

UOC - Universitat Oberta de Catalunya - 2014

DISEÑO DE LOS WIREFRAMES DE UNA HERRAMIENTA WEB DEDICADA A LA BÚSQUEDA DE EMPLEO, DESDE EL ENFOQUE Y METODOLOGÍAS DEL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Alumno: MANUEL ANGEL RUIZ ROJO

Tutor: ARIEL LEONARDO GUERSENZVAIG



INTRODUCCIÓN

- **Justificación del trabajo**
 - ¿Por qué realizar este trabajo?
- **La IHO como punto de partida**



PLAN DE TRABAJO

- **¿Qué y porqué?**
 - ¿Qué?. El diseño de las interfaces correspondientes a un sitio web que permite la interacción entre personas que buscan empleo y empresas que lo ofrecen?
 - ¿Porqué?. La idea surge de la actual situación económica
- **Metodología seguida**
 - Técnicas propias del DCU
- **Planificación temporal de las principales fases que componen el trabajo:**
 - Investigación
 - Diseño conceptual
 - Prototipado
 - Evaluación



PAC 2

- **FASE DE INVESTIGACIÓN**
- **FASE DE DISEÑO CONCEPTUAL**



Investigación

- **Fase previa de la investigación**
 - Selección de las webs a estudiar
 - Enfoque de negocio y alcance del prototipo
 - Limitaciones de acceso en las webs estudiadas
- **Identificación de los perfiles de usuario**
 - Usuario no registrado
 - Usuario registrado que busca empleo
 - Usuario registrado que ofrece empleo
 - Usuario registrado que gestiona los contenidos de interés
 - Administrador
- Estudio de los aspectos más característicos de estos perfiles
 - Tipos de interacciones
 - Motivaciones
 - Capacidades físicas
 - Objetivos
 - Situaciones de uso



Investigación

- **Identificación de los contextos de uso**
 - Estudio de los aspectos más relevantes
 - Interacciones con las webs
 - Procesos de búsqueda de información
 - Tipo de información buscada
 - Rapidez y facilidad en las interacciones
 - Entorno de las interacciones
- **Análisis de las tareas que ha de poder realizar el usuario para satisfacer sus necesidades y que la herramienta ha de proporcionar**
- **Análisis de usabilidad de las webs estudiadas a partir de los principios heurísticos propuestos por Cameron Chapman.**



Diseño conceptual

Definición de la organización, el funcionamiento, la estructura del diseño, y documentación gráfica de dicha estructura

- **Identificación de escenarios**
- **Diseño de flujos de interacción**



Diseño conceptual

- **Identificación de escenarios**
 - Descripción de personajes concretos en situaciones de uso concretas y objetivos concretos que nos permiten hacernos una idea de la interacción diaria entre usuario y herramienta y los posibles problemas con los que el usuario puede encontrarse
- **Diseño de flujos de interacción entre el usuario y la herramienta**
 - Basados en el vocabulario visual de Garret
 - Dependen de los perfiles identificados en la fase de investigación.



PAC 3

- **FASE DE PROTOTIPADO**
- **FASE DE EVALUACION**



Prototipado

- **Presentación del prototipo**

- Elaboración de una maqueta vertical de alta fidelidad que nos va a permitir encontrar problemas de usabilidad más allá de que su aspecto no refleje el aspecto del producto final.



Prototipado

- **Evaluación heurística del prototipo basada en los principios heurísticos propuestos por Cameron Chapman y utilizados previamente en la fase de investigación**
 - Punto de partida que indica el propósito y objetivos de la herramienta
 - Documento de evaluación donde se indican los problemas encontrados, se pondera su gravedad y se realizan las recomendaciones oportunas
 - Checklist que nos garantiza que el prototipo ha sido evaluado con el detalle suficiente.



Evaluación

- **Test de usabilidad del prototipo. Prueba con usuarios**
 - **1ª fase:** Se anotan todas las acciones y eventos que han realizado los usuarios para poder llevar a cabo todas las tareas que se han implementado en el prototipo. **En esta fase se detectó un error grave de usabilidad que motivó un cambio en el diseño del mismo**

Inicio > Ofertas de trabajo

OFERTAS DE TRABAJO

Categoría ▼

Sector ▼

Puesto ▼

Comarca ▼

Palabra clave

Este droplist solo se asocia al primer layout no al segundo.



Evaluación

- **Test de usabilidad del prototipo. Prueba con usuarios**
 - **2ª fase**: Se pide a los usuarios que han interactuado con el prototipo su opinión sobre aspectos clave de la interacción
 - Rapidez en la ejecución de las tareas
 - Precisión en la ejecución de las tareas
 - Finalización con éxito de las tareas
 - Satisfacción obtenida: Valoración subjetiva al realizar la tarea
- **Informe sobre la evaluación del prototipo**
 - El usuario queda satisfecho con la interacción del prototipo
 - El entorno gráfico es agradable pero puede mejorarse
 - El concepto agrada, pero se han de solucionar las deficiencias y errores de usabilidad detectados.



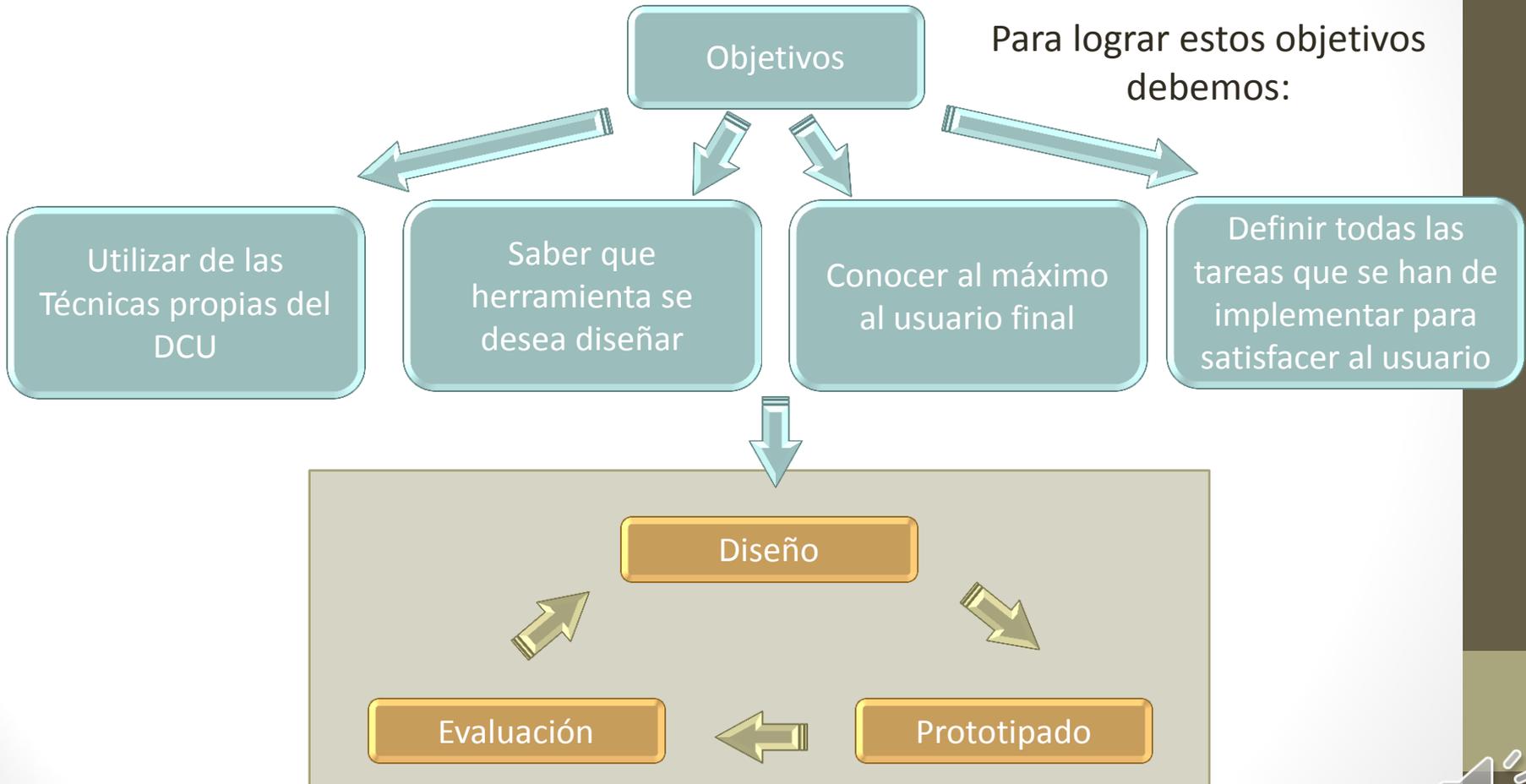
Evaluación

- **Proposición de mejoras**
 - Subsanan los problemas de usabilidad detectados
 - Mejorar el entorno gráfico para que sea más atractivo
 - Mayor utilización del recurso de los iconos
 - Posibilitar el paso de la zona de gestión privada del usuario a la página de inicio y viceversa sin tener que identificarse continuamente.



Memoria

- **Redacción de conclusiones finales**



Memoria

- **Introducción**
 - Justificación del trabajo
 - Objetivos propuestos
 - Metodología seguida
 - Planificación temporal de las fases del trabajo
- **Investigación**
 - Fase previa de la investigación
 - Identificación de los perfiles de usuario
 - Identificación de los contextos de uso
 - Análisis de tareas
 - Análisis de usabilidad de las webs estudiadas
- **Diseño conceptual**
 - Identificación de escenarios
 - Diseño de flujos de interacción
- **Prototipado**
 - Presentación del prototipo
 - Evaluación heurística del prototipo
- **Evaluación**
 - Test de usabilidad del prototipo. Prueba con usuarios
 - Informe sobre la evaluación del prototipo
 - Correcciones y mejoras
- **Redacción de conclusiones finales**

