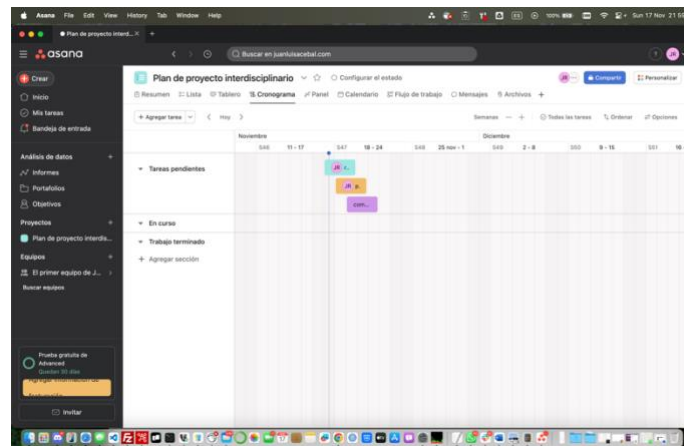
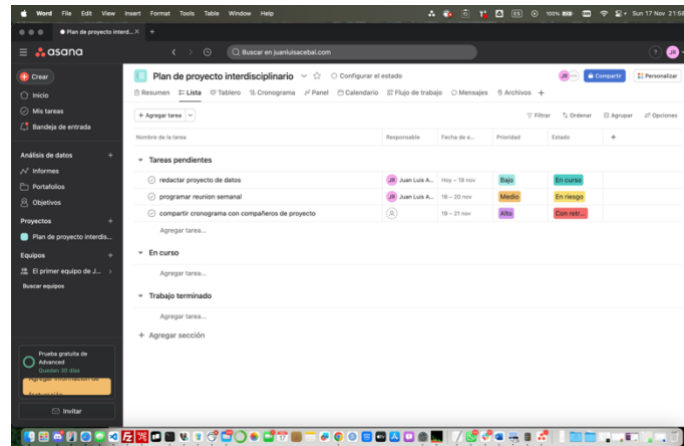
La aplicación debe permitir a los usuarios personalizar su experiencia según las necesidades que tengan. Por ejemplo, ofrecer diferentes vistas (lista, Kanban, calendario) permite a cada usuario elegir la que le venga mejor y se adapte mejor a él.

Ejemplo:

Aplicación: Asana

- **Descripción:** Asana permite a los usuarios cambiar entre diferentes vistas de proyecto, como lista, tablero, calendario y cronograma, haciendo que sea el usuario quien elija cuál de ellas utilizará.





Justificación:

Al proporcionar múltiples formas de visualizar y gestionar proyectos, crea un ambiente donde las preferencias individuales de los usuarios son la base de la gestión de la aplicación. Esto podría ser especialmente útil en equipos con diferentes preferencias y uso de este tipo de aplicaciones, por ejemplo Antonio y Naomi en el equipo.

3. SIMPLE E INTUITIVO

Definición: El diseño debe ser fácil de entender, independientemente de la experiencia, conocimientos, habilidades o nivel de concentración del usuario.

Aplicación en el estudio de caso:

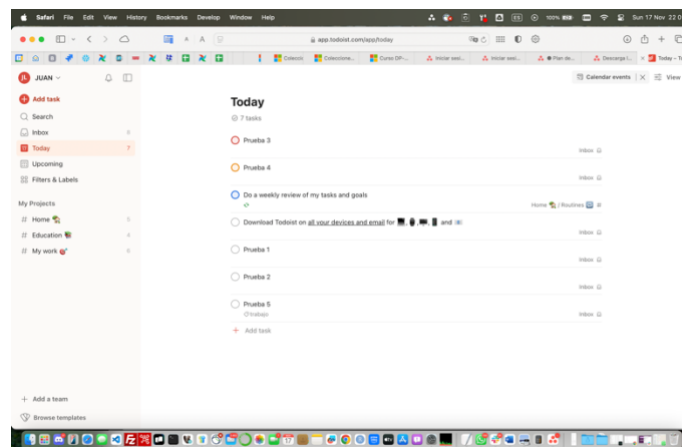
La interfaz de la aplicación debe ser clara y sin elementos que no sean necesarios y que puedan confundir a los usuarios. Las acciones principales: crear, asignar y cerrar tareas, deben estar visibles y accesibles fácilmente.

Ejemplo:

Aplicación: Todoist

- **Descripción:** Todoist presenta una interfaz muy limpia, sencilla y minimalista donde las acciones principales son fácilmente accesibles. Los botones para agregar tareas y proyectos están claramente visibles, y las opciones avanzadas están ocultas hasta que el usuario las busca.

Simplicidad. Una captura de pantalla es suficiente para explicarlo todo:



Justificación:

Una interfaz simple y bien estructurada facilita que los usuarios comprendan cómo interactuar con la aplicación, reduciendo la frustración y aumentando la productividad. Es exactamente la experiencia que necesitan usuarios como Naomi, que tienen poca experiencia con herramientas de gestión.

4. INFORMACIÓN FÁCIL DE PERCIBIR

Definición: El diseño debe ser capaz de intercambiar información con el usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.

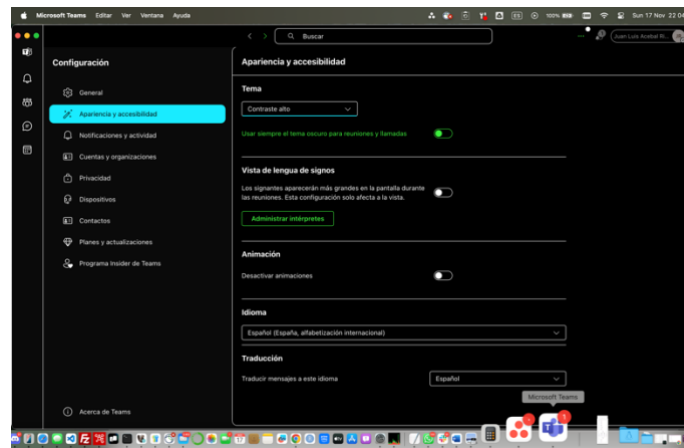
Aplicación en el estudio de caso:

La aplicación debe utilizar colores con buen contraste, fuentes legibles y opciones para ajustar el tamaño del texto. Además, debe incluir descripciones claras y etiquetas para todos los elementos interactivos.

Ejemplo:

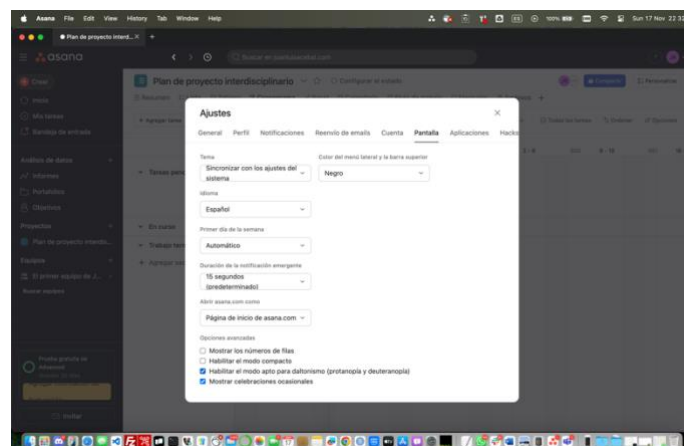
Aplicación: Microsoft Teams

- **Descripción:** Microsoft Teams ofrece opciones para cambiar el tamaño del texto y el contraste de colores, facilitando el acceso a usuarios con discapacidades visuales. También utiliza iconografía clara y etiquetas descriptivas para todos sus botones y funciones.



Aplicación: Asana

- **Descripción:** Asana tiene la opción para personas daltónicas.



Justificación:

Garantizar que la información sea fácilmente perceptible por todos los usuarios mejora la accesibilidad y usabilidad de la aplicación. Esto es esencial para asegurar que usuarios con diferentes capacidades sensoriales puedan utilizar la herramienta eficazmente.

5. TOLERANTE A ERRORES

Definición: El diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias no deseadas.

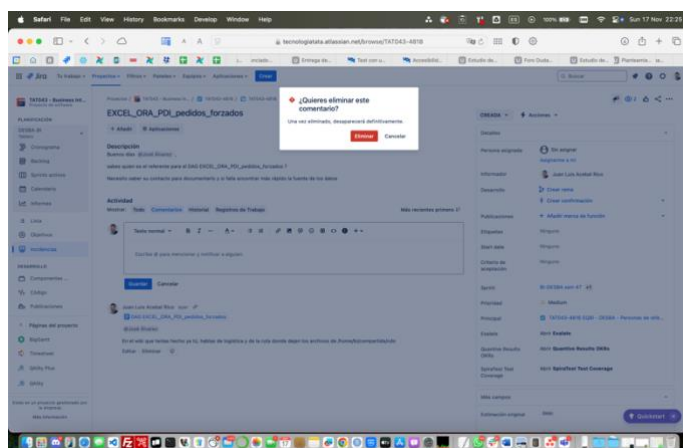
Aplicación en el estudio de caso:

Implementar confirmaciones antes de realizar acciones críticas, como cerrar tareas o eliminar proyectos, para prevenir errores accidentales. Además, ofrecer opciones de deshacer puede mejorar la seguridad del usuario.

Ejemplo:

Aplicación: Jira

- **Descripción:** Jira solicita confirmación antes de eliminar comentarios.



Justificación:

Al reducir la probabilidad de errores y proporcionar mecanismos para corregirlos, la aplicación se vuelve más segura y confiable para todos los usuarios, especialmente para aquellos que son menos experimentados y pueden cometer errores con mayor frecuencia.

6. ESCASO ESFUERZO FÍSICO

Definición: El diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.

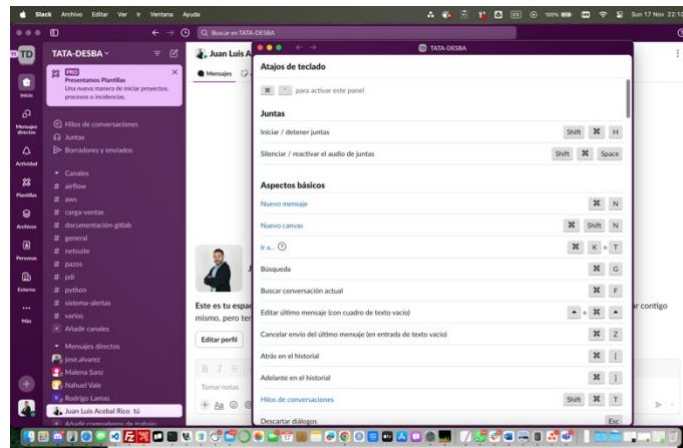
Aplicación en el estudio de caso:

La aplicación debe permitir la realización de tareas con la menor cantidad de clics o interacciones. Y ser compatible con atajos de teclado para usuarios que quieren una navegación rápida.

Ejemplo:

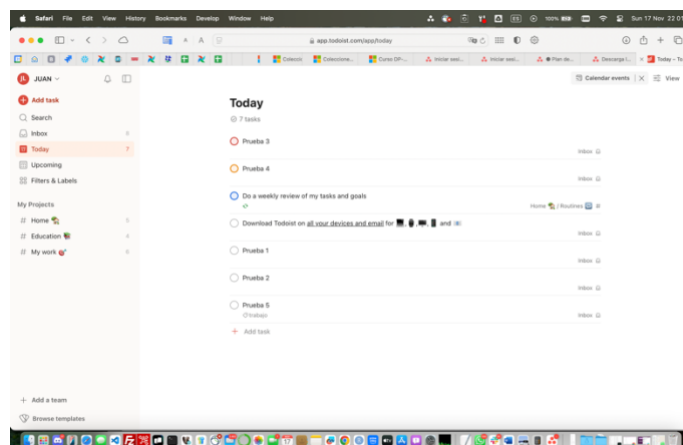
Aplicación: Slack

- **Descripción:** Slack permite a los usuarios realizar muchas acciones rápidamente a través de atajos de teclado, como crear mensajes, buscar conversaciones y cambiar de canales sin necesidad de usar el ratón.



Aplicación: Todoist

- **Descripción:** Todoist puede crear una tarea haciendo click en un espacio sin utilizar de la lista de tareas, poniendo el nombre a la tarea y dando a intro.



Justificación:

Reducir el esfuerzo físico necesario ayuda a mejorar la comodidad del usuario y por ende su eficiencia. Esto puede ser útil para usuarios avanzados como Antonio que se podrían adaptar más fácilmente a usar por ejemplo combinaciones de teclado.

7. DIMENSIONES APROPIADAS

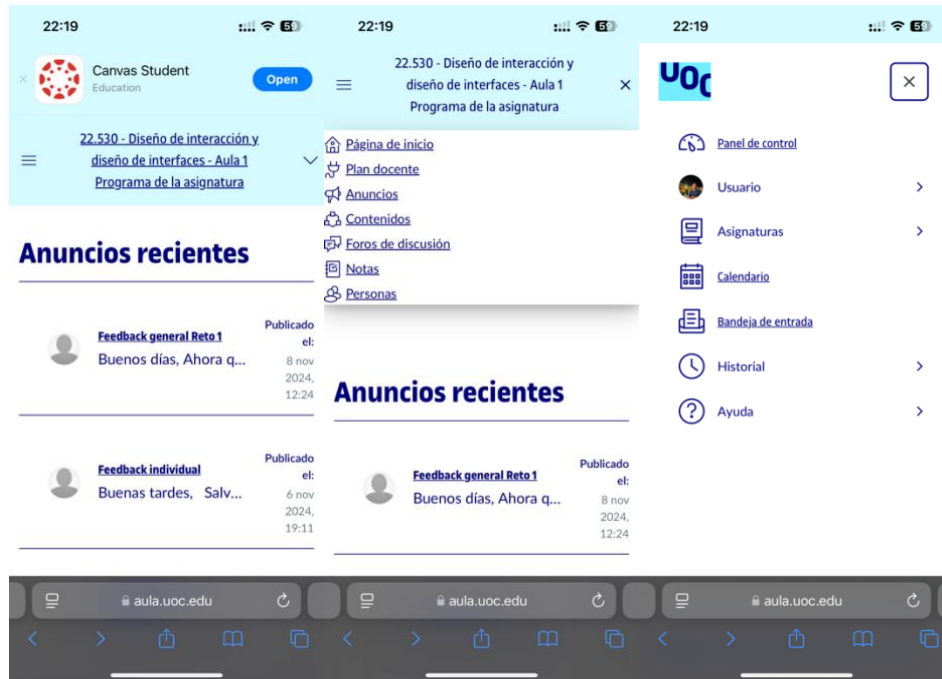
Definición: Los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición y movilidad.

Aplicación en el estudio de caso:

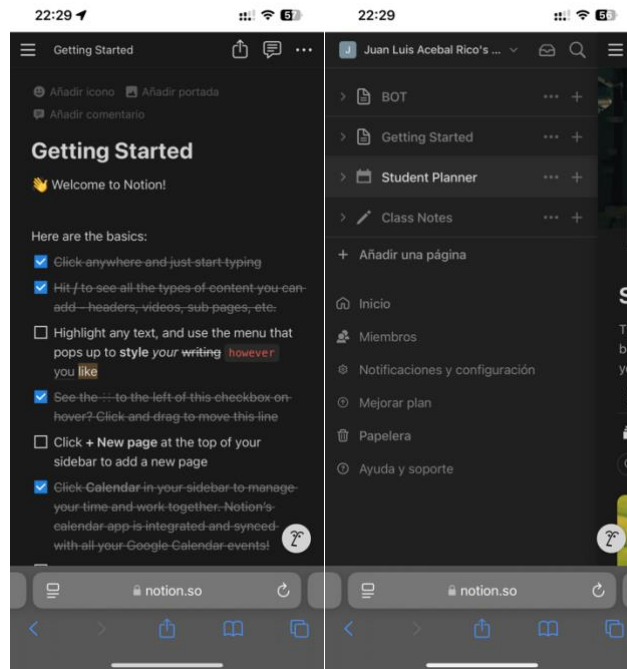
La aplicación debería ser responsiva y adaptarse a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, permitiendo un uso cómodo tanto en ordenadores de escritorio como en dispositivos móviles.

Ejemplo:

Aplicación: UOC.COM



Aplicación: NOTION.SO



- **Descripción:** Las aplicaciones adaptan su interfaz a diferentes tamaños de pantalla, asegurando que las funcionalidades sean accesibles y fáciles de manipular en dispositivos móviles y tabletas.

Justificación:

Adaptarse a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla garantiza que todos los usuarios puedan acceder a la aplicación y utilizarla de forma eficiente y cómoda, sin importar el entorno de trabajo o dispositivo utilizado.

CONCLUSIONES SOBRE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL

La utilización de principios de Diseño Universal en las herramientas de gestión de proyectos garantiza una experiencia inclusiva y accesible para todos los usuarios.

La **igualdad de uso** y **flexibilidad** permite el uso por todo tipo de usuarios, la **simplicidad e intuición**, junto **información fácil de percibir**, facilita su usabilidad y reduce la curva de aprendizaje a usuarios como Naomi.

Tolerancia a errores y escaso esfuerzo físico está bien para aumentar la confiabilidad y la eficiencia/eficacia.

Las **dimensiones apropiadas** garantiza que se use en diversos dispositivos y promueve la inclusión, y también el uso de la app ya que, la ausencia de estos principios, en nuestros días, se convierte en un handicap para quien no lo hace.

RECOMENDACIONES FINALES

Para mejorar la **experiencia de usuario** y asegurar la **accesibilidad** y funcionamiento de Jira, se proponen las siguientes soluciones adaptadas con los requerimientos identificados y los principios de Diseño Universal:

1. MODOS DE INTERFAZ ADAPTABLES

- **Descripción:** Ofrecer opciones de visualización simplificadas para usuarios novatos y avanzadas para usuarios experimentados con un botón para armar la interfaz simple-completa (Objetivo en Lite-Normal-Pro, comenzando inicialmente por Lite-Pro o Simple-Completa).
- **Justificación:** Facilita el uso para principiantes como Naomi y otros usuarios como Antonio también les ayudará.

2. OPTIMIZACIÓN DE NAVEGACIÓN Y MEJOR ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

- **Descripción:** Simplificar los menús y agregar accesos directos y funciones clave como Nueva Tarea y Filtros Rápidos.
- **Justificación:** Reduce la confusión y el esfuerzo requerido para encontrar y utilizar las herramientas necesarias.

3. MEJORA EN PERSONALIZACIÓN Y COMPARTICIÓN DE REPORTES

- **Descripción:** Ampliar las opciones de reportes y la compartición de reportes para usuarios como Antonio.
- **Justificación:** Satisface las necesidades de usuarios avanzados que necesitan reportes mas detallados, personalizables y fáciles de compartir pero a la vez con menos variedad.

4.OPTIMIZAR LA GENERACIÓN Y PERSONALIZACIÓN DE REPORTES:

- **Descripción:** Centralizar las opciones de personalización en una sección más clara y evidente.
- **Justificación:** Facilita a los usuarios personalizar reportes, reduciendo la frustración, el tiempo utilizado y la usabilidad.

5.INCORPORACIÓN DE SOPORTE Y TUTORIALES INTERACTIVOS

- **Descripción:** Proporcionar más guías contextuales y tutoriales más interactivos dentro de la aplicación.
- **Justificación:** Ayuda a usuarios como Naomi a comprender mejor y utilizar las funciones más básicas sin pérdidas grandes de tiempo, si bien ya existe, no es completo ni suficiente ^(*)

6.RESPONSIVIDAD Y ADAPTABILIDAD DE LA APLICACIÓN

- **Descripción:** Asegurar que la aplicación funcione óptimamente en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, para ello se comenzará por adaptar la interfaz simple que ha sido propuesta en el punto 1, para después, en diversas iteraciones del proyecto, adaptar el resto de interfaces.
- **Justificación:** Permite a los usuarios acceder a la herramienta desde cualquier dispositivo, aumentando la flexibilidad y conveniencia, para ello se utilizará la versión sencilla en dispositivos móviles para facilitar la adopción de usuarios como Naomi y el aumento del uso en diferentes entornos distintos al uso en computadora.

REFLEXIÓN FINAL

Las entrevistas realizadas han dejado entrever que, aunque **Jira es quizás la suite de herramientas de gestión de proyectos mas importante, completa y con funcionalidades mas elevadas**, existen **áreas de mejora**, sobretudo en lo que tiene que ver con la **diversidad de usuarios**. Naomi como usuaria inexperta, está excluida, con claras barreras de entrada y comprensión. Por otro lado Antonio no le resulta fácil utilizar ciertas funciones pese a su experiencia, también necesita una interfaz más ligera para el día a día.

Si se implanta los principios de Diseño Universal junto a las recomendaciones propuestas, quizás podamos crear una aplicación más accesible y usable para cualquier tipo de usuario, y además mejorará la productividad de los equipos de trabajo en conjunto. Es un enfoque inclusivo, que intenta que la herramienta pueda adaptarse a una base de usuarios más amplia sin eliminar funcionalidades y con una gestión de proyectos más fluida en el día a día.

4. PRIMERA VERSIÓN DEL PROTOTIPO

En esta sección, se presenta la **primera versión del prototipo** de nuestra mejora de la aplicación de gestión de proyectos y tareas Jira, usando dos de los requerimientos principales del estudio de caso: **Creación y Gestión de Proyectos y Tareas** (Requerimiento 1) y **Seguimiento del Progreso y Reportes** (Requerimiento 5).

Además, se utilizan los principios de Diseño Universal de **Igualdad de Uso y Tolerancia a Errores** para garantizar una experiencia inclusiva y accesible para todos los usuarios.

REQUERIMIENTO 1: CREACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS Y TAREAS

Propuesta:

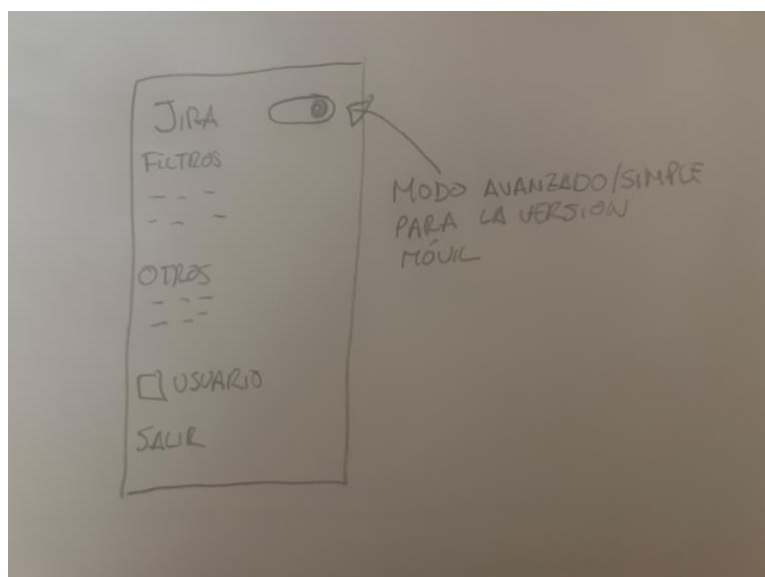
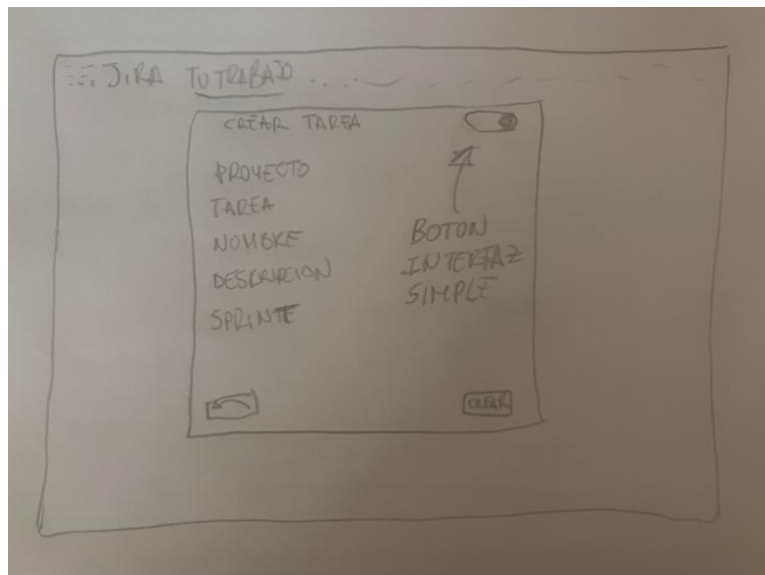
Crear una interfaz intuitiva y simplificada que permita a los usuarios crear y gestionar y priorizar, proyectos y tareas, de forma eficiente y simple, adaptándose al uso diario y diferentes niveles de experiencia.

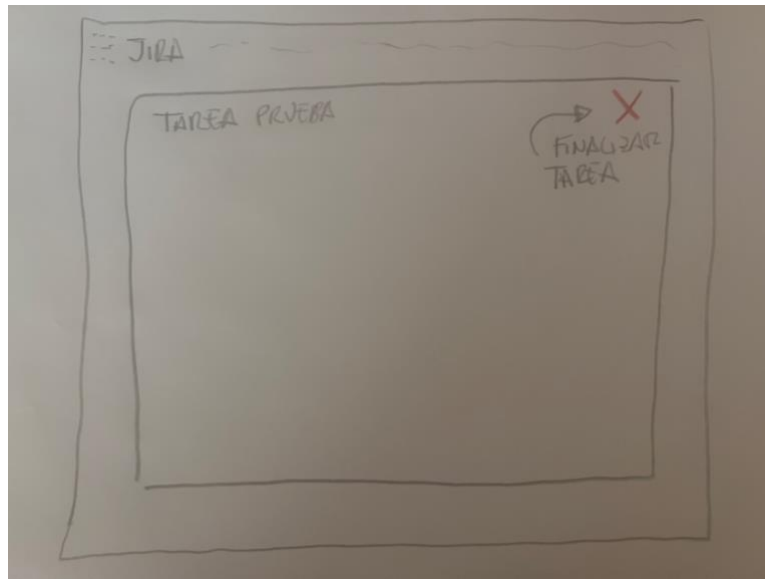
Distribución de la Información en la Interfaz:

- **Página Principal:**
 - **Panel de Tareas Asignadas:** Muestra una lista clara de tareas con indicadores de fecha límite y prioridad.
 - **Botón Nueva Tarea: Visible y accesible, con un icono + intuitivo.** Se diferenciará de "Crear" en que éste será una versión abreviada y simple con los mínimos campos posibles, siendo el resto configurables automáticamente (por ejemplo, vencimiento automático en 2 semanas)
 - **Filtros Rápidos:** Opciones para filtrar todo lo que hay en Jira por tareas por fecha, prioridad o estado, ubicadas al lado del botón de creación. Este botón ocultará y activará el filtro al clicar, y se podrá configurar las opciones del filtro.
- **Formulario de Creación de Tarea:**
 - **Campos Simples:** Título, descripción, fecha límite (calendario desplegable- dropdown con fecha preestablecida), prioridad (dropdown), asignado a (dropdown).
 - **Instrucciones Claras:** Texto de ayuda debajo de cada campo.
 - **Botón Guardar:** Grande y colorido para facilitar su identificación más fácilmente.
- **Vista de Tarea Individual:**
 - **Detalles Claros:** Información completa de la tarea con opciones para editar, cambiar prioridad y cerrar.
 - **Botón Cerrar Tarea:** Grande y con confirmación para evitar errores accidentales.

Aplicación de los Principios de Diseño Universal:

- **Igualdad de Uso:**
 - **Botones Claros y Etiquetados:** Todos los botones tienen etiquetas descriptivas y iconos intuitivos, facilitando su identificación y uso para cualquier usuario, independientemente de su experiencia.
 - **Accesos Directos:** Incluye accesos rápidos a funciones esenciales como Nueva Tarea y Filtros Rápidos, permitiendo una navegación eficiente.
- **Tolerancia a Errores:**
 - **Confirmaciones de Acción:** Al cerrar una tarea, se solicita una confirmación para prevenir cierres accidentales.
 - **Botón Deshacer:** Después de realizar acciones críticas como cambiar la prioridad o cerrar una tarea, se ofrece la opción de deshacer la acción.
- **Ejemplos visuales:**





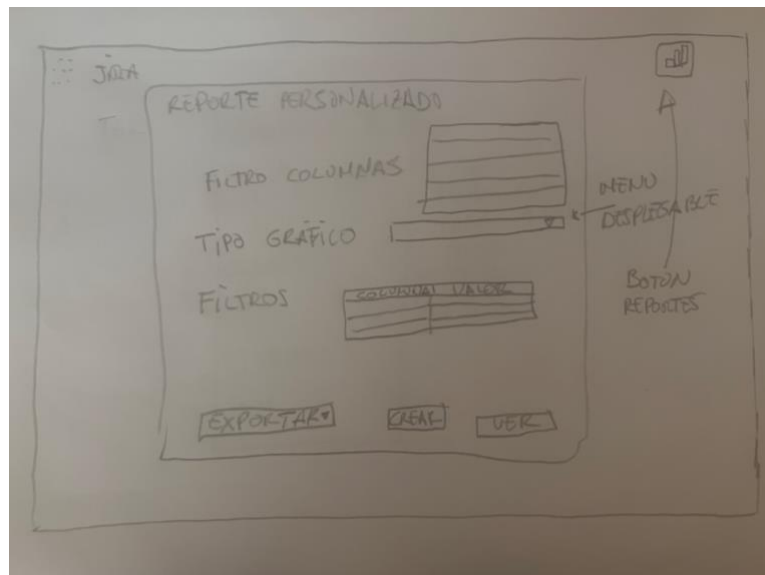
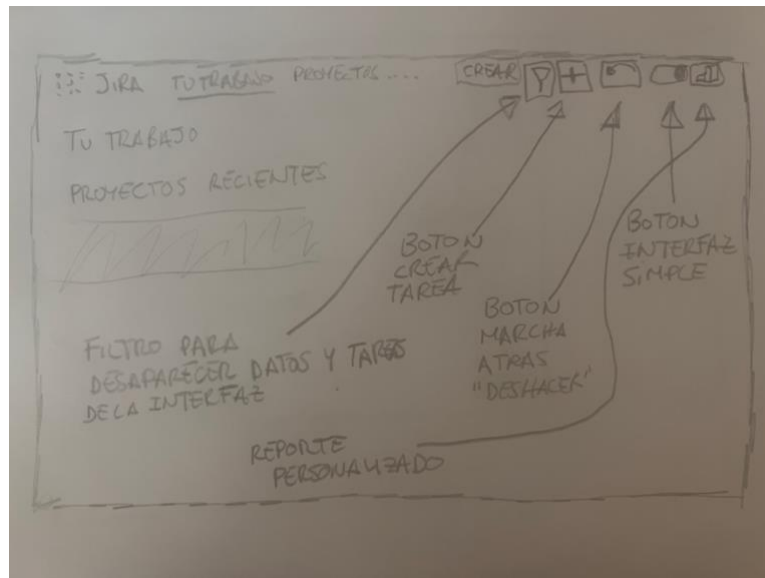
REQUERIMIENTO 5: SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y REPORTES

Solución Propuesta:

Crear una interfaz para la generación y personalización de reportes de avance del proyecto, facilitando la compartición directa de estos con stakeholders de manera eficiente.

- **Distribución de la Información en la Interfaz:**
- **Sección de Reportes:**
 - **Botón Generar Reporte:** Accesible desde el panel principal.
 - **Opciones de Personalización:** Selección de datos a incluir (tiempos asignados, utilizados, progreso de tareas, etc).
 - **Vista Previa del Reporte (Boton Ver):** Área donde se muestra cómo quedará el reporte antes de generarlo.
- **Formulario de Personalización:**
 - **Campos de Selección:** Checkboxes o listas para elegir qué datos incluir.
 - **Opciones de Formato:** Dropdown (menu desplegable) para seleccionar entre PDF y Excel.
 - **Botón Crear:** Para crear el reporte personalizado.
- **Compartición del Reporte:**
 - **Botón Exportar:** Opciones para enviar el reporte por email directamente desde la aplicación.
- **Aplicación de los Principios de Diseño Universal:**
 - **Igualdad de Uso:**
 - i. **Formularios Claros y Guiados:** Los campos de selección están claramente etiquetados y organizados, con instrucciones para guiar al usuario en la personalización del reporte.

- ii. **Botón Compartir Directamente:** Facilita la acción de compartir sin pasos adicionales, haciendo que el proceso sea accesible para todos los usuarios.
- **Tolerancia a Errores:**
 - i. **Validación de Campos:** Verifica que todos los campos necesarios estén completados antes de generar el reporte.
 - ii. **Opción de Deshacer Compartición:** Después de enviar un reporte, ofrece la opción de cancelar o reabrir la acción si se cometió un error
- **Ejemplos Visuales:**



APLICABILIDAD DE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL EN EL PROTOTIPO

Aplicación de los Principios de Diseño Universal en el Prototipo

Igualdad de Uso

- **Implementación:**
 - **Interfaz Intuitiva:** Botones etiquetados y accesos directos a funciones esenciales.
 - **Accesos Directos:** Facilitan la navegación eficiente para todos los usuarios.
 - **Justificación:** Garantiza que tanto usuarios novatos como experimentados puedan utilizar la aplicación de manera efectiva.

Tolerancia a Errores

- **Implementación:**
 - **Confirmaciones de Acción:** Solicitud de confirmación al cerrar tareas para prevenir errores accidentales.
 - **Botón Deshacer:** Permite revertir acciones críticas tales como cambios de prioridad, cierres de tareas o incluso creación de tareas (volviendo al menú contextual de creación de la tarea).
 - **Justificación:** Minimiza los errores y proporciona mecanismos sencillos para corregirlos, mejorando la confiabilidad y capacidad de Jira.

REFLEXIÓN FINAL

Las soluciones propuestas integran los principios de Diseño Universal, asegurando que nuestra herramienta de gestión de proyectos y tareas sea accesible y usable para una amplia variedad de usuarios. **Igualdad de Uso** facilita la interacción efectiva para todos los perfiles, mientras que **Tolerancia a Errores** aumenta la seguridad y confiabilidad de la aplicación. Al implementar estas recomendaciones, se puede mejorar la satisfacción y productividad de los usuarios, promoviendo una mejor colaboración.

CONCLUSIONES SOBRE LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UNIVERSAL

La integración de los principios de Diseño Universal en nuestro prototipo asegura que la herramienta de gestión de proyectos y tareas sea accesible y usable para una amplia variedad de usuarios. **Igualdad de Uso** garantiza que tanto usuarios novatos como experimentados puedan interactuar con la interfaz de manera eficiente, mientras que **Tolerancia a Errores** protege contra acciones accidentales, mejorando la confiabilidad y satisfacción del usuario.

Recomendaciones Finales

1. IMPLEMENTAR MODOS DE INTERFAZ ADAPTABLES:

- **Descripción:** Ofrecer opciones de visualización simplificadas para usuarios novatos y avanzadas para usuarios experimentados.
- **Justificación:** Facilita el uso para principiantes como Naomi y optimiza la eficiencia para usuarios avanzados como Antonio.

2. OPTIMIZAR LA NAVEGACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN:

- **Descripción:** Simplificar los menús y ofrecer accesos directos a funciones clave para reducir la confusión y el esfuerzo requerido.
- **Justificación:** Mejora la experiencia de usuario al facilitar el acceso a las herramientas necesarias sin sobrecargar la interfaz.

3. MEJORAR LA PERSONALIZACIÓN Y COMPARTICIÓN DE REPORTES:

- **Descripción:** Ampliar las opciones de configuración y facilitar la compartición directa desde la plataforma para aumentar la eficiencia.
- **Justificación:** Satisface las necesidades de usuarios avanzados que requieren reportes detallados y fáciles de compartir, como Antonio.

4. INCORPORAR HERRAMIENTAS DE SOPORTE Y TUTORIALES INTERACTIVOS:

- **Descripción:** Proporcionar guías y tutoriales contextuales para ayudar a los usuarios a familiarizarse con las funciones básicas y avanzadas de la herramienta.
- **Justificación:** Ayuda a usuarios como Naomi a comprender y utilizar las funciones sin interrupciones significativas en su flujo de trabajo.

5. ASEGURAR LA RESPONSABILIDAD Y ADAPTABILIDAD DE LA APLICACIÓN:

- **Descripción:** Garantizar que la aplicación funcione de manera óptima en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, promoviendo una experiencia consistente y accesible.
- **Justificación:** Permite a los usuarios acceder a la herramienta desde cualquier dispositivo, aumentando la flexibilidad y conveniencia.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- Para los gráficos: www.mermaidchart.com
- Para realizar la tarea: he utilizado cuenta del servicio de Jira
- <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/test-con-usuarios/>
- <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/accesibilidad/>
- Jonathan Chacón (2022). Reto 2. Definición: síntesis de la propuesta (2ª ed.). Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC)
- (*) <https://www.atlassian.com/es/software/jira/guides/getting-started/introduction#what-is-jira-software>
- Consulta técnica: Apuntes aula aprendizaje.

AUTORÍA

© Juan Luis Acebal Rico, 2024. Este trabajo está protegido por derechos de autor, pero puede ser compartido y adaptado bajo la licencia Creative Commons Attribution (CC-BY).