

Grado Multimedia

Usabilidad e interfaces

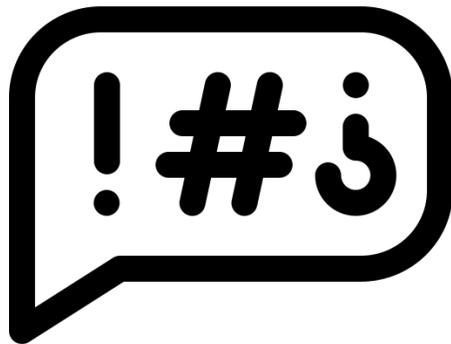
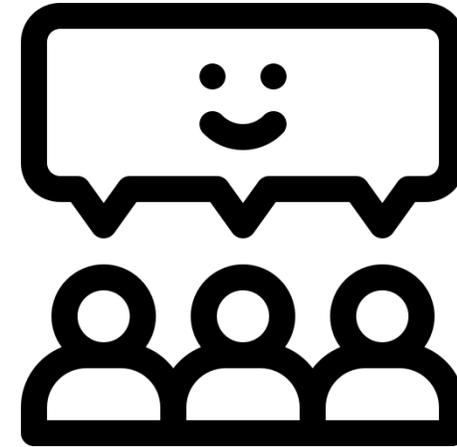
DCU aplicado a la UI
de una web musical

Edgar Cepero
Jiménez



Motivación

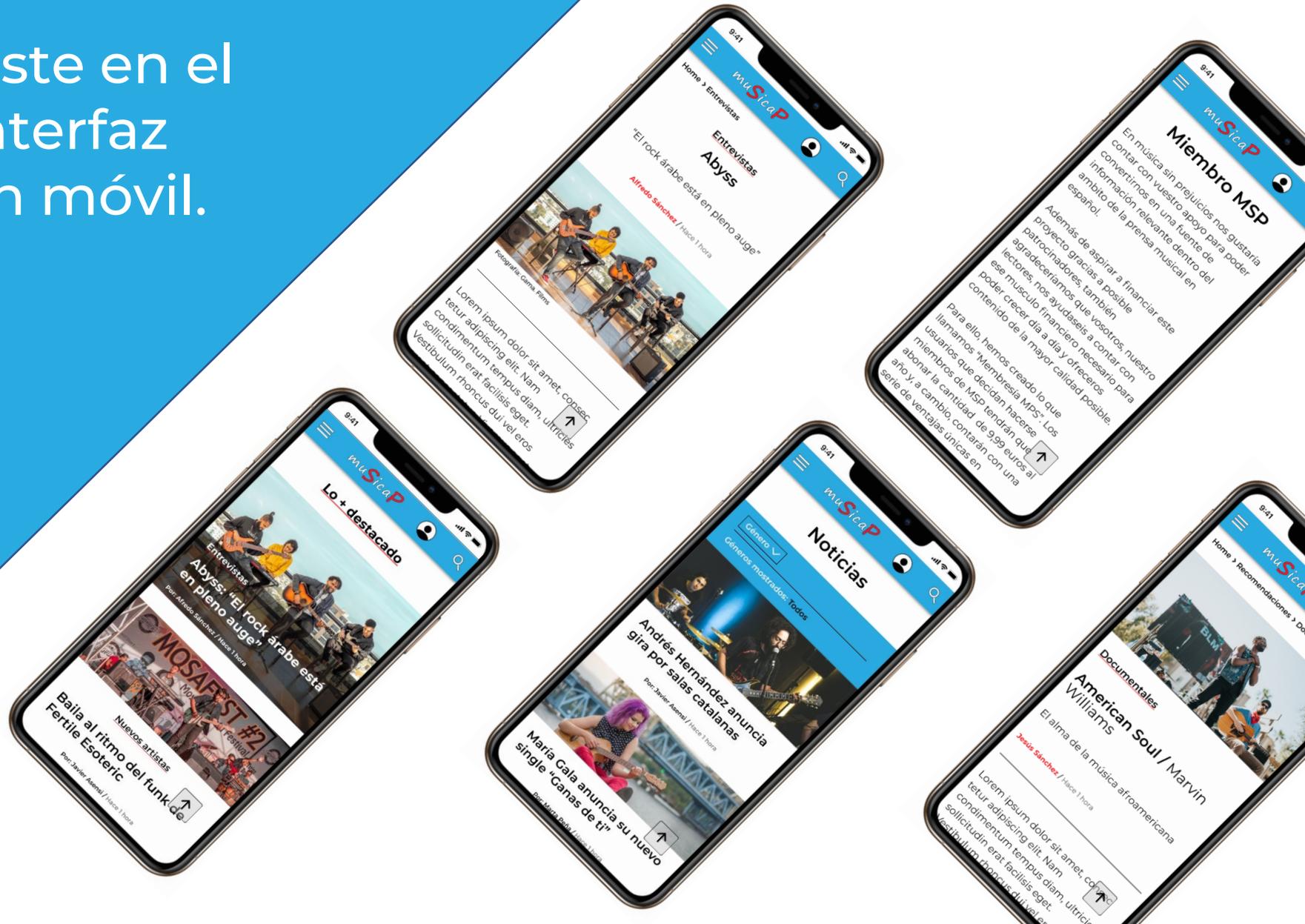
Todos estamos acostumbrados a escuchar y realizar comentarios despectivos sobre cualquier artista o género musical. Comentarios que denotan una falta de respeto y tolerancia alarmante hacía música que no entendemos o no es de nuestro agrado.



Es por ese motivo que nace Música Sin prejuicios, una web que pretende servir para que gente con distintos gustos musicales compartan un espacio en común.

¿En qué consiste?

Este proyecto consiste en el desarrollo de una interfaz web musical versión móvil.



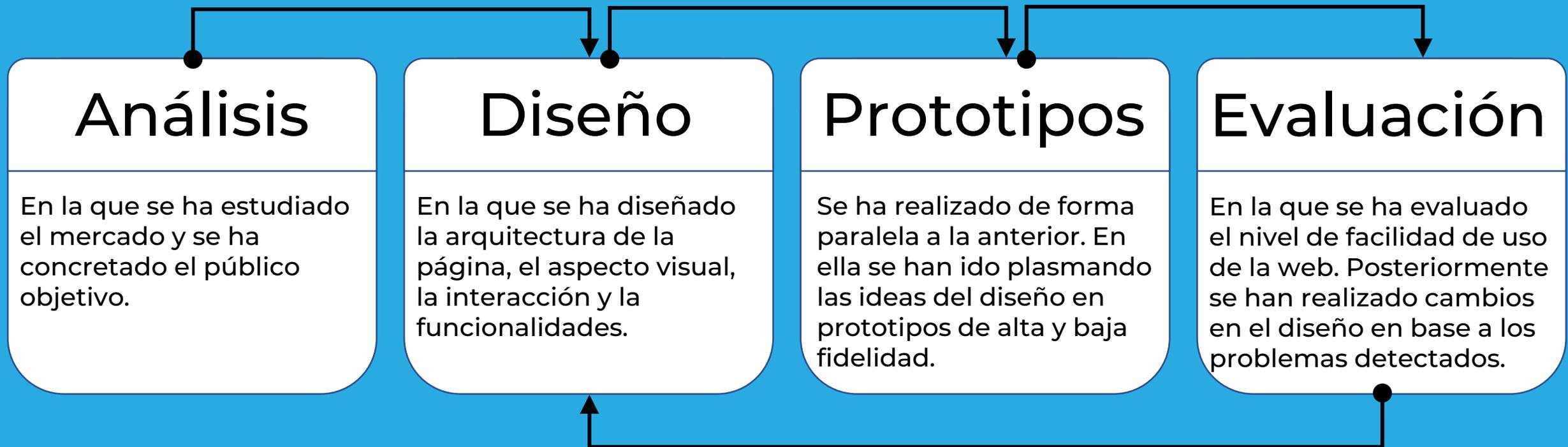
¿A quién va dirigido?

El público al que va dirigido este producto es gente aficionada a la música que estén interesados en descubrir y aprender sobre cualquier artista o género musical.



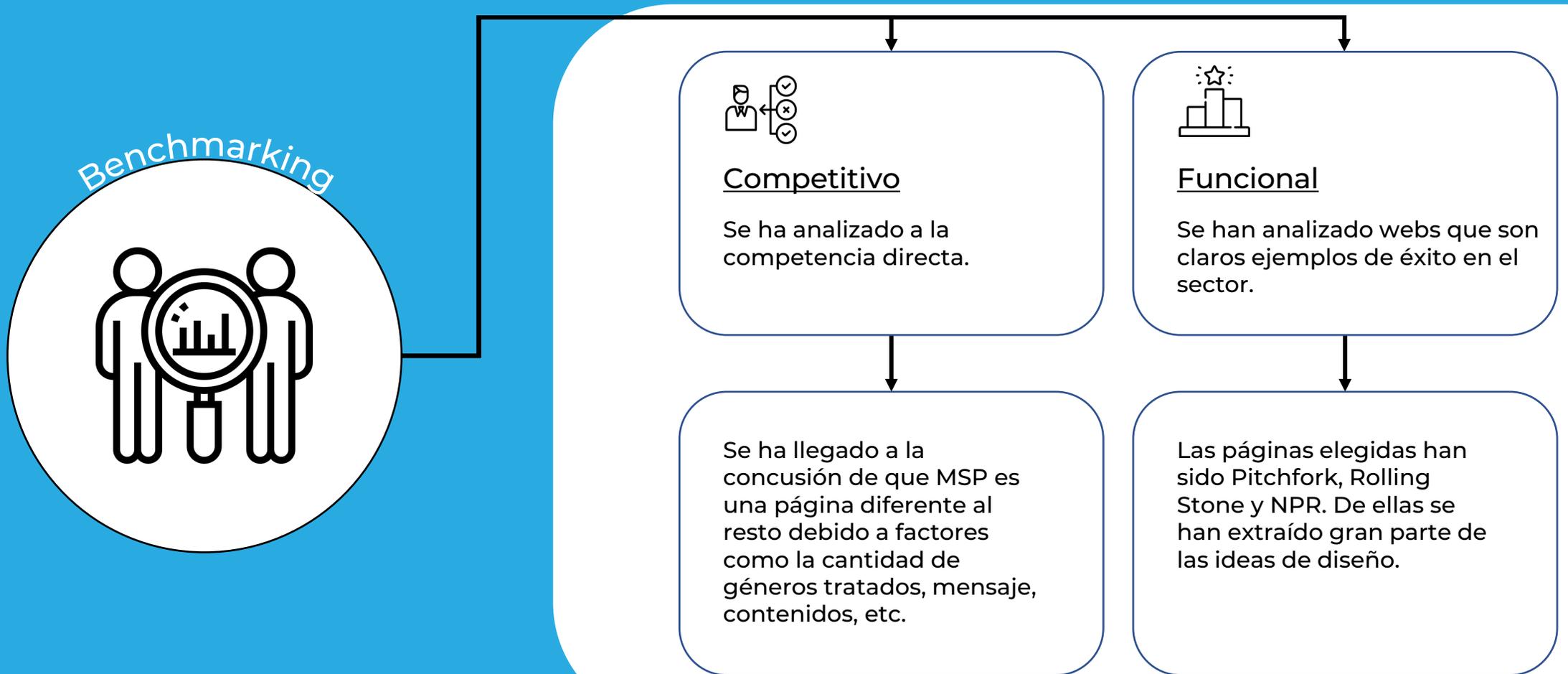
¿Cómo se ha hecho?

Para su correcto desarrollo se ha seguido la metodología del diseño centrado en el usuario (DCU), que consiste en la idea de que el usuario, y la forma en la que este interactúa con los diferentes elementos de la interfaz, sea el eje sobre el que gire el proyecto. EL DCU tiene 4 etapas: Análisis, Diseño, Prototipos y Evaluación.



Análisis ➤ Benchmarking

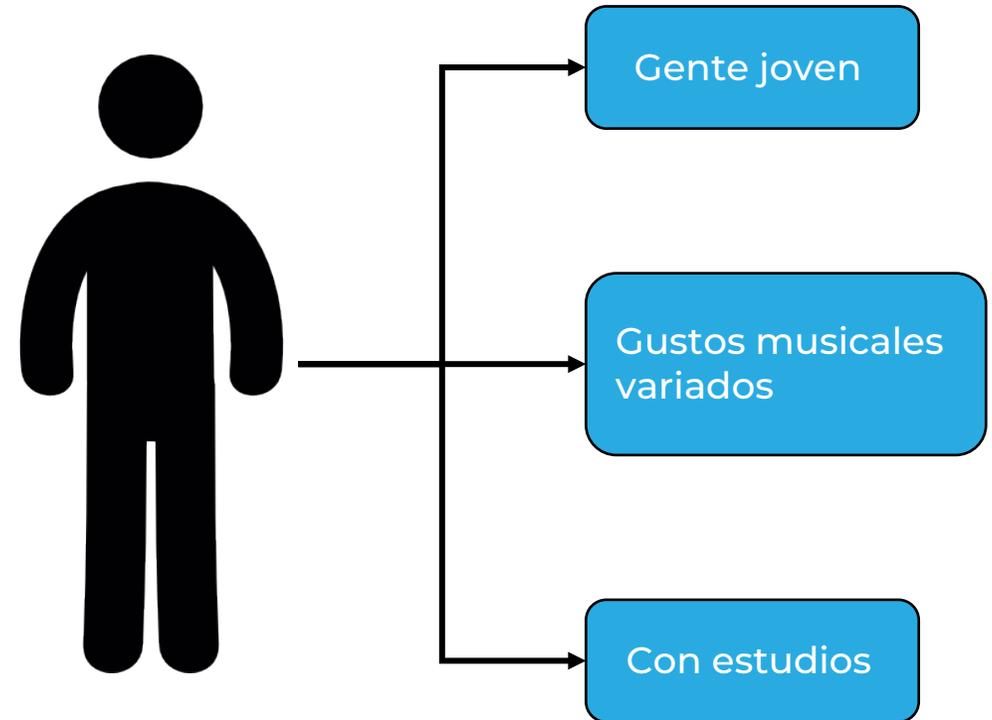
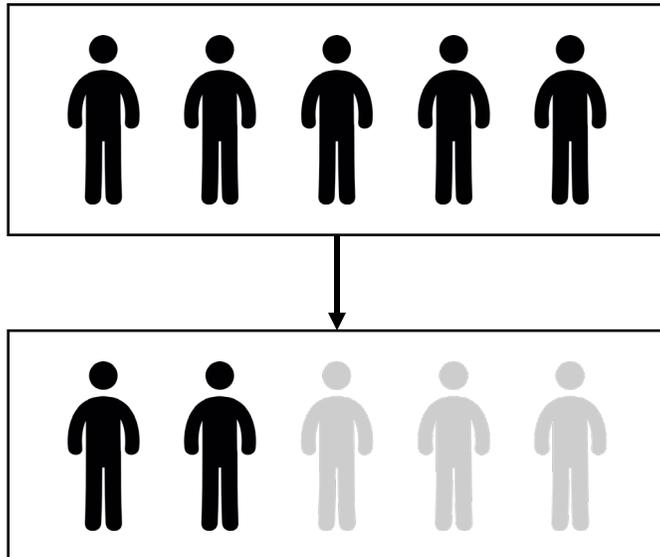
El benchmarking es una técnica de análisis que permite comparar los productos o servicios de una empresa con los de otra con el objetivo de implementar mejoras en un futuro. En este proyecto se han realizado dos tipos de benchmarking diferentes: uno competitivo y otro funcional.



Análisis ➤ Público objetivo

El público objetivo podría definirse como el perfil de persona a la que va dirigido el producto.

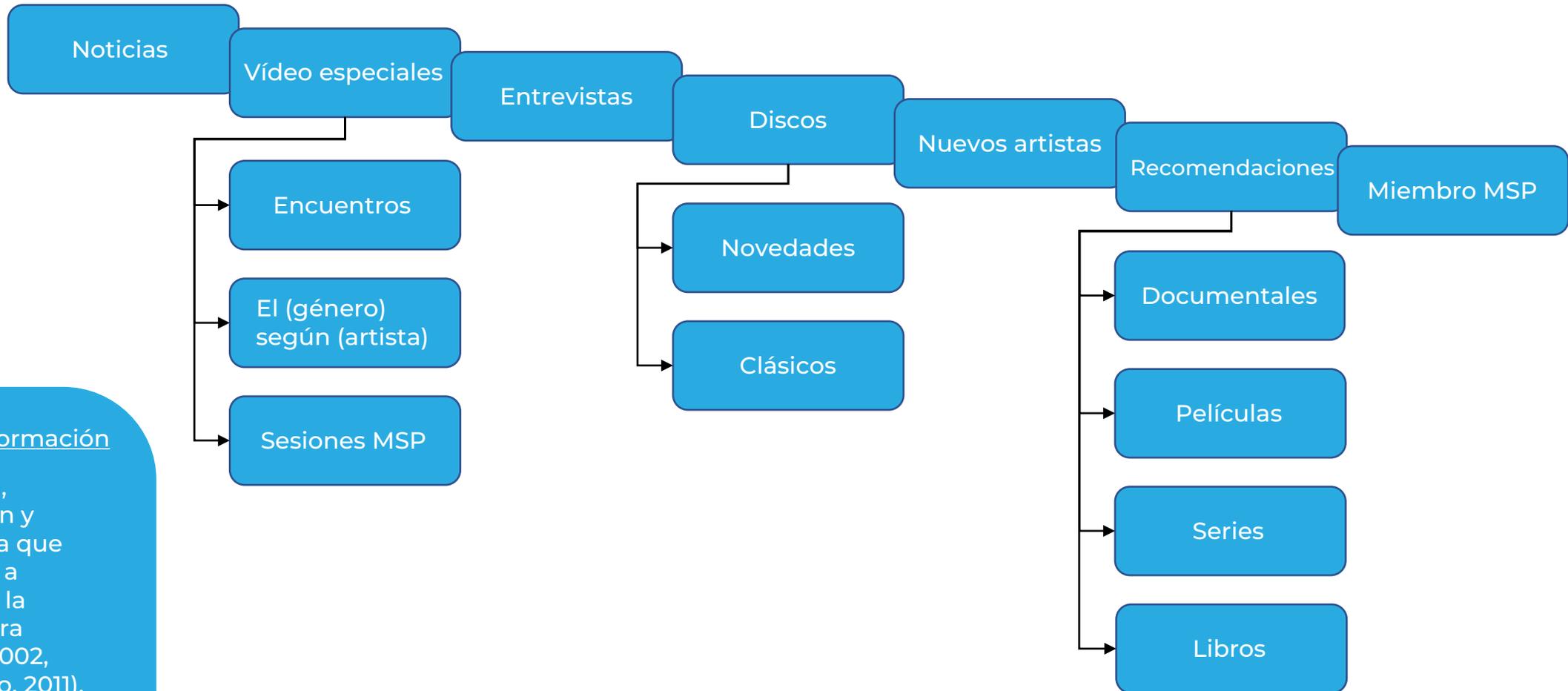
La idea inicial de diseñar la página pensando en agradar a cualquier amante de la música ha tenido que ser concretada para poder enfocar el diseño a un público más específico.



Los resultados del análisis han revelado que la mayor parte de personas que visitaría la página presenta tres características principales.

Diseño y Prototipos ➤ Arquitectura de la información ➤ Apartados

Los contenidos de la página se clasifican en 7 apartados o categorías principales: Un apartado de noticias, un apartado con contenidos en formato vídeo, un apartado de entrevistas, un apartado donde se reseñan discos, un apartado donde se habla de nuevos artistas emergentes, un apartado donde se hacen recomendaciones sobre productos relacionados con la música y finalmente un apartado dedicado a la posibilidad de suscribirse a la web. Algunos de esos apartados cuentan a su vez con subapartados que ayudan a clasificar los contenidos de forma más precisa.

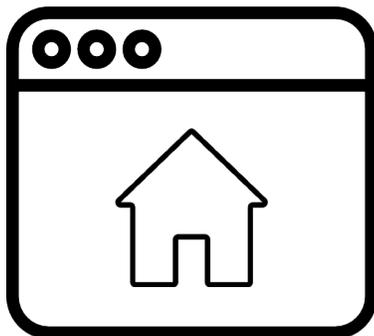


Arquitectura de la información

“Diseño, organización, etiquetaje, navegación y sistemas de búsqueda que ayudan a los usuarios a encontrar y gestionar la información de manera efectiva” (Manchón, 2002, como se citó en Monjo, 2011).

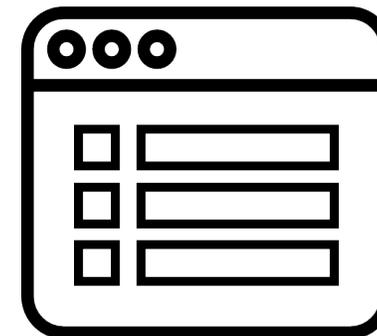
Home

Página principal que podría verse como un versión ampliada de los apartados generales del menú de navegación.



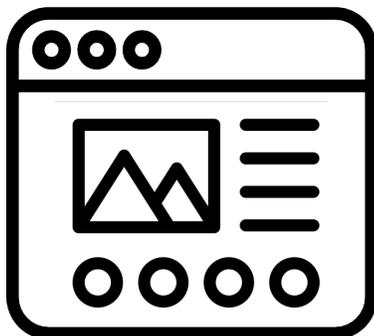
Páginas de apartado y subapartado

Sirven como punto intermedio para acceder a contenidos concretos y también para la correcta categorización de estos.



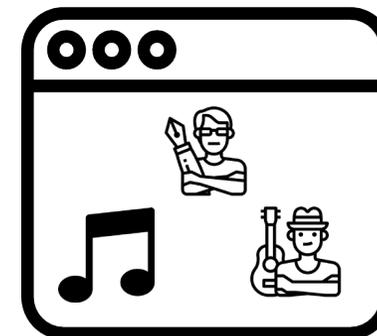
Páginas de contenido

Páginas individuales sobre cada uno de los contenidos.

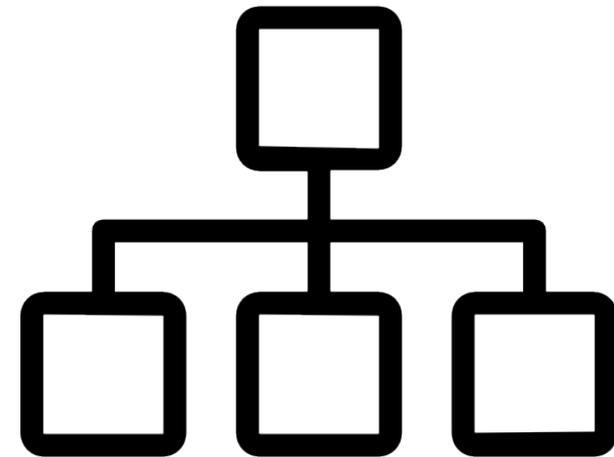
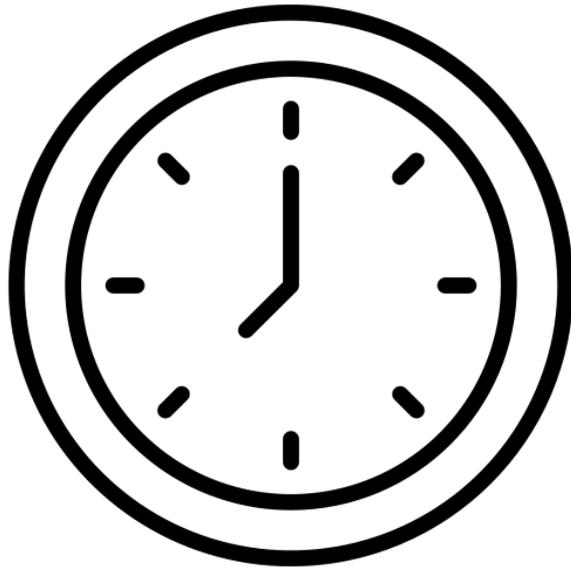


Páginas de artista, género y redactor

Páginas sobre cada artista, género musical y redactor que aparece en la web.



La información de la web está clasificada cronológicamente, de forma que los primeros contenidos que aparecen son los más recientes, y por categorías, para que así el usuario sepa donde buscar según qué contenido le interese.



Diseño y Prototipos ➤ Arquitectura de la información ➤ Elementos de navegación



La cabecera también contiene elementos importantes a la hora de navegar por la web. Estos son: el logotipo de MSP, que permite volver a la Home desde cualquier parte de la web; un icono de perfil de usuario, que nos abrirá la ventana de inicio de sesión; y finalmente el icono de una lupa, que nos permitirá buscar contenido de la página mediante la introducción de texto.



El principal elemento de navegación es el menú desplegable situado en la parte izquierda de la cabecera. Está representado por un icono formado por tres barras horizontales.



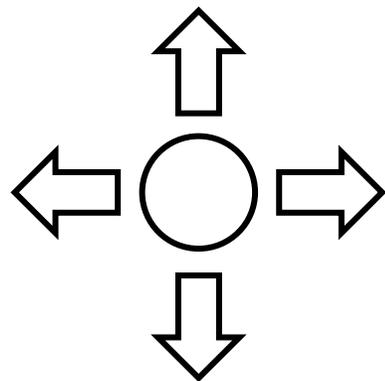
Además, la web cuenta con elementos de navegación secundarios como por ejemplo breadcrumbs o un menú secundario.

Home ➤ Discos ➤ Clásicos

Diseño y Prototipos ➤ Diseño visual

Disposición de elementos

Durante la creación de los prototipos se ha ido jugando con la disposición de los diferentes elementos en pantalla para aportar dinamismo al diseño y dotar de personalidad propia a cada una de las páginas.



Gama cromática

Con la combinación de estos colores se ha querido crear un sensación agradable, ni monótona ni caótica, a la vez que generar contraste entre ellos para así facilitar la visualización de los diferentes elementos en pantalla.



Tipografía

Para facilitar la legibilidad y dejar clara la jerarquía de los textos se han utilizado diferentes estilos, tamaños y colores.



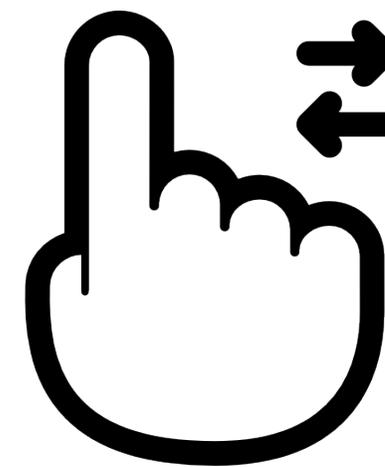
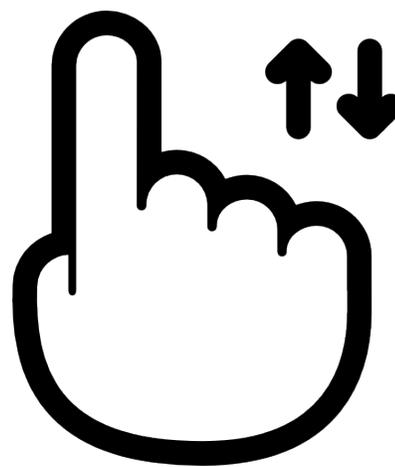
Logotipo

El logotipo juega con las palabras que forman el nombre de la página de forma que de la palabra música se resalta la s de sin y la p de prejuicios se coloca al final.



Diseño y Prototipos ➤ Diseño de la interacción

La web permite dos tipos de interacciones: hacer click y scroll tanto vertical como horizontal.



Diseño y Prototipos ➤ Funcionalidades

Se han incluido diferentes funcionalidades que mejorarán la experiencia del usuario. Algunas de ellas son:

- 1 Botón para volver al inicio de la página
- 2 Filtro de género musical
- 3 Sección de comentarios
- 4 Etiquetas
- 5 Redes sociales
- 6 Slider
- 7 Formulario inicio sesión y registro



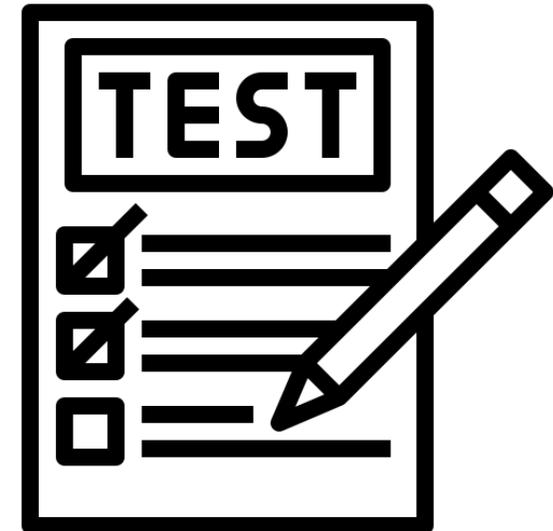
Evaluación

Para medir el nivel de facilidad de uso de la página se han realizado una evaluación heurística y tests con usuarios. Posteriormente se han realizado cambios en el diseño en base a los problemas detectados.

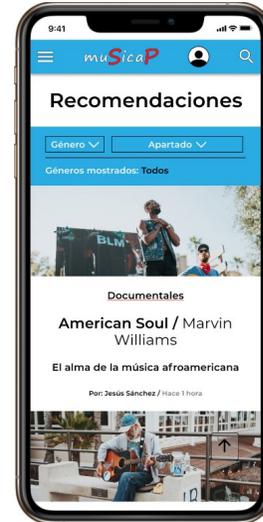
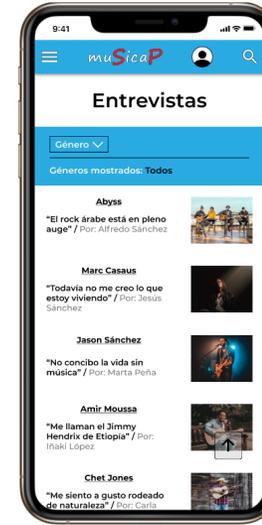


La evaluación heurística es un método para medir el nivel de facilidad de uso de la página siguiendo una serie de principios creados por expertos en la materia.

Los tests con usuario son pruebas con las que detectamos problemas en la web basándonos en la observación y análisis de los usuarios utilizando el producto.



El resultado final



Para poder ver todas las páginas y verlas en su totalidad se recomienda visitar los prototipos interactivos: <https://www.figma.com/proto/4z7NjTYXCdbXy5hgKIZ8BP/Hi-Fi-Copy-evaluaci%C3%B3n-Copy?page-id=0%3A1&node-id=321%3A2096&viewport=298%2C221%2C0.019794099032878876&scaling=scale-down>

muSicaP