

Entrega_Final_DIU

Punto 1: Valoración de aprendizaje adquirido en UI.

Herramientas

Las actividades donde creo que he sido capaz de aplicar mejor los conocimientos de la asignatura han sido las últimas, tanto los ejercicios de clase como las prácticas.

Concretamente, el ejercicio 3 de teoría me sirvió para conocer herramientas específicas para analizar la calidad visual de una página web, como WAVE.

Creo que una de las cosas que más aprendo en las prácticas de informática son herramientas que nos muestran cómo el trabajo que podríamos desempeñar muchas veces por nuestra cuenta está ya hecho por gente que conoce muy bien lo que hace y nos pueden ayudar.

A mí personalmente WAVE me encantó y me pareció extremadamente útil, además de las extensiones de Chrome que actuaban como simuladores de discapacidad visual, los cuales también desconocía.

También destacaré el descubrimiento de Adobe XD, es una forma rápida e intuitiva de generar diseños móviles muy interesante.

No sólo permite crear fotos fijas para promoción o los clásicos trabajos de diseño gráfico, sino la creación de mockups, una herramienta que desconocía completamente, diría que herramienta comercial, como forma brillante de facilitar la comunicación entre desarrollador y cliente en el proceso de creación del producto.

Como herramientas auxiliares algo más anecdóticas por no guardar tanta relación con la asignatura, he descubierto XMind, un creador de esquemas muy eficiente. Además el desarrollo de las memorias me ha ayudado a seguir practicando Markdown o Git.

Habilidades

Entrando en valoraciones de cómo ha afectado a mis habilidades personales hacia a las interfaces de usuario, destacaré que la asignatura me ha enseñado a identificar y desmenuzar las diferentes partes que componen una interfaz o, directamente, una pantalla o fotograma. Saber evaluarlo de una forma más cualitativa y precisa y no simplemente me gusta / no me gusta, que era lo único que sabía pensar hasta ahora.

En este aspecto destacaré la actividad 2, donde se hacía hincapié en valorar muy distintas características que aparecían en una página web, y solamente al rellenar la tabla empezaba a ver la misma de una forma diferente, fijándome en detalles que ni había pensado pero que influyen a la hora de sentirse cómodo durante el uso de la web/app en cuestión.

Por eso creo que me ha costado tanto crear nuevas interfaces, mockups, landing pages... porque al intentarlo sabía que estaba mal pero no sabía por qué.

En ese sentido destacaré la práctica 3, con el desarrollo de una landing page y los mockups para nuestra aplicación, porque el reto creativo siempre muestra mucho más claro las carencias de conocimiento y la

necesidad de aprender más. Para eso diría que están unas prácticas, como forma de "bajar a tierra" los conocimientos estudiados.

También destacaría la práctica 4 porque una vez conocido el proceso de trabajo para llegar al producto final, resulta más sencillo evaluar un trabajo externo, el cual es una capacidad también muy importante en el mundo laboral y también académico. Además redunda en la idea ya comentada para la práctica 3, que es imposible evaluar de la misma forma un trabajo propio que ajeno.

Añadiría también que me ha ayudado a comprender el enorme salto que existe entre desarrollador y usuario.

Hasta ahora, en nuestras prácticas, nosotros mismos las evaluábamos antes de entregarlas. Pensábamos cómo ponerla bonita, dónde ponerlos botones, un fondo que nos atrajera.

El problema está en que una persona que conoce el desarrollo de un app, las limitaciones que se va encontrando, sobretodo en un entorno universitario todavía didáctico, va a evaluar la apariencia de la app de una forma completamente sesgada.

Por ello me parece fundamental aprender las herramientas para evaluar la apariencia de nuestros productos desde una vista más lejana, no ligada al funcionamiento de la misma (el cual obviamente al usuario le da igual) sino únicamente teniendo en cuenta lo que se ve y lo que no, dónde está situado y si es el mejor sitio para estar.

La asignatura también ha tenido la particularidad de desarrollarse en medio de una pandemia, pero el haber hecho hincapié en el trabajo grupal e incluso inter-grupal nos ha permitido también aprender a trabajar online con otros compañeros, con todas las limitaciones que eso tiene. Esto tiene un valor enorme en el mundo laboral y siempre conviene no olvidar trabajar en equipo sea como sea.

Punto 2: Caso de Estudio. Web Yuzin.

En esta segunda parte de la entrega vamos a poner en práctica los conocimientos adquiridos haciendo un caso de estudio de la página web Yuzin, que funciona como la versión digital de una revista cultural centrada en Granada y Sevilla.

Análisis del caso

Análisis Competitivo

Aunque no sería del todo necesario ya que nos queremos centrar en evaluar el re-diseño ya hecho más que en comparar la oferta que ofrece la página web, lo incluimos como información adicional.

Como alternativas a nuestra página encontramos:

- [Sevilla Selecta](#). Tiene un diseño más sobrio que Yuzin, con un menú que a primera vista podría parecer menos visual pero es más accesible
- [El Giraldillo](#). Ni siquiera están bien encuadrados para nuestra resolución los cuartos laterales y la información es muy confusa, un diseño mucho más pobre que Yuzin.
- [La Muy](#). Similar a Sevilla Selecta, ofrece pocos elementos en pantalla que ayudan a encontrar fácilmente los elementos.

Usability Review

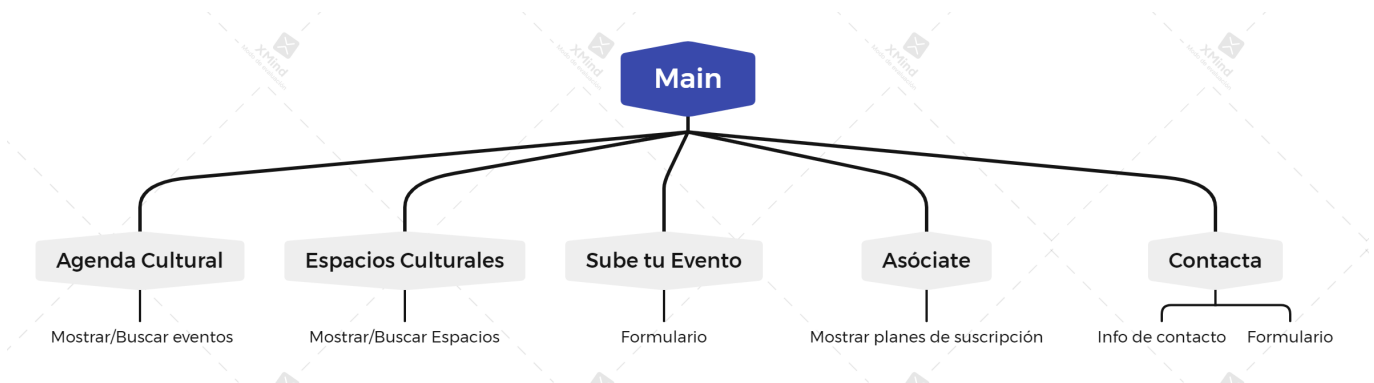
En general la página web responde correctamente a nuestra interacción con la misma, pero presenta fallos en cuanto a diseño visual y algunos elementos de ayuda son difíciles de encontrar.

Adjuntamos aquí nuestro [usability review](#), mucho más detallado:

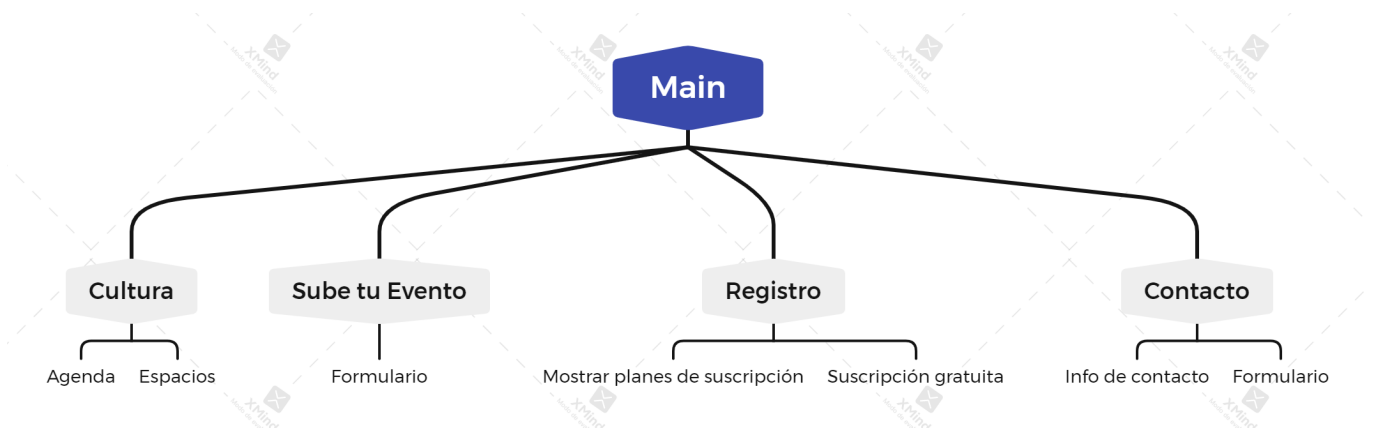
Propuesta de rediseño

Labelling

El labelling actual de nuestra página es el siguiente



Lo que más nos choca es que no nos queda claro de primeras qué es agenda cultural y espacios culturales, además "asóciate" desde el punto de vista del marketing puede ser llamativo, pero no queda claro exactamente qué es. Hemos decidido modificarlo y quedaría de la siguiente manera.



Creemos que de esta forma solucionamos dos cuestiones.

- Al usar más los sustantivos queda claro cuál es el propósito general de cada apartado. Hemos dejado la excepción de "Sube tu evento" porque nos parecía claro en su propósito.
- Una gran parte del uso de la app como medio informativo queda condensado de forma clara en el primer apartado del menú, separando esta funcionalidad de las demás.

Wireframes

Desde el punto de vista visual nos gusta el diseño de la web, la paleta de colores general (blanco, negro, amarillo) nos parece bastante acertada pero choca muchísimo el menú superior. No entendemos ese espacio tan gigantesco para el logo y luego un espacio, además asimétrico lo cual es bastante poco estético, tan reducido para el menú, además de un contraste muy bajo de las letras.

Para no representar todo el Wireframe únicamente por cambios en el menú hemos decidido como buena solución utilizar un menú similar al de Sevilla Resuelta pero con los colores a la inversa, en lugar de negro y letras blancas, blanco y letras negras para así poder añadir el logo en uno de los laterales y usarlo de botón para el inicio de la página.

A nosotros un diseño con las siguientes características, donde hemos cambiado el menú y reorganizado algunos elementos, nos convence mucho más.



Conclusiones

Como conclusión podríamos decir que esta práctica nos ha permitido repasar y concentrar los conocimientos adquiridos en un propósito final. Creemos que la web en general tiene un diseño correcto pero mejorable y esperamos que nuestra visión haya servido para mejorar las funcionalidades de la web y no emborronarla aún más.

Bibliografía.

- Ejercicios finales de DIU de otros años.
 - [Galactic-O](#)
 - [thejosess](#)
- Referencias utilizadas del guión.
 - <https://52weeksofux.com>
 - <https://lawsofux.com/>
- Herramientas.
 - [XMind](#) para los esquemas del Labelling.
 - Windows Paint para el Wireframe