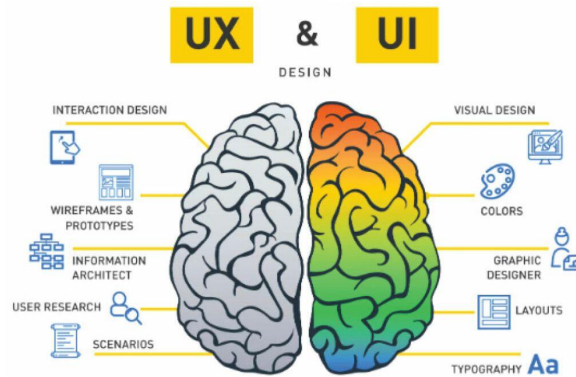


César Alavila

Tester de Software Junior & Full Stack Developer Junior



PROYECTO DE DISEÑO UX / UI

**Este proyecto fue realizado durante la cursada en la plataforma Mindhub*

**Pagina analizada: <http://anselme.homestead.com/AFPHTML.html>*

TO: QA Team

FROM: Test Leader

SUBJECT: UX/ UI

EQUIPO:

Me gustaría informarte que en esta ocasión es necesario involucrarnos en el proceso de Sugerencias y Observaciones : Tu labor en este proyecto será aportar mejoras en las pantallas que se nos proveerán, debido a que, en el primer demo con el cliente no se mostró satisfecho con el look & feel.

Es preciso identificar las pantallas con errores visuales o carencias de diseño, y es necesario que también aportes ideas y/o sugerencias para cada una de las pantallas, con estas acciones evaluaremos el rediseño y la viabilidad del cambio.

Tenemos un retraso con el sprint así que tenemos que terminar la actividad. Debe hacerse la mejora visual dentro del sprint y por ahora no hay tiempo de contratar a un Diseñador , así que para esta tarea se sugiere que la realicemos nosotros , el equipo de QA, se sugiere un Benchmarking de otras Aplicaciones para la composición del documento.

Quiero aclarar que esta **no es una actividad común** para el equipo, sin embargo dada la premura en cuanto a tiempos, nosotros tenemos que estar listos para aportar y sacar adelante el sprint.

Tu deber antes de poder completar esta tarea será entender los conceptos básicos de UX/UI que posteriormente vamos a incorporar a nuestra matriz de pruebas para entregar un testing visto desde varios ángulos: Como usuarios y como parte de un equipo de testing.

Saludos Cordiales



QA Lider

Vista previa de la página analizada



Observaciones:

- Sobrecarga de información.
- No existe una categorización.
- Hay varios botones dispersos por la página.
- No se respeta la estructura visual.
- Las imágenes y los textos no tienen un tamaño definido.
- No existe ningún Header con menús desplegables de opciones.
- No cuenta con un Footer ni muestra algún tipo de información.

Aplicación de las leyes de UX:

Ley de Pragnanz: Se utiliza en el menú principal una serie de iconos y botones que dan organización a la página.

Ley de Hick: Se decidió agrupar los distintos destinos posibles en la página principal con 4 botones, de esta forma se agrupan y disminuye la cantidad de alternativas para el usuario.

Ley de Tesler: No se aplica.

Ley de Proximidad: Se puede optimizar, se observa que la pagina “ordena” de cierta forma la página con colores

Ley efecto posición serial: A partir de la página principal se aplica un menú que acompaña a quien navega por la web, brindando un mejor ordenamiento de los servicios.

Ley de Fitts: Se aplica a la creación de botones considerando un orden de prioridad.

Ley de Parkinson: No se aplica porque no hay ninguna acción que dependa de tiempo, es todo muy directo

Ley efecto Von Restorff: Se encuentra en la página actualmente aplicado de forma desordenada, se decidió obviar esta ley para darle a todo la misma interfase.

Ley principio de Pareto: Se considera que la desorganización de la página actual es el principal defecto y el principal productor de confusiones a nivel del usuario, por eso se decidió reorganizarlo.

Ley de efecto Zeigarnik: No aplica a este sitio web.

Ley de Miller: Se eligió una cantidad limitada de botones para disminuir la distracción del usuario.

Ley de Jakob: No conocemos ninguna web que cumpla una función similar a la que esta web ofrece, así que se decidió aplicar un nuevo diseño.

REDISEÑO Y MOCKUP

*Diseño realizado en Canva

