

DIU - Practica 3

Grupo: DIU2_OrtegayGasset. Curso: 2019/20 Miembros: Román Larrosa
Lewandowska Marina Hernández Bautista

1. Análisis de Musemap

Durante esta fase analizaremos los métodos UX que han puesto en práctica para el diseño de Musemap, una aplicación que pretende da crédito a artistas callejeros por su trabajo. Está elaborada por un grupo de estudiantes, que basándose en este supuesto crearon la app en 2 semanas. Para ello utilizaron los siguientes métodos:

1.1 Competitive Analysis

Para realizar el análisis de la competencia realizaron una tabla comparativa entre los distintos servicios disponibles que realizaban una tarea parecida o que ellos querían añadir a su proyecto. Como resultado, obtuvieron qué funcionalidades eran esenciales ya que todos los servicios de la competencia las implementaban, y cuales desarrollar para marcar una diferencia entre sus competidores. - Los puntos esenciales para la aplicación son: mapas interactivos con puntos de interés, integración con redes sociales, y uso de bases de datos con la información de los artistas y sus obras. - Gracias a este método UX descubrieron que podrían ofrecer funcionalidades nuevas como las recomendaciones personalizadas para cada usuario.

Encontramos este análisis de competencia muy similar a la revisión de usabilidad que elaboramos en la práctica 1. De esta comparación podemos establecer varios puntos positivos y negativos: - La revisión de usabilidad analiza un mayor número de aspectos basados en el diseño, pero el análisis que han realizado para musemap se centra mucho más en las funcionalidades que pueden ofrecer los servicios. - El análisis de la competencia es más breve pero analiza a un mayor número de competidores. Esto es útil si no hay un claro líder en el mercado.

Mientras que el **análisis de la competencia de Musemap es un método mucho más sencillo** pero que necesita de conocer de antemano cuales son las funcionalidades o los problemas que puede ofrecer el servicio, **la revisión de usabilidad que hemos usado nosotros ofrece una visión mucho más global y ayuda a encontrar cuales son los principales problemas** que tiene un servicio en concreto de la competencia.

1.2 Empathy map

Los diseñadores llevaron a cabo este mapa de empatía basado en suposiciones sobre los distintos estímulos que puede percibir una persona cuando puede resul-

tarle útil usar el servicio que quieren implementar. Como resultado **obtuvieron cuales son los objetivos que harían que los usuarios decidiesen usar su servicio y cuáles son los aspectos a solucionar**. Esto les sirvió de ayuda para realizar las entrevistas, descritas en el siguiente método

1.3 User Interviews

Los diseñadores realizaron una encuesta online abierta, con la que seleccionaron a varios usuarios a los que realizarles una entrevista. Desde nuestro punto de vista, **pensamos que hacer entrevistas con los usuarios debería post-ponerse hasta un punto más avanzado del diseño**, puesto que a un usuario común no le es sencillo hacer apreciaciones sobre **un proyecto que aún no es nada tangible**, sino que son ideas sobre el papel.

1.4 Affinity Mapping

Tras relizar la entrevistas, pusieron los datos recogidos en conjunto e identificaron cuales eran las diferencias que habia con sus suposiciones iniciales.

1.5 User personas

Decidieron que necesitaban crear a personas para identificar mejor los objetivos y los puntos críticos del servicio. Para ello crearon a dos personas ficticias, Tom y Jan. La ejecución de este método de UX nos parece muy pobre. **Las personas estan completamente orientadas a mostrar acptación o desacuerdo con el proyecto**, y tienen **personalidades y habilidades muy parecidas**. Es por ello que el resultado obtenido tras el análisis con estas personas es poco legítimo, puesto que los diseñadores han guiado mucho las opiniones de las personas con el contexto del servicio para quizás forzar la apraición de puntos fuertes y débiles que ya tenían considerados.

1.6 User Journey / Experience Map

Los diseñadores realizaron un user journey de su persona principal, y añadieron un experience map. El problema principal que encontramos es que **la experiencia descrita no involucra a la aplicación a desarrollar**. Pensamos que de esta manera no pueden obtener problemas reales a la hora de interactuar con el servicio.

1.7 Hypothesis Statement

Tras identificar el problema principal relacionado con los casos prácticos anteriores y que funcionalidades podrían implementar para solucionarlo, los desar-

rolladores establecieron la hipótesis sobre la cual van a basar la creación de su servicio.

1.8 User flow

Tras conocer cual es la hipótesis de la que se parte, se describe un user flow de cuales serían los pasos de la **ejecución más frecuente de su servicio**. Encontramos este método un poco **incoherente**, ya que en su servicio pretenden dar varias funcionalidades, y por lo tanto, varios user flow. **Agrupando todo en un único user flow consiguen un esquema demasiado complejo y con demasiado poco nivel de detalle.**

1.9 Design Studio

Los diseñadores proceden a realizar los primeros sketches de como quieren que luzca su aplicación

1.10 Feature Prioritization

En este punto, el equipo realiza una matriz 2x2 sobre los aspectos a desarrollar teniendo en cuenta si son esenciales o no, y la dificultad para añadirlos. Creemos que este paso es muy interesante y esclarecedor para agrupar funcionalidades y organizar el proceso de implementación según el tiempo de desarrollo y problemas encontrados durante dicha fase. No obstante, creemos que **debería de realizarse antes de empezar a hacer bocetos** aunque estos sean muy básicos, **para tener totalmente claro que funcionalidades implementaremos** en la primera versión de nuestra aplicación y tener claro la disposición en los bocetos.

1.11 First Iteration

Los diseñadores realizaron un primer boceto en papel, y se lo dieron a sus usuarios para que dejaran su opinión. Los usuarios no entendieron la aplicación ni el funcionamiento de sus características principales. Este problema les llevó a un callejón sin salida que consideramos **puede deberse a la falta de organización** respecto a las características a implementar.

1.12 Second Iteration

Deciden empezar de cero con la propuesta de usar mapas interactivos. **Lo consideramos una mala práctica, ya que han cambiado todo el concepto en el último momento** sin hacer una reevaluación de las funcionalidades estableciendo una nueva hipótesis e intentando adaptar el trabajo que ya tenían.

1.13 Hi-Fi Digital Wireframes

Al realizar los bocetos Hi-Fi que tienen un mayor nivel de detalle, queda recogida de manera mucho más clara la funcionalidad y además se añaden casos alternativos. Realizaron un segundo testeo con usuarios para probar el diseño propuesto, y recabar información sobre los problemas

1.14 Sitemap

Crearon un sitemap, muy parecido al nuestro, pero con cos bocetos reales ya que lo han realizado en una fase mucho mas evolucionada del diseño. La ventaja es que el sitemap resulta muy visual, pero **creemos que hay que tener clara la disposición y el esquema de nuestra aplicación antes de diseñar de manera tan detallada la interfaz.**

1.15 Style Guide

Los diseñadores establecen los colores, las tipografías y los iconos que van a utilizar. Para ser una fase tan evolucionada del diseño, nos parece que **el concepto no es muy coherente**, ya que **no sigue unas líneas de diseño claras, con iconos muy dispares** (estilo, grosor de línea, etc.) y una justificación muy vaga de los colores y las tipografías usadas. Sin embargo, consideramos este método necesario antes de realizar los mockups finales para dejar claro cuales son las líneas de diseño que se van a usar.

1.16 Visual Design: Final Mock-Ups

Los diseñadores han creado unos mockups muy detallados de cual será el aspecto final de la aplicación, otorgando una vision muy clara. Consideramos que **no se están siguiendo las guidelines adecuadas** puesto que la disposición de algunos elementos no siguen los estándares actuales de ninguno de los sistemas operativos principales.

2. Patrones de diseño y guidelines

Nos hemos basado en las **líneas de diseño de Google** para aplicaciones móviles. Google ofrece una guía de diseño muy detallada y justificada que podemos consultar aquí



2.1 Tipografía:

Hemos decidido escoger dos fuentes principales para nuestra aplicación. Según las guías de Google, elementos tales como **“Headlines”, subtítulos y elementos destacables pueden llevar fuentes más expresivas** para ser más atractivos o llamativos para el usuario. Sin embargo, para **los cuerpos o los elementos con un contenido informativo, botones y los elementos con los que se interactúa, Google recomienda una tipografía con o sin serifas**, pero que no sea muy expresiva puesto que puede confundir al usuario. Google **no recomienda excederse en el número de familias de fuentes** usadas, con objetivo de conseguir un resultado **sólido y coherente**. Mediante la herramienta **“Type scale”** que ofrece Google junto con su banco de tipografías “Google Font”, hemos decidido realizar nuestro proyecto con las siguientes tipografías:

- ‘Bebas Neue’ para headlines y subtítulos
- La familia ‘Roboto’ para el cuerpo y el resto de elementos con contenido informativo.

2.2 Colores:

Basandonos en las **lineas de diseño aportadas por Google**, hemos escogido dos colores que se complementan de acuerdo a la documentación. El **color principal es más saturado** y será el color **característico** de la aplicación. Este color se aplicará a la mayoría de elementos en el diseño. El **color secundario servirá como acentuante para elementos** con los que el usuario pueda interactuar, botones, despleables, etc. Para cada color, siguiendo las indicaciones de Google, se **generan también una versión más clara y otra más oscura**, para cuando la app necesita que un elemento del color se marque como seleccionado, deseleccionado, usabe, etc. Además, mediante la herramienta de Google se puede acceder a una pestaña de accesibilidad donde nos indican que colores usar para las fuentes de manera que sobre un fondo de cualquier color los colores usados el texto sea siempre legible, indicando la mínima opacidad que este puede tener. Los colores usados son:

- Bittersweet Shimmer:  #c14953
- Bone:  #e5dcc5

2.3 Iconografía

En sus guidelines, Google nos ofrece indicaciones sobre la iconografía y un banco de iconos usado en su sistema. Sin embargo; nosotros vamos a **mantener los iconos que aportamos en el labelling de la P2**, ya que además de cumplir las guías de diseño, todos mantienen un **estilo propio** y uniforme.

2.4 Resultado

Como resultado de todas estas decisiones hemos elaborado un **style guide** siguiendo el ejemplo de Musemap:



Figure 1:

Hemos usado las herramientas que ofrece de manera gratuita google para generar las tipografías y el asistente de elección de colores para el diseño de la app.

2.5 Decisiones sobre el contenido de la aplicación

Como medidas para mejorar la experiencia de la aplicación e incentivar su uso, vamos a tomar los consejos que se exponen en la Guía UX de Google y en esta guía publicada en Smashing Magazine.

Para probar el servicio de manera sencilla para los nuevos usuarios, **no será necesario identificarse en la app para buscar habitaciones**, únicamente se pedirá la identificación si el usuario quiere publicar una habitación o si quiere hacer una reserva.

Para mejorar la búsqueda en el servicio, que es la funcionalidad que más se va a usar, la barra o **el menú de búsqueda serán visibles en todo momento**. Además, la aplicación contará con un proceso de **filtrado** y ordenación en el que los usuarios podrán acotar aún más su búsqueda. Estas **búsquedas podrán ser guardadas por el usuario** y también podrá acceder a sus **búsquedas recientes**.

Para tener un mayor control sobre todas las operaciones económicas realizadas con Sharee, nuestro servicio mantendrá un **historial de todas las reservas** hechas por un usuario.

Los **comentarios** reseñados a cada perfil se muestran en el mismo y son **accesibles a todos los usuarios**. Estos comentarios se pueden ordenar y filtrar.

Los **errores producidos en formularios** en los que el usuario tiene cierta libertad para rellenar serán **mostrados en tiempo real, indicando dónde y por qué radica el error**.

Los formularios, además de contener un indicador para señalar el paso en el que se encuentra el usuario, ofrecerá información contextual según el campo que se esté rellenando: un calendario para las fechas, botones de elección para respuestas cerradas, etc.

3. Historia en vídeo

Este video resume el proceso de diseño y pretende captar al receptor y que este comprenda los puntos clave que hacen que Sharee sea una propuesta de interés. Sería de utilidad para llamar la atención tanto de alguien interesado en colaborar con su implementación como de algún inversor interesado económicamente en nuestra propuesta.



Puedes encontrar el guión del video en formato de texto [aquí](#)

Además hemos añadido subtítulos, que están disponibles en el video para personas con problemas de audición.

4. Conclusiones

El principal problema que puede surgir a la hora de realizar esta práctica es el no saber por donde comenzar a plantear el diseño de la misma. Sin embargo, y al estar elaborando una aplicación para android, la **documentación referente al diseño que aporta Google es muy clara y ordenada**, justificando en cada momento todas las decisiones que se toman. Esto nos ha sido de gran ayuda para poder realizar la propuesta de diseño, ya que es muy útil tener unas guías con tanto material tanto teórico como práctico para relizar la propuesta. Gracias a las facilidades aportadas por estas guías, hemos sido conscientes de lo **importante que es tener unas guías claras y ordenadas de diseño** a las que referirse durante la realización de cualquier propuesta de diseño, convirtiendo una tarea en principio muy compleja en una serie de pasos relativamente sencillos que seguir para lograr el objetivo.

La segunda dificultad que nos ha surgido ha sido la falta de algún material que nos pueda servir de ejemplo para la realización del video, ya que un trabajo de una extensión como la de éste proyecto nos parece difícil de sintetizar en un tiempo tan limitado.