

# Diseño de interacción y diseño de interfaces

*R2*

---

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

## INDICE

<b>1. USER JOURNEY .....</b>	<b>2</b>
INTRODUCCIÓN: CREACIÓN, GESTIÓN DE TAREAS Y SEGUIMIENTO DEL PROGRESO .....	2
1. CREACIÓN Y GESTIÓN DE TAREAS EN MODO INTERFAZ SIMPLE .....	2
<i>Fases del Happy Path</i> .....	2
<i>Touchpoints, Acciones y Emociones</i> .....	4
2. SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y GENERACIÓN DE REPORTES .....	5
<i>Fases del Happy Path</i> .....	5
<i>Touchpoints, Acciones y Emociones</i> .....	6
BENEFICIOS CLAVE DEL MODO INTERFAZ SIMPLE .....	6
CONCLUSIÓN .....	6
<b>2. PROTOTIPADO .....</b>	<b>7</b>
<b>3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA INTERACCIÓN .....</b>	<b>10</b>
INTRODUCCIÓN .....	10
1. METÁFORA .....	10
2. AFFORDANCE .....	11
3. VISIBILIDAD .....	12
4. RETROALIMENTACIÓN .....	12
5. RESTRICCIÓN .....	13
6. MODELO MENTAL .....	13
CONCLUSIÓN .....	14
<b>REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>14</b>
<b>AUTORÍA .....</b>	<b>14</b>



## 1. USER JOURNEY

### INTRODUCCIÓN: CREACIÓN, GESTIÓN DE TAREAS Y SEGUIMIENTO DEL PROGRESO

Este documento se centra en los dos requerimientos tratados en la actividad precedente, si bien, ambos requerimientos tienen en común un enfoque de un botón tipo switch para cambiar entre una interfaz simple, para debutantes y sin muchas dificultades y opciones, a la interfaz de Jira actual (la “avanzada”).

El “Modo Interfaz Simple” se ha diseñado para mejorar la experiencia de usuario, reduciendo la complejidad y la sobrecarga en las tareas más frecuentes, como la **creación y gestión de tareas** y el **seguimiento del progreso mediante reportes** que son mis dos requerimientos propuestos. Este enfoque busca garantizar que las acciones clave puedan ejecutarse de forma fluida, rápida y sin confusión, priorizando la eficiencia y la accesibilidad.

A continuación, se describe en detalle cómo este modo transforma el flujo de trabajo, eliminando complicaciones y haciendo que los usuarios, independientemente de su nivel de experiencia, puedan alcanzar los objetivos con claridad.

#### 1. CREACIÓN Y GESTIÓN DE TAREAS EN MODO INTERFAZ SIMPLE

La funcionalidad de creación y gestión de tareas es uno de los pilares centrales de cualquier herramienta de productividad. El Modo Interfaz Simple reduce este proceso a los pasos esenciales, eliminando distracciones y manteniendo el enfoque en lo necesario.

#### FASES DEL HAPPY PATH

##### 1.1 FASE DE INICIO: ENTORNO INTUITIVO

Al abrir la aplicación, el usuario se encuentra con una interfaz clara y depurada. Los elementos disponibles son únicamente los esenciales:

- **Panel de Tareas:** Un espacio para visualizar las tareas existentes.
- **Botón “Nueva Tarea”:** Destacado, visible y accesible, acompañado de un ícono intuitivo.

El objetivo es que el usuario comprenda rápidamente las funcionalidades disponibles sin tener que explorar menús complejos. Este diseño inicial genera confianza y reduce la curva de aprendizaje desde el primer contacto.

**Beneficio:** Menor sobrecarga cognitiva y una experiencia más accesible para usuarios novatos.

## 1.2 FASE DE LOCALIZACIÓN DE FUNCIONALIDADES: ACCESO DIRECTO

La localización de funciones clave, como la creación de tareas, es inmediata. El botón **“Nueva Tarea”** es grande, accesible y visible, lo que permite al usuario iniciar el proceso con un solo clic, sin necesidad de navegar por menús secundarios o buscar configuraciones ocultas.

**Beneficio:** Ahorro de tiempo y eliminación de fricciones en el acceso a funcionalidades clave.

## 1.3 FASE DE CREACIÓN DE LA TAREA: FORMULARIO SIMPLIFICADO

Al hacer clic en “Nueva Tarea”, en el modo interfaz simple, se despliega un formulario que incluye únicamente los campos esenciales:

- **Título**
- **Descripción**
- **Fecha Límite:** Con un valor predeterminado de dos semanas para facilitar la toma de decisiones.
- **Prioridad**
- **Asignado a:** Campo opcional.

Cada uno de estos campos cuenta con una breve descripción contextual que guía al usuario sobre su propósito, lo que minimiza errores y dudas durante el llenado. Este enfoque asegura que el proceso sea rápido y comprensible.

**Beneficio:** Rellenado eficiente y reducción del margen de error mediante ayudas visuales claras.

---

## 1.4 FASE DE CONFIRMACIÓN: RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA

Una vez que el usuario completa el formulario, solo debe pulsar el botón “**Crear**” para confirmar la creación de la tarea y verla en su dashboard. De manera inmediata, el sistema muestra un mensaje de confirmación: “**Tarea creada con éxito**”. Esto ocurre sin redirigir al usuario a otras pantallas, lo que mantiene la interacción fluida y transparente.

**Beneficio:** Incremento de la confianza del usuario al recibir confirmaciones claras y en tiempo real.

---

## 1.5 FASE DE GESTIÓN: EDICIONES RÁPIDAS Y VISUALIZACIÓN CLARA

La tarea recién creada aparece en el **Panel de Tareas**, que ha sido diseñado para mostrar únicamente la información clave: título, fecha límite, prioridad y finalizar. Desde esta vista, el usuario puede:

- **Cambiar la Prioridad:** A través de un menú desplegable sencillo.
- **Cerrar la Tarea:** Mediante un botón rojo con confirmación.

Este diseño permite que las acciones de gestión sean rápidas y sin distracciones.

**Beneficio:** Agilidad en la gestión de tareas sin necesidad de explorar configuraciones avanzadas.

---

## TOUCHPOINTS, ACCIONES Y EMOCIONES

Cada etapa del proceso está diseñada para garantizar que los usuarios se sientan en control. Los principales puntos de contacto y las emociones asociadas incluyen:

- **Inicio:**
  - **Touchpoint:** Pantalla principal depurada y botón “Nueva Tarea” destacado.
  - **Emoción:** Confianza y claridad desde el primer momento.
- **Creación de Tareas:**
  - **Touchpoint:** Formulario simplificado con ayudas contextuales.
  - **Emoción:** Comodidad al comprender los pasos y campos necesarios.
- **Gestión de Tareas:**
  - **Touchpoint:** Opciones visibles y de fácil acceso en el Panel de Tareas.
  - **Emoción:** Satisfacción por la rapidez y simplicidad de los ajustes.

## 2. SEGUIMIENTO DEL PROGRESO Y GENERACIÓN DE REPORTES

El modo simple también mejora la experiencia de generación de reportes, eliminando configuraciones complejas y haciendo que el proceso sea eficiente incluso para usuarios inexpertos.

### FASES DEL HAPPY PATH

#### 2.1 FASE DE INICIO: ACCESO CLARO A LA FUNCIÓN DE REPORTES

En la pantalla principal, el usuario encuentra el botón **“Reportes”**, claramente identificado y visible, con una forma de gráfico. Al hacer clic, se accede directamente a una sección simplificada que incluye una sola opción principal: **“Generar Reporte”**. Esto elimina cualquier confusión al evitar listas extensas o configuraciones avanzadas.

**Beneficio:** Reducción de la fricción al presentar solo las opciones más relevantes.

#### 2.2 FASE DE PERSONALIZACIÓN: OPCIONES REDUCIDAS

En la pantalla de configuración del reporte, el formulario mostraría únicamente 2-3 opciones clave, como:

- **Incluir tiempos asignados.**
- **Mostrar estado de tareas completadas.**
- **Formato del archivo:** Dropdown con opciones como PDF.

Cada opción esté acompañada de una breve descripción que aclara su funcionalidad, asegurando que el usuario pueda configurarlo rápidamente.

**Beneficio:** Personalización intuitiva y rápida, sin complejidades innecesarias.

#### 2.3 FASE DE VISTA PREVIA Y GENERACIÓN

Una vez seleccionadas las opciones, el usuario puede hacer clic en **“Ver Previa”** para revisar un ejemplo del reporte antes de generarlo. Posteriormente, con un solo clic en **“Crear Reporte”**, el sistema confirma la acción con un mensaje claro: **“Reporte generado con éxito”**.

**Beneficio:** Seguridad en el resultado final y mayor transparencia en el proceso.

## 2.4 FASE DE COMPARTICIÓN: ENVÍO DIRECTO

El sistema permite al usuario compartir el reporte directamente desde la misma pantalla. Solo debe introducir un correo electrónico en un campo único y pulsar el botón “**Enviar**”. Además, se incluye una opción de deshacer por unos segundos, lo que aumenta la tolerancia a errores.

**Beneficio:** Fluidez y simplicidad en el envío del reporte, con mayor confianza en el proceso.

## TOUCHPOINTS, ACCIONES Y EMOCIONES

El proceso de generación de reportes también está diseñado para ser intuitivo y libre de fricciones:

- **Inicio:**
  - **Touchpoint:** Botón “Reportes” destacado en el menú principal.
  - **Emoción:** Claridad y rapidez para encontrar la función deseada.
- **Personalización:**
  - **Touchpoint:** Opciones básicas y breves descripciones.
  - **Emoción:** Confianza al comprender cada ajuste.
- **Generación y Compartición:**
  - **Touchpoint:** Botones claros de “Crear” y “Enviar”.
  - **Emoción:** Tranquilidad al recibir confirmaciones claras.

## BENEFICIOS CLAVE DEL MODO INTERFAZ SIMPLE

El Modo Interfaz Simple ofrece múltiples ventajas para los usuarios:

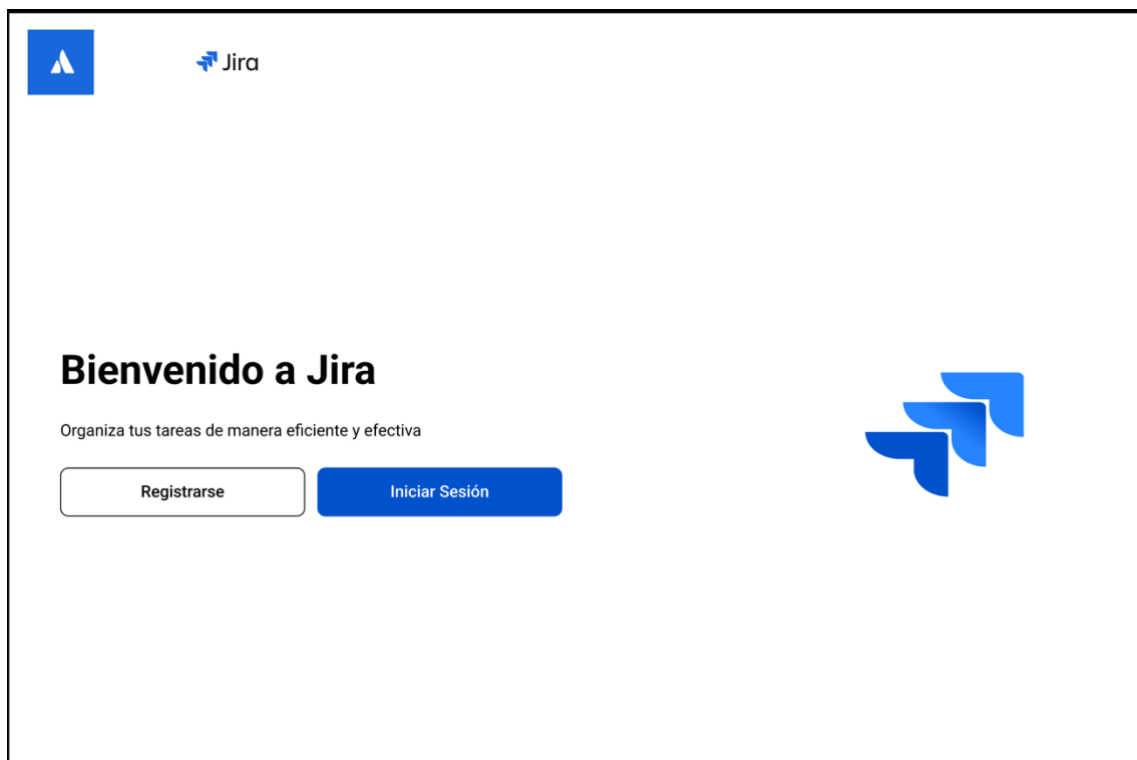
- **Reducción de la Curva de Aprendizaje:** Los nuevos usuarios no necesitan invertir tiempo en aprender funciones avanzadas desde el principio.
- **Mayor Confianza:** Las ayudas contextuales y las confirmaciones visuales generan seguridad.
- **Tolerancia a Errores:** Las opciones de deshacer y las confirmaciones claras minimizan el impacto de errores accidentales.
- **Eficiencia:** Las acciones clave se completan en pocos pasos, optimizando el tiempo de interacción.

## CONCLUSIÓN

La implementación del Modo Interfaz Simple transforma la experiencia de usuario al enfocarse en la claridad, simplicidad y accesibilidad. Tanto en la creación y gestión de tareas como en la generación y compartición de reportes, este modo minimiza la fricción y maximiza la eficiencia, asegurando que los usuarios más generales puedan alcanzar sus objetivos de forma más rápida y satisfactoria, y el resto de usuarios pueden siempre, utilizar el modo interfaz avanzado.

## 2. PROTOTIPADO

La pantalla de inicio:



Para continuar tenemos para iniciar sesión:





Jira

## Inicio de Sesión

Correo Electrónico

juanlu19@gmail.com

Contraseña

\*\*\*\*\*

Iniciar Sesión



A continuación tenemos la pantalla principal. Como se puede observar hay unos iconos en la parte centro-derecha que son, crear tarea, modo simple-avanzado, filtro y reportes

Jira Tu trabajo Proyectos Filtros Paneles Equipos Aplicaciones Crear

Tu trabajo

Proyectos recientes Ver todos los proyectos

TAT043 - Business Intell...  
Software gestionado por la e...  
ENLACES RÁPIDOS  
Mis incidencias abiertas 13  
Incidencias finalizadas  
2 tableros +

Con trabajo reciente Visto Mis asignaciones 13 Marcado

Si seleccionamos el modo simple, aparte de afectar a la pantalla principal, afectará a la creación de tareas, reportes y otras funcionalidades del gestor de tareas:

**Tu trabajo**

**Proyectos recientes** [Ver todos los proyectos](#)

**Tareas**

- ✓ Prueba 2  
TAT043-4948 · TAT043 - Business Intelligence · Creado JP
- ✓ Prueba 1  
TAT043-4947 · TAT043 - Business Intelligence · Creado JP

Si por ejemplo queremos quitar el filtro del dashboard, le damos al icono de filtro y nos desaparecerán algunas tareas y proyectos:

**Tu trabajo**

**Proyectos recientes** [Ver todos los proyectos](#)

Con trabajo reciente Visto Mis asignaciones 13 [Marcado](#)

- Trial (TRIAL)  
Software gestionado por la empresa

Al crear una tarea, podemos hacerlo en modo avanzado:

**Crear**

Los campos obligatorios están marcados con un asterisco \*

Proyecto \*  
TAT043 - Business Intelligence (TAT043)

Tipo de incidencia \*  
Tarea

Estado  
CREADA

Resumen \*

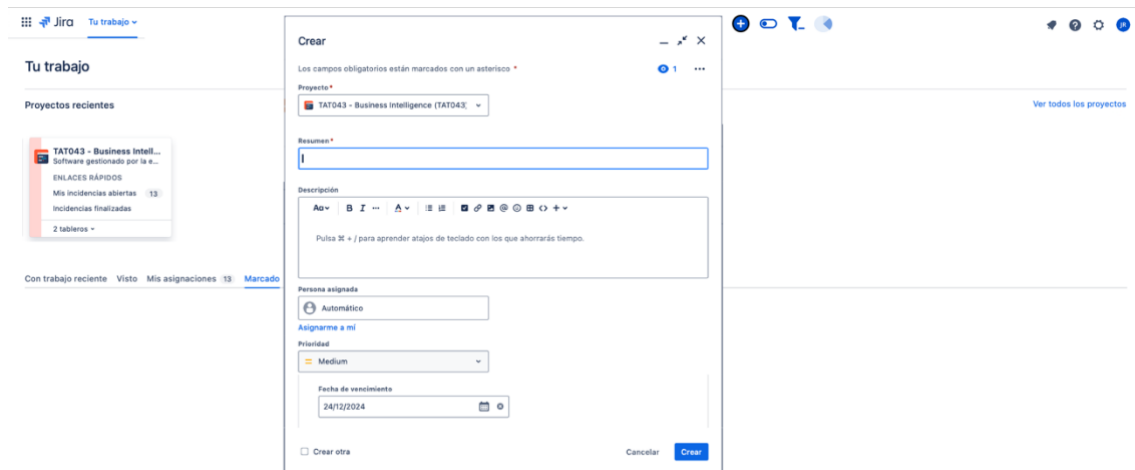
Componentes  
Ninguno

Adjunto  
Sube los archivos para adjuntarlos o [Navegar](#)

Descripción  
Pulsa **Alt + /** para aprender atajos de teclado con los que ahorrarás tiempo.

☐ Crear otra Cancelar Crear

Pero también cambiar a modo simple:



Enlace:

<https://www.figma.com/proto/cCWsxbbHmoC5GcfD3Zfz1X/Juan-Luis-Acebal-Rico?page-id=0%3A1&node-id=1-2&p=f&viewport=201%2C275%2C0.24&t=EBtZHFNAIjhDuygk-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed>

### 3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA INTERACCIÓN

#### INTRODUCCIÓN

Los conceptos fundamentales de la interacción (metáfora, affordance, visibilidad, retroalimentación, restricción y modelo mental) aplicados al prototipo desarrollado, el cual integra el modo interfaz simple y da respuesta a los requerimientos seleccionados:

- Requerimiento 1: Creación y gestión de tareas.
- Requerimiento 5: Seguimiento del progreso y reportes.

El objetivo es mostrar cómo cada concepto se ha incorporado de manera coherente en el diseño del prototipo, dando ejemplos concretos de las pantallas y flujos propuestos, reforzando la facilidad de uso, la comprensión y la eficiencia para todo tipo de usuarios.

#### 1. METÁFORA

Aplicación en el prototipo:

La metáfora se emplea para que el usuario asocie visualmente ciertos elementos a objetos o acciones ya conocidas en el mundo real, minimizando el tiempo de aprendizaje.

Ejemplos:

- Icono de sobre para enviar reportes: En la sección de reportes del prototipo (Req. 5), al momento de compartir el resultado con un tercero externo, se podría utilizar el ícono de un sobre. Esta metáfora remite al envío de correos en el mundo real, haciendo evidente que dicho botón sirve para “enviar” información.
- Símbolo “+” para crear nuevas tareas: En el panel principal de tareas (Req. 1), el botón “+ Nueva Tarea” indica inmediatamente la acción de agregar algo nuevo. La metáfora del símbolo “+” se asocia universalmente a “añadir”, evitando que el usuario tenga que detenerse a leer instrucciones.
- Ícono de engranaje o ajustes: Aunque el modo interfaz simple limita opciones avanzadas, si incluyera un ícono de engranaje representaría la configuración o personalización del entorno, concepto conocido por el usuario de muchas otras aplicaciones y dispositivos.

Estas metáforas visuales permiten que el usuario identifique las funciones sin necesidad de largas explicaciones, reforzando su modelo mental y mejorando la experiencia global.

## 2. AFFORDANCE

Aplicación en el prototipo:

La affordance se refiere a la percepción clara de lo que un elemento permite hacer. En el prototipo, he buscado para que los componentes sugieran su función sin que el usuario tenga que pensar demasiado en cómo interactuar con él.

Ejemplos:

- Botones con apariencia “clicable”: El botón “Crear” al crear una tarea aparece con un contraste de color intenso, forma rectangular clara y un sutil sombreado, indicando “esto se puede presionar”. Esto es esencial en el modo interfaz simple, donde el usuario debe reconocer de inmediato dónde hacer clic para confirmar la tarea.
- Campos de texto con bordes y fondo claro: Los campos del formulario para crear una tarea (título, descripción, fecha) tienen bordes definidos y un fondo ligeramente distinto, sugiriendo que se puede escribir en ellos.

El resultado es que el usuario entiende intuitivamente cómo interactuar con cada elemento, reduciendo la necesidad de lecturas adicionales.

### 3. VISIBILIDAD

Aplicación en el prototipo:

La visibilidad implica que las funciones principales estén a la vista y accesibles sin tener que navegar por menús ocultos o complejos. Con el modo interfaz simple, la visibilidad se incrementa al limitar la cantidad de elementos mostrados, priorizando lo esencial.

Ejemplos:

- Botón “Nueva Tarea” en la pantalla principal: Al iniciar en el panel principal (Req. 1), el usuario ve el botón “Nueva Tarea” sin buscar en submenús. Esto mejora la rapidez con que puede comenzar a crear una tarea.
- Sección de Reportes claramente etiquetada: Para generar un reporte (Req. 5), el usuario localiza el botón “Reportes” fácilmente en la barra principal. No hay necesidad de expandir opciones avanzadas. Una vez dentro, el botón “Generar Reporte” está igualmente visible.
- Destacar elementos clave en las pantallas individuales: En la Vista de Tarea Individual se muestran solo las opciones relevantes (cambiar prioridad, cerrar tarea, tareas filtradas), sin saturar con información secundaria. Esto evita distracciones y garantiza que el usuario identifique inmediatamente la acción deseada.

Una alta visibilidad reduce los errores y el tiempo de aprendizaje, ya que el usuario no se ve obligado a adivinar dónde se encuentran las funciones principales.

### 4. RETROALIMENTACIÓN

Aplicación en el prototipo:

La retroalimentación informa al usuario sobre el resultado de sus acciones, confirmando que el sistema responde a sus interacciones y brindando tranquilidad al saber que se ha completado la tarea deseada.

Ejemplos:

- Mensaje “Tarea creada con éxito”: Al pulsar “Guardar” durante la creación de una tarea, inmediatamente aparece un mensaje corto y claro confirmando que la acción se ha completado. Esto elimina la incertidumbre sobre si la tarea se registró correctamente.
- Confirmación antes de cerrar una tarea: Antes de cerrar una tarea (Req. 1), un modal pregunta “¿Seguro que quieres cerrar esta tarea?”. La retroalimentación anticipada previene cierres accidentales y le da al usuario la posibilidad de cancelar la acción.

La retroalimentación asegura un diálogo constante entre el usuario y la herramienta, aumentando la confianza y reduciendo la frustración.

## 5. RESTRICCIÓN

Aplicación en el prototipo:

La restricción limita las acciones que el usuario puede realizar, evitando errores o usos indebidos de la interfaz. Esta estrategia es útil para guiar al usuario hacia comportamientos correctos y coherentes con el flujo propuesto.

Ejemplos:

- Opciones reducidas en modo interfaz simple: En el modo simple, no se ofrecen reportes complejos ni configuraciones avanzadas. Esta restricción reduce la sobrecarga cognitiva y hace que el usuario se enfoque en la acción principal sin desviarse por opciones innecesarias.
- Confirmación para acciones críticas: La necesidad de confirmar antes de cerrar una tarea o enviar un reporte a un contacto externo actúa como restricción ante posibles errores, ya que el usuario debe dar un paso consciente antes de ejecutar la acción final.

Estas restricciones no limitan negativamente la libertad del usuario, sino que lo guían para minimizar errores y malentendidos, mejorando la calidad de la interacción.

## 6. MODELO MENTAL

Aplicación en el prototipo:

El modelo mental es la estructura interna que el usuario se hace de cómo funciona el sistema. Cuanto más se alinee la interfaz con las expectativas previas del usuario, menos esfuerzo le tomará aprender a usarla.

Ejemplos:

- Secuencia lógica de pasos al crear una tarea (Req. 1): El usuario primero observa las tareas, luego hace clic en “Nueva Tarea”, rellena información, guarda y ve la tarea en la lista. Finalmente, puede cerrar la tarea cuando ha finalizado. Este orden coincide con la forma natural en que alguien espera trabajar: primero crear, después gestionar y finalmente concluir.
- Interfaz simple y niveles de complejidad: El modelo mental de un usuario novato asume que las aplicaciones deberían ser claras y directas. Al utilizar el modo simple, se refuerza esta expectativa, evitando contradicciones entre lo que el usuario piensa que debería pasar y lo que encuentra en pantalla.

Gracias a la coherencia con el modelo mental del usuario, este se siente cómodo, no necesita memorizar pasos complejos, y el aprendizaje se vuelve más rápido e intuitivo.

## CONCLUSIÓN

La implementación coherente de los principios fundamentales de la interacción hace que el prototipo no solo cumpla con los requerimientos funcionales, sino que además también mejora la experiencia del usuario, lo cual creo que es importante en herramientas y/o interfaces con una curva de aprendizaje tan pronunciada. El hecho de crear una interfaz “sencilla” solamente para usuarios específicos, da la oportunidad de, a usuarios novatos, adaptarse a Jira lentamente.

Estos principios trabajan en conjunto para ofrecer una herramienta intuitiva, eficiente y accesible para cualquier tipo de usuario, reduciendo la curva de aprendizaje, que además se fortalece la confianza del usuario al interactuar con la aplicación.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- Para realizar la tarea: he utilizado cuenta del servicio de Jira
- Jonathan Chacón (2022). Reto 2. Definición: síntesis de la propuesta (2ª ed.). Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC)
- 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).