
Proyecto

PARTE 1.

Actividad: Rediseñando un mapa de sitio

Instrucciones:

1. Elige un sitio web a rediseñar.
2. Construye el mapa de sitio actual, considerando las páginas del mismo y la navegación de los usuarios entre una página y otra.
3. Analiza el mapa de sitio en función de:
¿Qué tan fácil resulta encontrar los elementos de los niveles inferiores?
¿Cuántas formas hay de llegar a un mismo contenido?
¿La navegación entre elementos del mismo nivel es consistente?
4. Con base a tus conjeturas, rediseña el mapa de sitio para hacer este sitio más fácil de navegar por los usuarios.

Proyecto PARTE 2.

Actividad: Creación de Wireflow

Instrucciones:

1. En el sitio que elegiste para rediseñar, elige una tarea del usuario ej. Búsqueda de libros (en el sitio de una biblioteca virtual).
2. Haz un wireflow del sitio para la realización de la tarea elegida, mostrando los diferentes niveles y flujos de navegación. Puedes **guiarte del ejemplo anexo en la pestaña de archivos.**
3. Toma el wireflow realizado y haz los cambios que consideres pertinentes para que al usuario le sea más fácil navegar, por ejemplo, agregando formas de llegar a un contenido desde otras secciones.

Proyecto PARTE 3.

Actividad: Rediseño de una Pantalla.

Instrucciones:

1. Elige una pantalla a rediseñar dentro del sitio web elegido.
2. Haz una lista con todos los elementos informativos e interactivos de ella, ej. Carrusel de productos destacados.
3. Prioriza los elementos colocando 1 en el elemento más importante, 2 en el segundo más importante y así consecutivamente.
4. En una hoja de papel bosqueja (sin detalle) una nueva distribución de elementos para esta pantalla que vaya acorde con la prioridad.
¡Itera! Haz otro bosquejo diferente al anterior, con el mismo objetivo.
5. Si es necesario, haz un tercer bosquejo combinando los dos anteriores para llegar a una distribución óptima de elementos en la pantalla.
6. Agrega contenido de prueba a cada elemento.

Proyecto PARTE 3.

Actividad: Rediseño de una Pantalla.

★ **Tips:**

Para los elementos más complejos, repite los pasos 3-5 para organizar el contenido con base a su prioridad. Ej. en un bloque de un producto que incluye título del producto, precio y descripción, el título debe poseer mayor jerarquía visual que el precio.

★ ¿Estás utilizando lenguaje plano?

Identifica palabras que no sean comúnmente conocidas y reemplázalas por términos cercanos.

Proyecto

PARTE 4.1

Actividad: Evaluar tu proyecto con una prueba de usabilidad.

1. Lista los objetivos de tu investigación respondiendo a la pregunta: ¿qué deseas aprender sobre tu diseño?
Ej. “Averiguar si el botón de Ver más es lo suficientemente visible”.
2. Elabora un guión para llevar a cabo pruebas de usabilidad de tu nuevo diseño de pantalla de inicio. Debe contener la siguiente estructura:
 - **Warm Up:** plática inicial para abrir conversación con el participante y entender su perfil. Ej. “¿Cómo es un día normal para ti?”
 - **Tareas:** incluye 3-5 escenarios de uso del sitio que te permitan cumplir los objetivos de la investigación. Ej. “Imagina que estás buscando un shampoo para cabello rizado y un amigo te recomendó este sitio. ¿Cómo harías para encontrarlo?”
 - **Cierre:** considera preguntas que permitan concluir sobre la experiencia que tuvo el usuario al interactuar con el sitio. Ej. “¿Cuál de las actividades fue la más complicada? ¿Por qué?”
3. Documenta los resultados: ¿qué tan fácil/difícil fue para el usuario realizar las tareas? ¿por qué? ¿qué elementos de AI funcionaron bien? ¿cuáles podrían funcionar mejor?

Proyecto

PARTE 4.2

Actividad: Evaluar tu proyecto con una prueba de usabilidad.

1. Utiliza alguna de las herramientas vistas para hacer un tree testing tomando como base el árbol actual del sitio, incluyendo 3-5 tareas de búsqueda.
2. Invita a tus amigos/familiares a resolverlo.
3. Procura tener al menos 6 respuestas.
4. Documenta los resultados del tree testing: ¿cuál fue la tasa de éxito y fracaso en cada una de las tareas? ¿Cuáles fueron las tareas más complicadas? ¿Por qué?

Proyecto

PARTE 4.3

Actividad: Evaluar tu proyecto con una prueba de usabilidad.

1. Utiliza alguna de las herramientas vistas para hacer un card sorting abierto considerando los mismos elementos del árbol actual del sitio.
2. Invita a tus amigos/familiares a resolverlo.
3. Procura tener al menos 6 respuestas y que sean personas diferentes de las del ejercicio anterior.
4. Documenta los resultados del card sorting: ¿Qué categorías fueron redundantes? ¿Qué elementos fueron agrupados bajo la misma categoría? ¿Cuál sería la mejor agrupación de elementos con base en los resultados?