

DIU - Practica 4, entregables

Lista de proyectos (en github) <https://github.com/mgea/DIU20/blob/master/P4/proyectos.md>

Caso 1

Aplicación donde se publican imágenes y videos de los viajes de los usuarios, pudiéndose crear chats para conocerse o viajar en grupo: [Web](#)

Se puede acceder a la hoja de valoración [aquí](#)

Puntos fuertes:

- Sitemap muy completo y visual
- Logotipo diseñado y ejecutado de forma atractiva
- Han analizado cuales eran los puntos fuertes y los puntos a mejorar en el servicio Travello de forma eficaz en el capture grid.

Puntos débiles:

- Descripciones muy pobres
- Escasos ejemplos visuales
- Personas ineficaces, no generan un reporte objetivo al ser pensadas para mostrar ciertos problemas. No son reutilizables

Caso 2

Bladi es una aplicación de alquiler de pisos y control de gastos de convivencia: [Web](#)

Se puede acceder a la hoja de valoración [aquí](#)

Puntos fuertes:

- Inclusion de ideas de economía colaborativa para instar a los usuarios a continuar el uso de la aplicación
- El video detalla muy bien los aspectos de la propuesta, aunque se excede en tiempo.
- Los mapas de experiencia son acertados y describen problemas reales del diseño de la app.

Puntos débiles:

- Los problemas detectados con los mapas de experiencia no son solucionados en la propuesta
- Sitemap mal organizado y confuso.

- Las decisiones en el diseño funcional no se especifican.

Caso 3

Se puede acceder a la hoja de valoración [aquí](#)

Puntos fuertes:

- Patrones de diseño bien aplicados y descritos detalladamente
- Bocetos simples pero con toda la información de cada página
- Propone nuevas funcionalidades muy interesantes

Puntos débiles:

- Peronas poco convincentes y objetivas. Muy enfocadas al proyecto. No reutilizables
- Análisis competitivo nulo.
- Los bocetos no especifican el flujo de acciones para llegar de unos a otros.

User Testing

Escogemos a la persona ficticia generada para la práctica 1: Ashley Miles

Experiencia 1: Ashley decide buscar un sitio a donde viajar, descarga la aplicación y cuando comienza a usarla las pantallas son muy confusas y los conceptos (labelling) le generan muchas dudas. No es capaz de encontrar las funcionalidades que necesita y desiste en el uso de la aplicación

Experiencia 2: Ashley quiere buscar un piso en el que vivir durante su estancia en Granada. Se dispone a usar la aplicación Bladi, pero no encuentra como contactar con los caseros, ni como hacer las reservas (sitemap confuso), por lo que decide usar otro servicio similar más sencillo.

Experiencia 3: Ashley está buscando una app para encontrar actividades durante su estancia en Granada. Encuentra el video promocional de la aplicación CoNect pero éste no consigue captar su atención y se decanta por otro.

Conclusiones

Todo el proceso para definir el diseño de una app o servicio es muy importante. No podemos descuidar aspectos que parece que no influirán en el resultado final, porque desde el principio hasta el final todos los pasos generan un feedback muy crítico a la hora de efectuar decisiones.

Algunos fallos generalizados que hemos encontrado son:

- Se descuida mucho la elaboración de las personas, por lo general. Consideramos un problema muy grave porque es el punto de partida desde el que desarrollamos la propuesta.
- Además, las decisiones deben de estar siempre justificadas o basadas en algunas líneas de diseño ya existentes, en cuyo caso, hay que mencionar cuales son, cosa que hemos visto también que se pasa por alto en algunos de los casos que hemos analizado.

El ranking de las valoraciones según la plantilla es el siguiente:

1. DIU2_Plata: 80
2. DIU3_MAP: 75
3. DIU1_PAPAYA: 59

Creemos que las valoraciones se ajustan de manera correcta a los casos que hemos analizado.