

## PRÁCTICA 2

### DISEÑO DE BOCETOS: Propuesta de App de negocio turístico

Nº Sesiones: 3      Fecha entrega: hasta el 9 de abril de 2022

#### Objetivo:

El **Diseño Centrado en el Usuario** sitúa a la persona (el usuario) como eje principal del proceso de diseño en lugar del producto (el objeto, el sistema informático). El objetivo es que el producto se adapte **a las necesidades reales de la persona**. Es por tanto muy importante conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar. Para ello nos centraremos en las **primeras fases del análisis**, observación del contexto, **y diseño preliminar** (organización y estructuración) en un boceto (Lo-Fi).

#### Planteamiento:

Partiendo de la experiencia adquirida con las aplicaciones de la Práctica 1, vamos a **diseñar un MICROSITE COMO PROPUESTA PARA FOMENTAR EL VALOR TURÍSTICO DEL HOSTEL aplicando criterios de Diseño Centrado en el Usuario** para el turismo. Como ejemplo, una noticia relacionada con esta idea es la siguiente:

Diputación de Granada **diseña una ruta del vino para reforzar la oferta turística de la provincia**, ya que el turismo está siendo uno de los sectores "más golpeados" por la pandemia. GRANADA,(EUROPA PRESS) 11/02/2021  
<https://www.teleprensa.com/articulo/granada/andalucia-granada-turismo-sustitucion-diputacion-disena-ruta-vino-reeforzar-oferta-turistica-provincia/20210211193603899087.html>

Para ello, vamos a diseñar un microsite que se principalmente se va a consultar como App que favorezca alternativas para promocionar el hostel atendiendo a algún los criterio relevante de su propuesta siguiendo alguna estrategia como por ejemplo:

- revalorizar su propuesta cultural (conciertos, eventos...)
- revalorizar su propuesta gastronómica,
- revalorizar su propuesta de alojamiento, etc.

Para ello, aplicaremos los elementos de la práctica anterior (personas ficticias, experiencias negativas de uso, elementos de usabilidad débiles) a la nueva propuesta de servicio que deberá quedar debidamente documentada en esta práctica.

#### Descripción de la práctica:

---

##### 1. [INSPIRACIÓN:CASE STUDY] Lectura de la siguiente experiencia (MuseMap Street Art)

<https://blog.prototypr.io/musemap-street-art-app-ux-case-study-9bec6a99823b>.

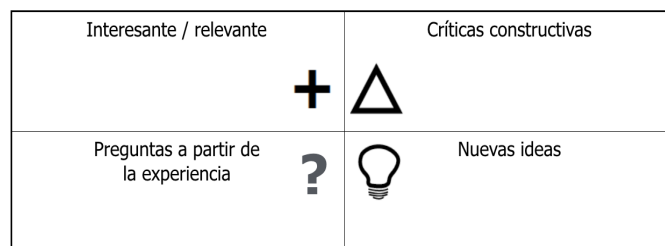
La historia tiene una estructura tipo "caso de estudio":

- a. Pregunta seminal/idea de investigación: ¿y si pudiéramos saber el nombre de los artistas callejeros?
- b. Introducción: tiempo, equipo, objetivo. Se podría distinguir entre objetivos primarios y secundarios

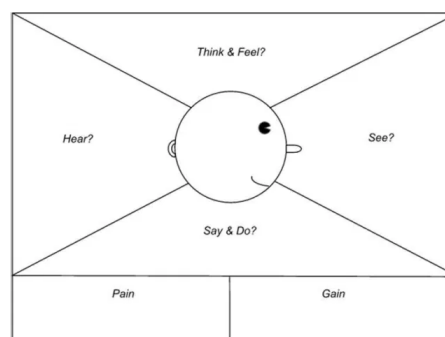
- c. Oportunidad: ¿puedo hacer un producto como este? ¿Hay otros productos en el mercado? ¿tiene sentido?
- d. Investigación primaria: quiénes son nuestros usuarios y qué necesitan.
- e. Análisis de la competencia (hecho en P1)
- f. Diseño Centrado en el Usuario para recabar información (como en la P1)
- g. Problemas que debemos evitar, cosas que debemos incluir (hecho en la revisión de la usabilidad de P1)

**2. [REFRAMING/IDEACIÓN]** Vamos a replantear nuestra propuesta a partir de la experiencia adquirida, y para ello, vamos a sintetizar los hallazgos (**insights**) y **propuesta de diseño** usando alguna de estas herramientas (elegir la que consideres como mejor opción):

- a. Recabamos en la **mall receptora de información (feedback capture grid)** la información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. La técnica consiste en elaborar un cuadrante con 4 apartados: aspectos positivos actualmente existentes, críticas constructivas, preguntas de los usuarios (a partir de las personas ficticias), e ideas de mejora (a partir de la experiencia del equipo de desarrollo). La diferencia entre las preguntas de los usuarios y las ideas de mejora, es que un usuario no se plantea si se puede implementar o no la solución que propone.




- b. Recabamos en un **mapa de empatía (empathy mapping)** el comportamiento de los usuarios información obtenida de los usuarios de la práctica 1 (y de nuestra experiencia) para así abordar el diseño. Es importante conocer la diferencia entre lo que dice y hace / piensa y siente, así como detectar los puntos claves (pains & gain) para superar los obstáculos.



- c. Recabamos mediante un diagrama **POV (point of view)** que permita responder a la pregunta (“cómo podríamos abordar...?” La sentencias que se identifican (al menos 2-3) deberían tener la siguiente estructura: El (USUARIO) necesita (NECESIDAD) porque (INSIGHT)

**Point of View Template – Example**

User	Need	Insight
An adult person who lives in a city	To use a car for 10-60 minute trips 1-4 times per week	The user would not want to own his own car as it would be too expensive compared to his needs. He would like to share a car with others who have similar needs, however, there are no easy and affordable solutions for him. It's important for the user to think and live green and to not own more than he truly needs.


[INTERACTION-DESIGN.ORG](http://interaction-design.org)

#### Referencias y guías:

- Malla Receptora de Información. <https://public-media.interaction-design.org/pdf/Feedback-Capture-Grid.pdf>
- Empathy mapping. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>  
<https://conceptboard.com/blog/create-a-customer-empathy-map-in-6-easy-steps/>
- Define and Frame Your Design Challenge by Creating Your Point Of View and Ask “How Might We”  
<https://www.interaction-design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>
- d.school. mini guía. una introducción al Design Thinking.  
<http://guiaiso50001.cl/guia/wp-content/uploads/2017/04/guia-proceso-creativo.pdf>

3.[PROPUESTA DE VALOR] Incluye una breve descripción para explicar en qué consiste vuestro proyecto y complementa con un LeanUX Canvas (<http://scopecanvas.com>)

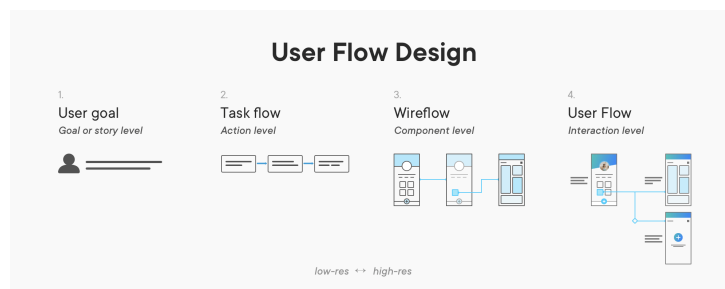
4. [TASK ANALYSIS] A continuación, vamos a identificar las tareas y su relevancia para los usuarios. Hay diferentes técnicas para realizar este análisis. **Elige la que consideres más adecuada y razona elección.**

a) una **matriz de tareas/usuarios (User/task matrix)** donde se enumeran la lista de tareas en registros/filas y los perfiles de usuario como columnas y se indica cada caso su **frecuencia de uso** (Baja/Media/Alta) y se indicará con un color especial (fondo gris) las **tareas y perfiles más críticos** e importantes. Serán aquellas que se han de diseñar con más detalle.

User Groups	User Group 1	User Group 2	User Group 3
Task 1	H	H	M
Task 2	L		L
Task 3	L	L	L

b) **User/Task flow** los flujos muestran de forma visual la acciones que hay que llevar a cabo para realizar una actividad/tarea, y muestra las relaciones y las dependencias entre las mismas. **task flow** muestra los pasos que realiza el usuario para completar tarea, **user flow** además muestra caminos alternativos para alcanzar ese objetivo. Se diseñan como diagramas basados en círculos (punto de entrada), rombos (toma de decisiones) y rectángulos (estados, páginas, destino a seleccionar). Se puede utilizar <https://www.draw.io/> para diseñar los diagramas

User Flow <https://uxdesign.cc/when-to-use-user-flows-guide-8b26ca9aa36a>

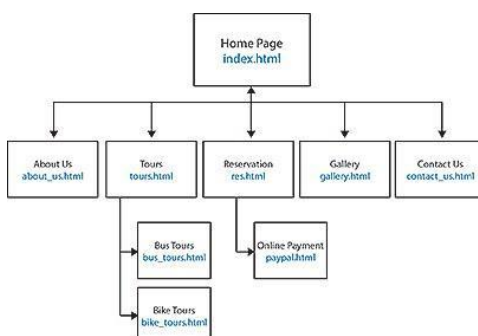


img: <https://uxdesign.cc/when-to-use-user-flows-guide-8b26ca9aa36a>

#### Referencias y guías:

- User/task matrix <http://dux.typepad.com/dux/2011/10/method-18-of-100-the-usertask-matrix.html>
- UXPin. User Analysis Before Diving Into Design (Part 1+2).
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/guide-ux-design-process-documentation-part-1/>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/user-analysis-diving-design-part-2/>
- Thinking in(user) Flows <https://blog.prototypr.io/ux-design-101-thinking-in-user-flows-8b571661866>
- 8 Tips for Creating Super Smooth User Flows for UX <https://blog.hubspot.com/service/user-flow>
- <https://www.docdroid.net/file/view/UBPL7bs/session-02-thinking-in-user-flows.pdf?e=1583157016&s=848dfae1416b1d0269d80015691ed790>

**5. [ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN]** Proponer una organización lógica de la navegación y elementos de diseño. En este paso, se genera el mapa (**sitemap**) junto con el etiquetado (**labelling**) del sitio (incluyendo iconos), que se puede usar posteriormente para internacionalización. El etiquetado debe estar adaptado a las normas de escritura para la Web. Para hacer el mapa de sitio se pueden usar muchas herramientas, como [www.xmind.net/](http://www.xmind.net/)



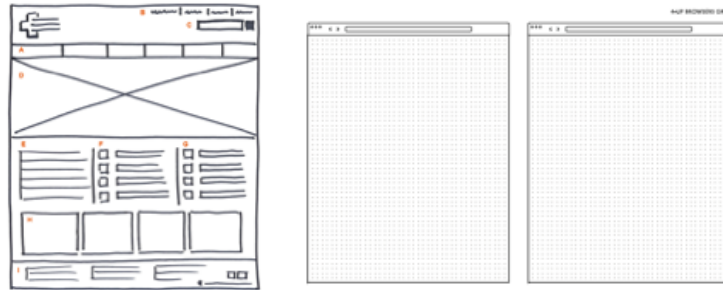
Label	Scope Note
Search/Browse	Search this site by entering a query, or browse it via a comprehensive
Contact Us	A direct line to our customer service department, with a 24-hour turn
News	Keep current with our up-to-the-minute stock prices and press releas

#### Referencias y guías:

- <http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2013/12/efficiently-simplifying-navigation-information-architecture/>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/10/improving-information-architecture-card-sorting-beginners-guide/>
- [http://docstore.mik.ua/orelly/web2/infoarch/ch05\\_01.htm](http://docstore.mik.ua/orelly/web2/infoarch/ch05_01.htm) (labelling)
- <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/writing-for-the-web.html>

**6. [PROTOTIPO]** Se harán **bocetos Lo-Fi** de las distintas pantallas del interfaz (las más relevantes). Se propone que se realice un diseño para APP que se organice acorde al mapa del sitio. Para que el diseño sea claro y legible, se recomienda usar plantillas predefinidas (con lápiz, papel y posits) o bien una

herramienta digital que permita centrarse en el layout y organización preliminar. Para la entrega, puede hacer fotos/capturas de los diseños en papel.



Referencias y guías:

- <https://www.smashingmagazine.com/2016/09/choosing-the-right-prototyping-tool/>
- <http://uxmastery.com/resources/templates/>
- Plantillas con formato. <http://sneakpeekit.com/>
- Herramientas: <http://www.prototypingtools.co/>
- **Recomendación:** **draw.io** (<https://www.draw.io/>) gratuita con patrones de diseño de bocetos  
Específicas con tiempo limitado **FluidUI** . <https://www.fluidui.com/> Balsamiq <https://balsamiq.com/>

Incluye todos estos productos en un documento de **documentación de propuesta**. Nota: sólo se debe considerar el diseño del frontend) y no de la parte de administración (backend).

No olvides incluir la información del repositorio asociado al proyecto con la información solicitada.

## Documentación a entregar

---

En un único ZIP, se debe incluir los siguientes documentos:

- Conjunto de Imágenes o pdf con el boceto de la propuesta. Teniendo en cuenta en el nombre de los archivos la codificación empleada
- Documentación de la propuesta (PDF).
- Datos identificativos del equipo
- Entregables de la práctica:
  1. Ideación: Malla Receptora/mapa empatía/POV e Insights (15%)
  2. Propuesta de valor (ScopeCanvas) 15%
  3. Análisis de Tareas (15%)
  4. Mapa de sitio y etiquetado (15%)
  5. Bocetos (40%)

El fichero se llamará **{nombre\_equipo}\_P2**. Ejemplo:

El Grupo llamado 'DIU1.GRANBIZ' del grupo de prácticas DIU1 creara fichero  
DIU1\_GRANADABIZ\_P2.ZIP