

Experiencia de usuario en las aplicaciones móviles

El proyecto realizado

- Introducción sobre el proyecto escogido.

Recopilando información sobre los usuarios

Incluir uno o varios de:

- Encuesta diseñada para obtener información de los usuarios + descripción de lo que pretendemos clarificar.
- Resultado de encuesta a los usuarios.
- Observaciones del comportamiento de los usuarios
- Resultados de card sorting

Dependiendo del proyecto y de la posibilidad de acceder a usuarios reales, no será posible aplicar algunas de las técnicas de user research. El diseño de la encuesta será la única opción cuando no tengamos acceso a usuarios.

Personas y escenarios

- Describe las variables de comportamiento que has definido.
- Crea un conjunto de personas que cubran lo mejor posible dichas variables.
- Define objetivos, y escenarios.
- Identifica posibles características que puedan ayudar al usuario en cada escenario.

Explora soluciones

- Crea dos conjuntos de sketches pensando como sería la aplicación para una persona distinta.
- Para cada conjunto de sketches, explora diferentes variantes aplicando sketching 6-8-5: indica que aspectos vas a explorar, y para cada uno de ellos define 6 o más posibilidades.
 - Las variantes podrán incluir: distintas partes de la aplicación, orientaciones del dispositivo, dispositivos distintos (móvil/tablet), o parámetros específicos de los usuarios (distintos niveles de atención, automatización, etc.).

Revisión de los diseños

- Para cada solución comenta aspectos positivos y otros en los que pueda fallar en el contexto de los escenarios y usuarios que has seleccionado.
- Describe las decisiones y los patrones que se aplican en los diseños que has creado.

Prototipado

- Crea un prototipo interactivo para uno de los diseños utilizando las herramientas de tu elección (Pencil, HTML, etc.).

- Crea un vídeo dónde se vea el prototipo en funcionamiento.

Define un plan de usabilidad

- Define un plan de usabilidad incluyendo la descripción de escenarios de prueba, observaciones y posibles preguntas.

Pruebas de usabilidad

- Recopila los resultados obtenidos de probar el prototipo. Los problemas encontrados y las soluciones propuestas.
- Explora múltiples opciones mediante sketching para solucionar los problemas encontrados.

Actividades opcionales

Participación en una comunidad sobre Experiencia de Usuario

- Describe tu contribución (preguntas y respuestas realizadas, puntuaciones obtenidas) y comenta que has aprendido.

Pruebas de usabilidad en aplicaciones existentes

- Describe los problemas encontrados en otras aplicaciones desarrolladas por ti, o similares a tu proyecto.