

Reto 4. Informe final

INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR

Noelia Ribeiro Da Silva Hernando

Índice

1. Resumen.....	2
2. Reflexión de las técnicas aplicadas	2
3. Conclusiones de la experiencia	3
4. Referencias bibliográficas	3

1. Resumen de las 4 etapas

En el desarrollo de la asignatura Interacción Persona Ordenador, se abordaron cuatro etapas principales para explorar, diseñar y evaluar soluciones.

Etapa 1: Investigación

El primer reto consistió en explorar el escenario de trabajo a través de la definición de perfiles de usuario y el análisis de la competencia.

Por otro lado, se realizó un análisis de la competencia a través del método de benchmarking, evaluando las plataformas Jira, Notion y Asana según distintos para identificar fortalezas y áreas de mejora para cada una.

Y por últimos en las mismas plataformas se aprendió a analizar los aspecto básicos de interacción: metáfora, affordance, visibilidad, retroalimentación y restricción.

Etapa 2: Definición

En esta etapa se exploró la estructuración de soluciones a través de herramientas como diagramas de flujo y la aplicación de pruebas con usuarios. Se aplicaron los principios de diseño universal sobre la plataforma Asana, esto ayudó a fomentar ideas para asegurar la inclusividad en nuestra futura propuesta.

Etapa 3: Definición

En esta etapa se desarrolló un prototipo basado en los insights obtenidos en las etapas anteriores. Se profundizó en la creación de prototipos interactivos utilizando herramientas como Figma. Se aprendió a desarrollar user journeys para mapear las interacciones del usuario con el sistema. También se analizaron y aplicaron conceptos fundamentales de interacción, como affordance, visibilidad y retroalimentación. Todo esto para garantizar que el prototipo respondiera a las expectativas de los usuarios y mejorara la experiencia general.

Etapa 4: Evaluación

La etapa final se enfocó en validar el prototipo mediante tests con usuarios, evaluaciones heurísticas y verificación de criterios de accesibilidad.

2. Reflexión de las técnicas aplicada

Durante la etapa de investigación, se aplicaron técnicas como el benchmarking y la creación de perfiles de usuario. Estas herramientas permitieron identificar las necesidades de diferentes grupos demográficos y evaluar las fortalezas y debilidades de las plataformas existentes. Aunque estas técnicas proporcionaron una base sólida, se observó que el proceso podría beneficiarse de una mayor diversidad en los perfiles analizados para capturar un espectro más amplio de usuarios.

En la etapa de definición, el uso de diagramas de flujo ayudó a visualizar los procesos clave desde una perspectiva estructural. Además las pruebas con usuarios ofrecieron una retroalimentación valiosa para ajustar las propuestas iniciales. La integración de los

principios de diseño universal ayudó a subrayar los ajustes que deberían hacerse para mejorar la experiencia general del usuario.

Durante la etapa de Generación, realizar el prototipado interactivo en Figma fue fundamental para materializar las ideas diseñadas en las etapas anteriores. El desarrollo de user journeys permitió mapear cómo los usuarios interactuarían con la interfaz, identificando puntos críticos y optimizando la navegación. Se aplicaron conceptos fundamentales de interacción, como affordance, retroalimentación y visibilidad, para garantizar que el diseño fuera intuitivo y funcional.

Durante la etapa de evaluación, se combinaron tests con usuarios, evaluaciones heurísticas y criterios de accesibilidad. Estas técnicas permitieron identificar fortalezas en el prototipo, como la visibilidad de las opciones principales y debilidades, como la inclusión de tutoriales. La evaluación heurística, basada en los principios de Nielsen, destacó áreas específicas para mejorar. La reflexión sobre estas evaluaciones subrayó la importancia de la iteración continua para lograr un diseño inclusivo y funcional.

3. Conclusiones de la experiencia

La experiencia de esta asignatura me ha permitido comprender la importancia de adoptar un enfoque centrado en el usuario para diseñar interfaces que sean accesibles, usables e inclusivas. Personalmente considero que lo que más me ha ayudado a identificar necesidades y diseñarlas para disipar cualquier limitación son los aspectos básicos de interacción, los principios de diseño universal y las evaluaciones heurísticas.

Por otro lado, el proceso iterativo del diseño del prototipo me ha parecido muy práctico y he disfrutado implementando las soluciones que consideraba oportunas. Esta asignatura no solo me ha brindado herramientas prácticas para el diseño de interfaces, sino que también ha fortalecido mi capacidad para combinar análisis técnico, empatía y creatividad con el fin de crear soluciones que realmente aporten valor a los usuarios.

4. Referencias bibliográficas

A continuación presento las páginas externas a los materiales de la UOC que se hizo uso durante la asignatura.

- Nielsen, J. (1994). 10 heurísticas de usabilidad para el diseño de interfaces de usuario. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- World Wide Web Consortium (W3C). (2024). *Cómo cumplir con las normas WCAG* (Versión 3.5.1). <https://www.w3.org/WAI/WCAG22/quickref/?versions=2.1&showtechniques=11>
- World Wide Web Consortium (W3C). (2025). *Introducción a la accesibilidad web*. W3C Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- Para la mejora de redacción:

- OpenAI. (2023). ChatGPT (versión 14 de marzo) [Large language model].
<https://chat.openai.com/chat>