



# Diseño de interacción y diseño de interfaces

*Informe final*

---

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
INFORME FINAL DEL RETO 4: EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO Y REFLEXIONES .....	2
<i>Resumen.....</i>	2
<b>ETAPAS DEL PROCESO .....</b>	<b>2</b>
<i>Definición de perfiles de usuario.....</i>	2
<i>Investigación y análisis de la competencia.....</i>	2
<i>Prototipado .....</i>	3
<i>Evaluación del prototipo .....</i>	3
<b>REFLEXIONES PERSONALES.....</b>	<b>3</b>
FORTALEZAS DEL PROTOTIPO.....	3
ÁREAS DE MEJORA .....	4
<i>Lecciones aprendidas.....</i>	4
<b>AUTORÍA .....</b>	<b>4</b>



## INTRODUCCIÓN

### INFORME FINAL DEL RETO 4: EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO Y REFLEXIONES

#### RESUMEN

Durante este semestre nos hemos trabajado en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), un enfoque que aunque parece simple al principio termina siendo una herramienta imprescindible para realmente conectar con las personas que usarán el producto. Empezamos definiendo quiénes serían nuestros usuarios, luego investigamos que ya existe en el mercado, construimos un prototipo y finalmente lo pusimos a prueba. Cada paso tuvo su propia problemática y sus desafíos, y aquí va cómo resultó todo.

#### ETAPAS DEL PROCESO

##### DEFINICIÓN DE PERFILES DE USUARIO

Desde el principio fue importante imaginar a nuestros usuarios como personas reales. Así nacieron Naomi y Antonio. Naomi, una ingeniera junior con ganas de aprender pero también con dificultades para adaptarse a herramientas como Jira, me enseñó la importancia de la accesibilidad y la simplicidad. Por otro lado, Antonio, un project manager con experiencia, puso el foco en funcionalidades avanzadas y eficiencia. Con ellos en mente, el camino hacia un diseño funcional y efectivo se volvió mucho más comprensible para mí.

##### INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

No basta con tener una idea genial, también hay que saber qué está haciendo bien (o mal) la competencia. Aquí fue donde Trello, Jira y Asana aparecieron. De Trello aprendí la importancia de la simplicidad; Jira me recuerda diariamente lo frustrante que puede ser una curva de aprendizaje empinada; y Asana me mostró cómo un diseño versátil puede adaptarse a diferentes estilos de trabajo. Este ejercicio me dio muchas ideas sobre cómo crear algo diferente que combinara lo mejor de cada uno.



---

## PROTOTIPADO

Llegó el momento de pasar de las ideas a algo tangible, y aquí fue donde Figma se convirtió en mi mejor amigo. Diseñé un "Modo Interfaz Simple" pensando en usuarios como Naomi, para que las tareas básicas fueran intuitivas y rápidas. Pero también agregué funcionalidades avanzadas, porque usuarios como Antonio necesitan herramientas que les permitan personalizar y optimizar su trabajo. Crear este prototipo fue desafiante, pero también emocionante. Cada iteración me acercaba más a algo que realmente podía marcar la diferencia.

---

## EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

Y finalmente, llegamos a la etapa más reveladora: poner el prototipo en manos de Naomi y Antonio. Naomi encontró el modo simple mucho más accesible que la versión original de Jira, aunque aún tuvo algunos problemas con funciones como personalizar reportes. Antonio, en cambio, valoró las opciones avanzadas, pero destacó la necesidad de mejorar la compartición de reportes con partes externas. Estas pruebas no solo validaron muchas de las decisiones tomadas, sino que también arrojaron nuevas ideas para seguir mejorando.

## REFLEXIONES PERSONALES

Este proyecto me dejó muchas enseñanzas. Primero, entendí que no hay una solución única para todos. Diseñar para Naomi y Antonio al mismo tiempo significó encontrar un equilibrio entre simplicidad y funcionalidad, y eso no siempre es fácil. Segundo, la retroalimentación es oro. Escuchar a los usuarios cambió mi perspectiva en varios puntos y me recordó que el diseño no se trata de lo que yo creo que es mejor, sino de lo que ellos necesitan.

## FORTALEZAS DEL PROTOTIPO

**Modo Interfaz Simple:** Una solución que puede ayudar a usuarios como Naomi a superar muchas de sus frustraciones iniciales con Jira.

**Opciones avanzadas para usuarios expertos:** Antonio podría recibir la flexibilidad y personalización que tiene Jira, pero también hacerla más personalizada aún.

**Flujo de tareas intuitivo:** Simplificar procesos como la creación y cierre de tareas hizo que aprendiera la lección de cuán importante es que los usuarios se sientan cómodos.



## ÁREAS DE MEJORA

**Accesibilidad:** Aumentar el contraste de colores y asegurar la compatibilidad con lectores de pantalla para que más personas puedan usarlo, aquí tengo que aprender mucho.

**Compartición de reportes:** Crear una función directa para enviar reportes a partes externas sin complicaciones, realmente se quedó incompleto, pero es una idea interesante.

**Educación del usuario:** Agregar tutoriales o guías dentro de la aplicación para ayudar a usuarios como Naomi a adaptarse más rápido o usuarios expertos a encontrar fácilmente información técnica (como por ejemplo sobre Jira Query language)

## LECCIONES APRENDIDAS

El diseño centrado en el usuario no es solo una técnica; es una forma de pensar. Este semestre he aprendido a ver más allá de las funciones y a enfocarme en las experiencias. También creo que los mejores productos son los que evolucionan con las necesidades de sus usuarios, es decir, son **iterativos e incrementales con el feedback** del usuario, y eso solo se logra escuchando y observando. En resumen, esta asignatura ha sido tanto un reto y una oportunidad para crecer como profesional.

## 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).

