

**Proyecto Final de Posgrado**  
**Diseño web: usuarios, interfaces y móviles**  
Alumno: Anna Llorens Querol  
Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1: Definición del**

<b>proyecto.....</b>	<b>4</b>
Título del proyecto.....	4
Resumen de la propuesta.....	4
Justificación y motivación.....	5
Objetivos y alcances.....	6
<i>Objetivos del trabajo a realizar.....</i>	<i>6</i>
<i>Objetivos del producto propuesto.....</i>	<i>6</i>
<i>Público objetivo.....</i>	<i>6</i>
<i>Alcance de TFP, cuál será el producto resultante final.....</i>	<i>7</i>
Herramientas a utilizar.....	7
Planificación.....	7

## **CAPÍTULO 2: Diseño del**

<b>producto.....</b>	<b>11</b>
Conceptualización y definición de funciones.....	11
<i>Definición de los potenciales usuarios de la aplicación, sus necesidades, y cómo, cuándo y dónde harán uso de ella.....</i>	<i>11</i>
<i>Necesidades detectadas de los usuarios.....</i>	<i>12</i>
<i>Definición del tipo de dispositivo al que está destinada la app (teléfono, tableta, o ambas).....</i>	<i>12</i>
<i>Búsqueda de otras aplicaciones similares en el mercado.....</i>	<i>13</i>
<i>Listado con las características y las funciones que se pretende que tenga la aplicación.....</i>	<i>17</i>
Propuesta del árbol de navegación.....	18
<i>Pantalla Mis series.....</i>	<i>20</i>

<i>Pantalla Calendario</i> .....	21
<i>Pantalla Menú</i> .....	21
Propuestas de wireframes (bocetos en baja resolución).....	22
Estilos gráficos:.....	23
<i>Paleta de colores</i> .....	23
<i>Paleta tipográfica, tamaño y estilo de fuentes</i> .....	243
<i>Fondos, iconos, botones y otros elementos gráficos significativos</i> .....	24
Usabilidad.....	24
Prototipos de diseño en alta resolución.....	25

### **CAPÍTULO 3:**

<b>Conclusiones</b> .....	<b>26</b>
Líneas de futuro.....	26
Conclusiones.....	26
Anexos.....	27
<i>Anexo 1</i> .....	28
<i>Anexo 2</i> .....	29
<i>Anexo 3</i> .....	30
<i>Anexo 4</i> .....	30
<i>Anexo 5</i> .....	32

## CAPÍTULO 1: Definición del proyecto

### ❖ Título del proyecto

Este proyecto consiste en el diseño de una aplicación móvil para que el usuario esté informado sobre las series de televisión más populares, pueda saber sobre qué tratan, cuándo se emiten, cuáles son las más populares, pueda marcar las que ha visto (y así tener un control de esas visualizaciones), le notifique las fechas de las siguientes emisiones y, además, le haga propuestas al usuario de otras series que le podrían interesar.

Así que un posible título sería:

#### **SHOW ME THE SHOW**

*Diseño de una aplicación para gestionar tus series de televisión favoritas*

### ❖ Resumen de la propuesta

El principal objetivo de este proyecto es diseñar una aplicación para dispositivos móviles que trata sobre las series de televisión más importantes de esta última década.

Consiste en una aplicación que ayude al usuario a gestionar (ordenar y controlar) y seguir las emisiones de los capítulos de las series que le gustan, las que ha visto y las que está viendo.

Se ofrecerá una ficha completa y general de la serie en cuestión, así como de todos y cada uno de los capítulos.

Cuando haya visto un episodio concreto, lo podrá marcar en la aplicación (para que quede anotado como visualizado) y no tenga dudas sobre el número del último capítulo que ha visto de esa serie en particular. ¿Cuántas veces se ha preguntado uno: oh, cuál fue el último capítulo que

hemos visto de la serie que estamos siguiendo ahora? Gracias a poder clicar como visto un episodio, y al breve resumen que aparecerá en la ficha de cada capítulo, esta duda se podrá resolver rápidamente.

Si en las preferencias de la app marca que quiere recibir notificaciones, entonces la aplicación le enviará un mensaje a su dispositivo móvil para recordarle que no puede perderse el siguiente episodio.

Por otro lado, los “serieadictos” también podrán descubrir nuevas series de televisión que sean de su agrado, siguiendo las características de las series que hayan marcado como favoritas.

Por último, el usuario tendrá la posibilidad de notificar y publicar, a través de algunas de sus redes sociales, que acaba de ver un episodio en concreto, que le ha gustado, etc.

## ❖ **Justificación y motivación**

Gracias a las facilidades de visualización de las series de televisión (nacionales e internacionales) que se ofrece por Internet (por ejemplo, online desde la página web de la cadena de televisión que emite la serie, iTunes, Yomvi, o, porqué no decirlo, por descarga directa) y en las tiendas, cada vez son más las personas que consumen este producto.

Con esta aplicación se pretende que el usuario pueda controlar y gestionar las series que está viendo. No tan solo conocer la información general relativa a la serie (tipo de serie –comedia, drama, histórica–, argumento, protagonistas, etc.), sino también tener una planificación y un seguimiento de los episodios que ha visto, que le sugieran otras series que sean de su estilo, y poder compartir esa información, si se quiere, en algunas de las redes sociales más activas y populares.

Hay mucha gente aficionada a bastantes series de televisión, que dedica las tardes o las noches a ver el último episodio de sus series favoritas. O, incluso, a hacer maratones con sus amigos, es decir, ver una temporada entera en una única jornada. Por esa razón, en algunas ocasiones ya no

recuerdan cuál era el número del último episodio que han visto, y les iría bien tener un control de ello. Otro punto fuerte será el de conocer cuándo se va a emitir el siguiente capítulo de su serie favorita (a veces hay “parones”, no se emite regularmente, si hay una fecha festiva o un evento deportivo o cultural importante), saber cuándo finaliza la serie y, sobre todo, cuándo se estrenará la siguiente temporada.

Como yo me incluyo en este colectivo de “serieadictos”, encuentro que esta aplicación podrá reunir muchas de las cosas que los aficionados a las series de televisión quieren tener en la palma de la mano.

## ❖ **Objetivos y alcances**

### ○ *Objetivos del trabajo a realizar*

El diseño de una aplicación para dispositivos móviles que sea útil y funcional, y adecuada al tipo de consumidor al que va dirigida.

### ○ *Objetivos del producto propuesto*

Ayudar a gestionar y controlar las visualizaciones de las series de televisión, así como encontrar otras que sean de gusto parecido y, también, poder compartir esa información en algunas redes sociales.

### ○ *Público objetivo*

En la fase inicial del proyecto hay un apartado dedicado al usuario y a sus necesidades. Se intentará encontrar el perfil de usuario estándar, ideal, así como las necesidades que demanda en una aplicación de este tipo.

- *Alcance de TFP, cuál será el producto resultante final*

Como producto final, se pretende haber realizado el diseño (no la programación) de una aplicación móvil que sea útil, fácil de usar (intuitiva y no muy complicada), visualmente atractiva, que aporte la información adecuada (tampoco más de la necesaria) y se vuelva fundamental para los usuarios que la utilicen.

### ❖ Herramientas a utilizar

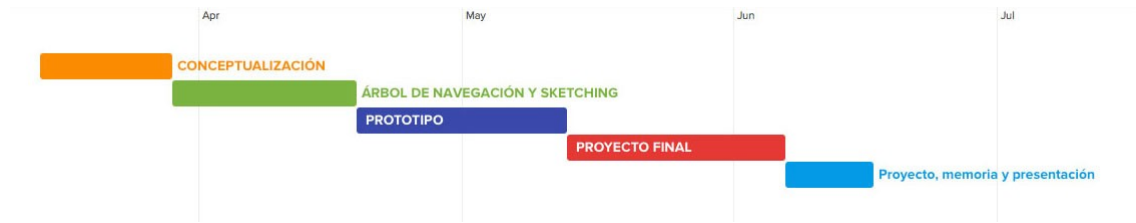
- Para el desarrollo de la planificación se ha usado el programa **Preceden**. (Grado de conocimiento: nivel inicial)
- Para realizar prototipados rápidos se ha usado el software **Balsamiq**. (Grado de conocimiento: nivel inicial)
- Para crear el diseño gráfico de un prototipo interactivo de la aplicación se ha usado el programa **Adobe Illustrator**, y se le ha dado interactividad gracias a **Justinmind**. (Grado de conocimiento: nivel inicial)
- Para la presentación final se ha utilizado el programa **Prezi**. (Grado de conocimiento: nivel inicial)

### ❖ Planificación

Una vez determinadas y definidas las diferentes etapas y fases del proyecto, lo mejor es crear un calendario, una planificación lo más realista posible, para dedicar el tiempo preciso y necesario a cada apartado del proyecto.

Se ha dividido el trabajo en cinco grandes partes, distribuidas de la

siguiente manera:



Visualización de la planificación de las etapas del proyecto

Events	
03/14/2015 - 03/28/2015 (15 days)	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>
03/29/2015 - 04/18/2015 (21 days)	<b>ÁRBOL DE NAVEGACIÓN Y SKETCHING</b>
04/19/2015 - 05/12/2015 (24 days)	<b>PROTOTIPO</b>
05/13/2015 - 06/06/2015 (25 days)	<b>PROYECTO FINAL</b>
06/07/2015 - 06/16/2015 (10 days)	<b>Proyecto, memoria y presentación</b>

Calendario de la planificación de las etapas del proyecto

### Conceptualización y definición de funciones

*Del 14 al 28 de marzo*

La primera semana se dedicará a:

- Decidir y definir qué aplicación se va a diseñar.
- Definir los potenciales usuarios de la aplicación, sus necesidades, y cómo, cuándo y dónde hará uso de ella.

Y la segunda semana será para:

- Definir a qué tipo de dispositivo está destinada la app (teléfono, tableta, o ambas).
- Establecer un listado inicial con las características y las funciones que quiero que tenga la aplicación.



### Árbol de navegación

*Del 29 de marzo al 18 de abril*

La primera semana y media de este apartado se dedicará exclusivamente a realizar uno de los apartados más importantes del diseño de la aplicación:

- Definir el árbol de navegación de la aplicación. Y la segunda semana y media restante será para:
- Crear bocetos (sketchings) de la interfaz de las principales pantallas (prototipo rápido en baja definición) con el programa Balsamiq.

Y coincide con la entrega de la PEC2.

### Inicio del prototipo

*Del 19 de abril al 12 de mayo*

Estos veinticuatro días se dedicarán a una de las partes más complicadas del proyecto, la realización de:

- Definición del estilo gráfico y la usabilidad.
- Diseño de algunas de las pantallas principales del prototipo en alta resolución, navegables e interactivas. Y coincide con la entrega de la PEC3.

### Proyecto final

*Del 13 de mayo al 6 de junio*

Esta etapa se dedicará a realizar las modificaciones necesarias, los arreglos de las partes que no funcionen correctamente o que, simplemente, se puedan mejorar. Y, sobre todo, a realizar todas las pantallas posibles del prototipo en alta resolución interactiva.

[Proyecto, memoria y presentación](#)

*Del 7 al 16 de junio*

Estos diez días de junio servirán para realizar la memoria del proyecto final de posgrado y también la presentación en formato digital o multimedia.

## CAPÍTULO 2: Diseño del producto

### ❖ Conceptualización y definición de funciones

#### §§ Definición de los potenciales usuarios de la aplicación, sus necesidades, y cómo, cuándo y dónde harán uso de ella

Una vez decidido el enfoque y la definición básica de la aplicación, el siguiente paso importante es definir el usuario a quien va dirigida y analizar las necesidades y demandas.

¿Cuáles son sus necesidades? ¿Cómo, cuándo y dónde van a utilizar esta aplicación?

Se ha realizado una breve y esquemática entrevista a 30 personas, intentando que formaran parte de los colectivos más diversos pero comunes en la actualidad (hombres y mujeres, de variadas edades y formación académica, diferente situación laboral y económica, desigual nivel de uso diario de la tecnología y de las aplicaciones móviles y de internet, etc.) para poder definir estos parámetros lo mejor posible.

En el anexo 1 y el anexo 2 de las siguientes páginas se puede ver una selección de los modelos usados en las fichas de persona y las fichas de escenario que se han usado en este apartado del trabajo. A continuación, los anexos 3 y 4 muestran los valores definitivos de los datos que se han conseguido al respecto.

Finalmente, tras realizar las correspondientes estadísticas, el perfil del usuario ideal es el siguiente:

- ◇ Mujer
- ◇ Soltera
- ◇ De entre 30 y 50 años
- ◇ De zona urbana
- ◇ Sin hijos

- ◇ Sí hace uso de la tecnología
- ◇ Con acceso permanente a internet

Aun así, este perfil es muy muy restrictivo. Por esa razón, se podría ampliar fácilmente a otros colectivos.

En realidad, esta aplicación puede ir destinada tanto a hombres como mujeres, de edad adulta, de cualquier nivel educativo, sin demasiada experiencia con los dispositivos móviles, que sí tenga acceso a internet desde su smartphone, que le interesen las series de televisión y quiera gestionar las visualizaciones de sus favoritas.

### §§ Necesidades detectadas de los usuarios

En cuanto a las necesidades de los usuarios, a parte de las más elementales, éstos demandan a la aplicación las siguientes condiciones:

- Facilidad en su uso, que sea sencilla y fácil de usar.
- Que no contenga mucha publicidad.
- Que la aplicación esté en castellano.
- Que esté conectado con las principales redes sociales, y así poder publicar cuándo ha visto un episodio y si éste le ha gustado.
- Que le propongan otras series para ver, que sean similares a sus favoritas.
- Precisión en las fechas del calendario.

### §§ Definición del tipo de dispositivo al que está destinada la app (teléfono, tableta, o ambas)

Se diseñará esta aplicación para que sea compatible con los teléfonos móviles iPhone y su sistema operativo iOS de Apple.

### §§ **Búsqueda de otras aplicaciones similares en el mercado**

Tras empezar a perfilar la idea de esta aplicación, se ha buscado en la tienda de App Store si en este sistema operativo existía alguna aplicación similar.

Tecleando en el buscador la palabra “show tracker” aparecen 65 resultados. De estas 37 son gratuitas, el 25 % están disponibles en español y 24 no están relacionadas con el mundo de las series de televisión.

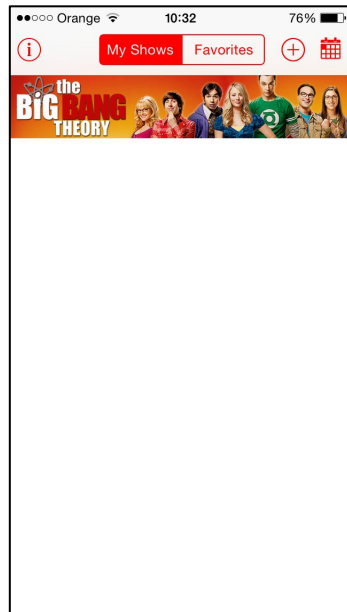
Las más populares son las siguientes:

- [Tv Show tracker 3](#)
- [Show Tracker! Free](#)
- [Episoder](#)
- [iShows](#)
- [iTV Shows 3](#)
- [iLoveTv](#)

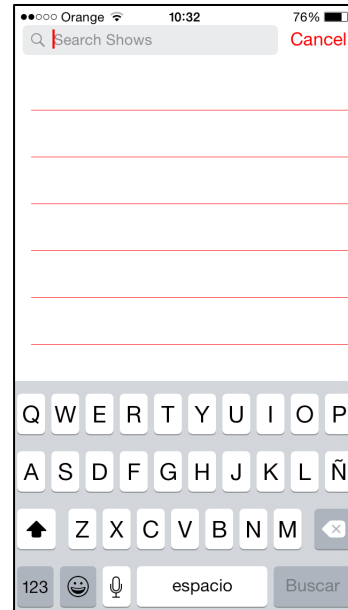
Tras descargarse y analizarse estas aplicaciones gratuitas, se ha comprobado que la aplicación iTV Shows 3 se parece a la idea que se tiene sobre una buena aplicación con calendario y que ofrezca de manera fácil y visual la posibilidad de gestionar las emisiones de las series.

A continuación, se adjuntan imágenes de las interfaces de estas aplicaciones, para hacerse una idea del diseño y el uso de cada una de ellas.

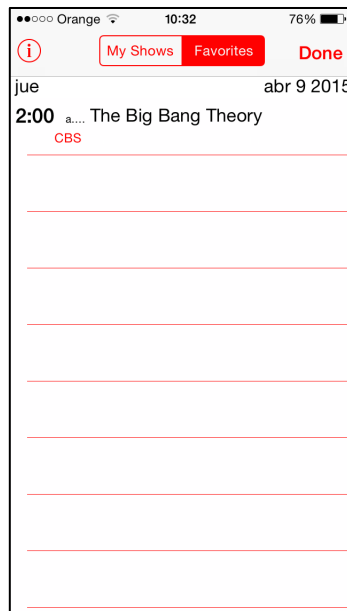
## Show Tracker! Free



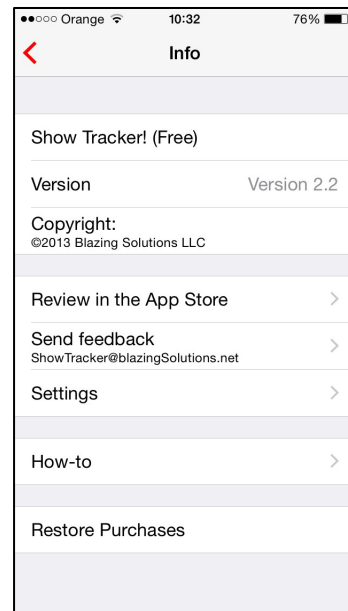
Pantalla de inicio de la aplicación.



Buscador de nuevas series

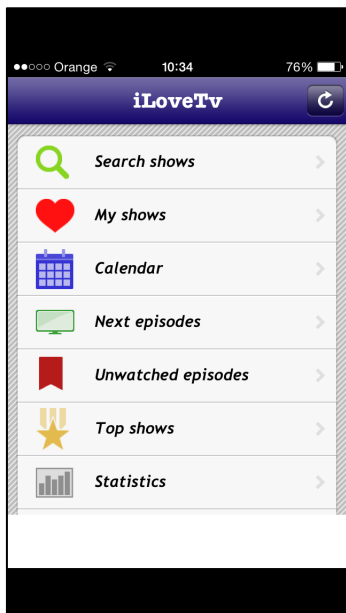


Lista de las series que se han marcado para seguir.

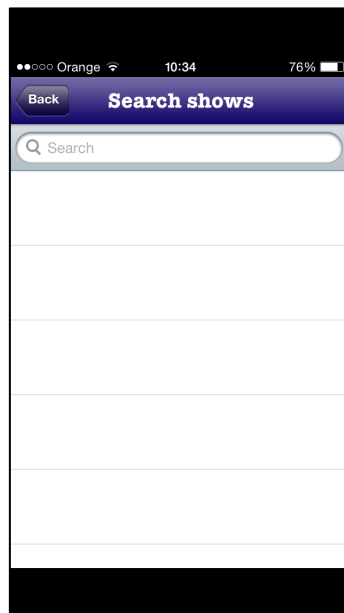


Página de información de la aplicación.

i Love TV:



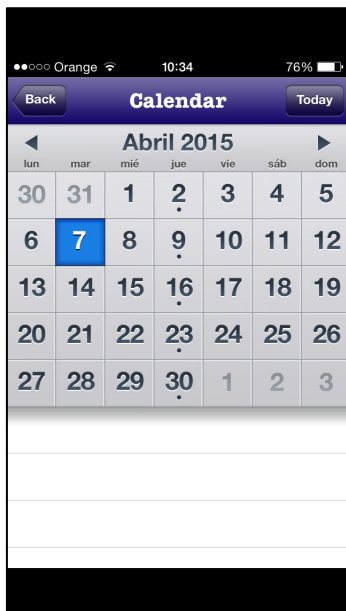
Pantalla de inicio de la aplicación.



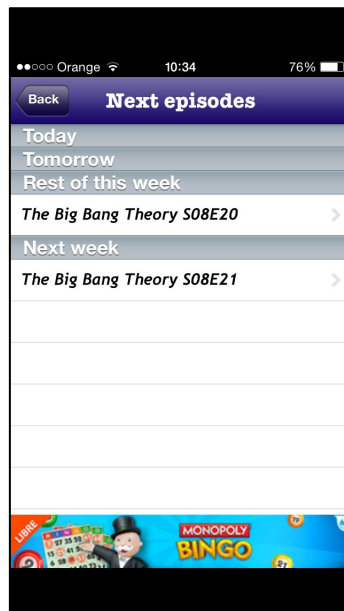
Buscador de series.



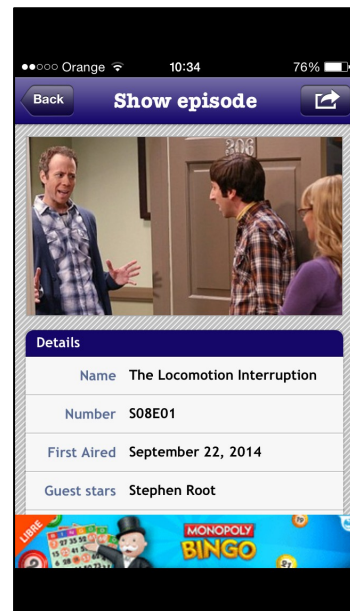
Series agregadas.



Calendario emisión series.

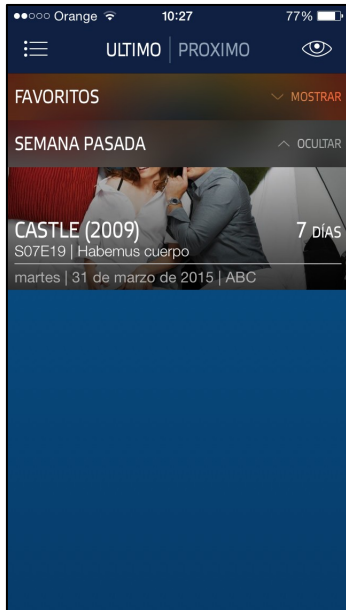


Información sobre los episodios.



Ficha detalle de un episodio.

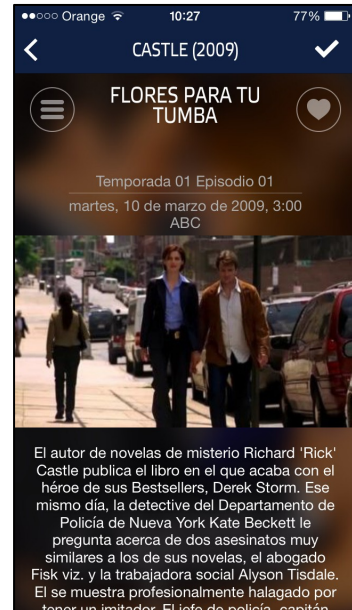
iTV Shows 3:



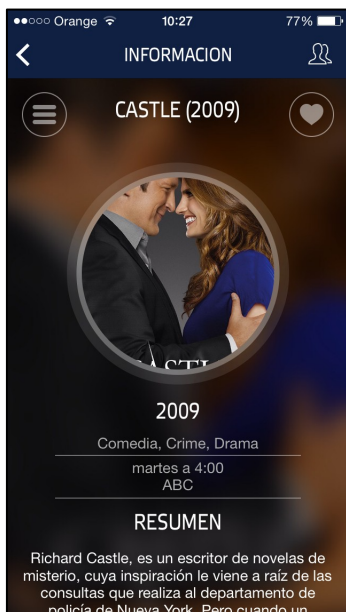
Pantalla de inicio de la serie.



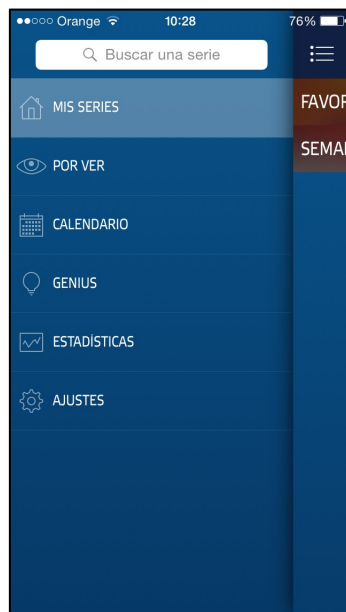
Lista de episodios de la serie.



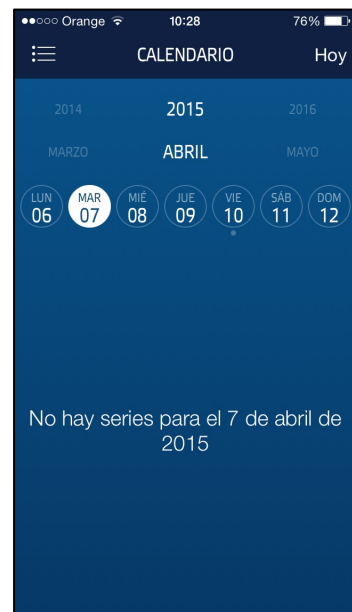
Ficha del episodio de la serie.



Ficha general de la serie.



Menú principal.



Calendario de las emisiones.



§§ Listado con las características y las funciones que se pretende que tenga la aplicación

¿Qué puede ofrecer la aplicación? ¿Qué no hace falta que ofrezca la aplicación?

Después de familiarizarse con este tipo de aplicaciones, comparar la idea con las otras opciones que hay en el mercado para el dispositivo iPhone, definir y analizar el perfil de usuario potencial y confrontar con ellos sus necesidades, se han especificado las funciones que puede ofrecer esta aplicación. Desde la idea inicial, quizá se han tenido que eliminar ciertos aspectos más “decorativos” y no tan “funcionales”, para mantener los fundamentos y el objetivo principal de la aplicación.

De esta manera, sería necesario que la nueva aplicación pudiera ofrecer las siguientes informaciones y funciones:

Ficha completa con toda la información relevante de la serie (imagen de la portada de la serie, título, años de emisión, tipo de serie -comedia, musical, drama, etc.-, canal de televisión que lo emite, resumen de la serie en general, acceso a publicar que “te gusta” en las redes sociales).

Ficha completa con toda la información relevante del episodio en concreto (imagen de un fotograma del capítulo, título, años de emisión, canal de televisión que lo emite, resumen del episodio, acceso a publicar que “te gusta” en las redes sociales).

Opción de marcar y desmarcar como visto un episodio.

Información sobre el último episodio que se ha emitido y sobre el siguiente.

Buscador de una serie en concreto que esté en la base de datos.

Sugerencias de ver otra serie que sea parecida a las favoritas del usuario.

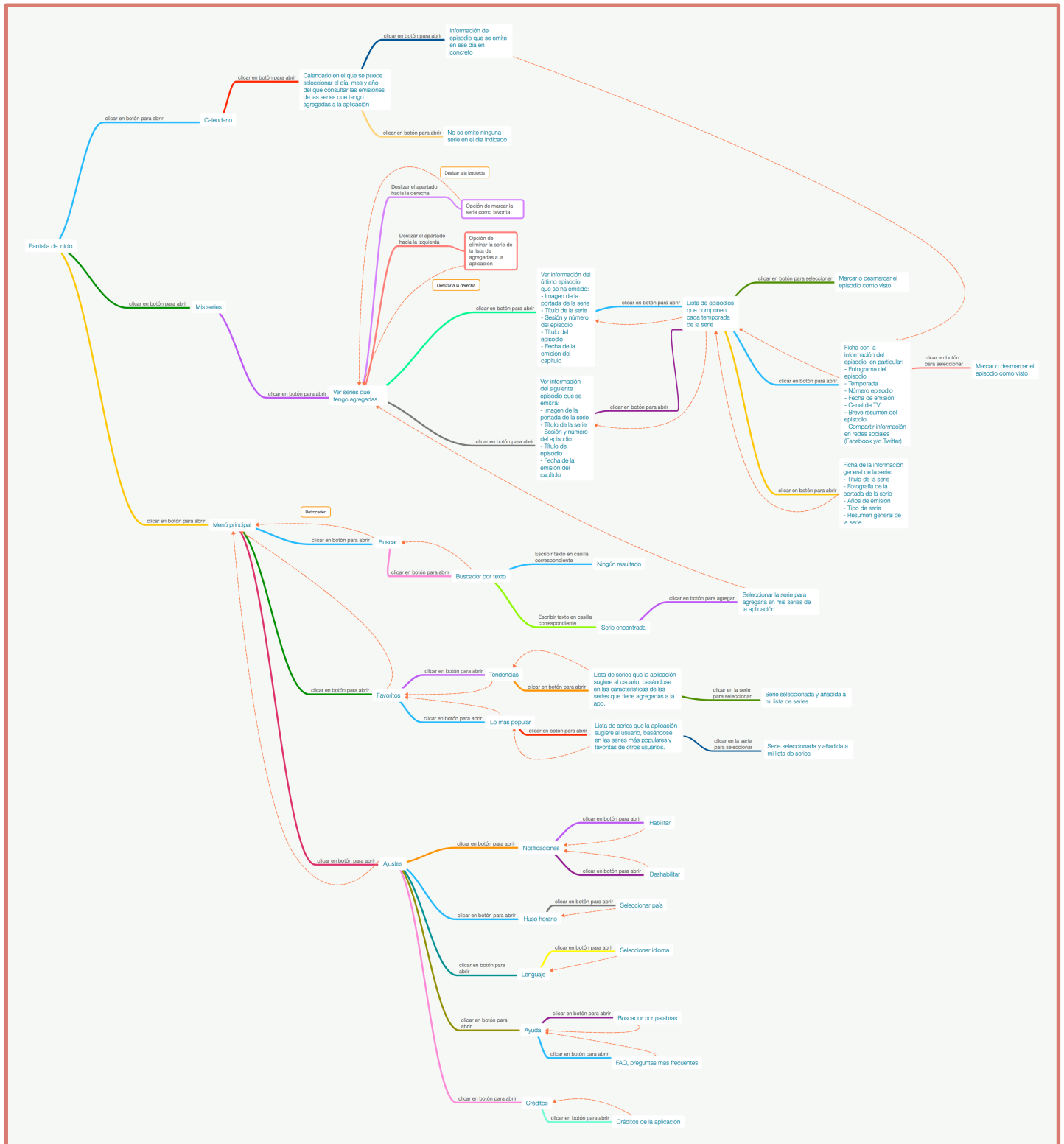
Calendario para conocer qué series se van a emitir en un día en concreto.

## ❖ Propuesta del árbol de navegación

Se ha intentado que la aplicación sea sencilla y fácil de usar, es decir, muy intuitiva. También que sea visualmente atractiva y, sobre todo, funcional.

Debe ser una guía verídica, real, y ofrecer toda la información posible sobre cada serie que sea destacable.

# PROPUESTA DEL ÁRBOL DE NAVEGACIÓN

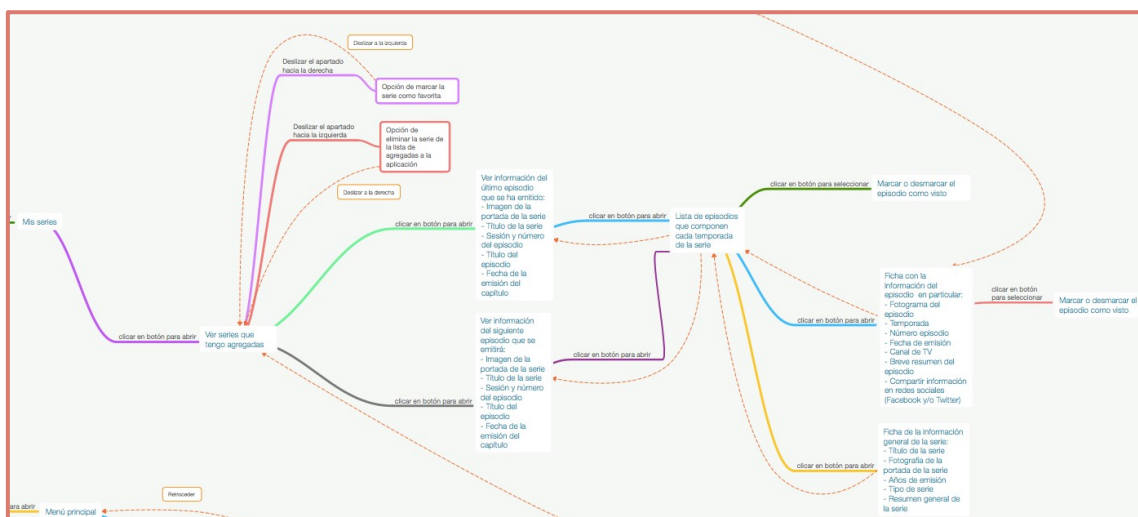


La pantalla de inicio será la pantalla principal, desde la cual se podrá acceder rápidamente a tres apartados.

- Mis series
- Calendario
- Menú

Por defecto, cuando un usuario ejecute la aplicación irá directamente al apartado Mis series.

## §§ Pantalla Mis series

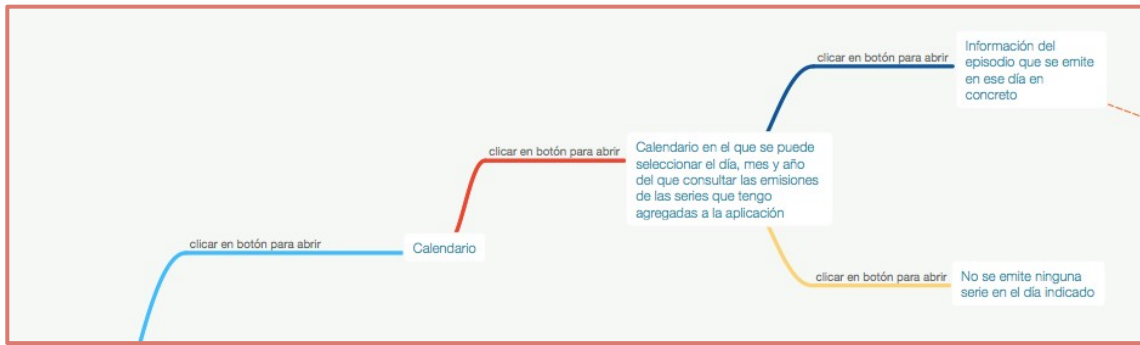


En esta sección aparece la lista de series que el usuario ha agregado a la aplicación. Debajo del nombre de cada serie verá que hay dos opciones más: o bien ver la información del último episodio que no ha visto, o bien ver la información del siguiente episodio que se emitirá de esta serie.

Además de conocer esta información, el usuario podrá acceder a la ficha completa del episodio, marcarlo como visto o desmarcarlo, y también llegar a la ficha genérica de la información de la serie.

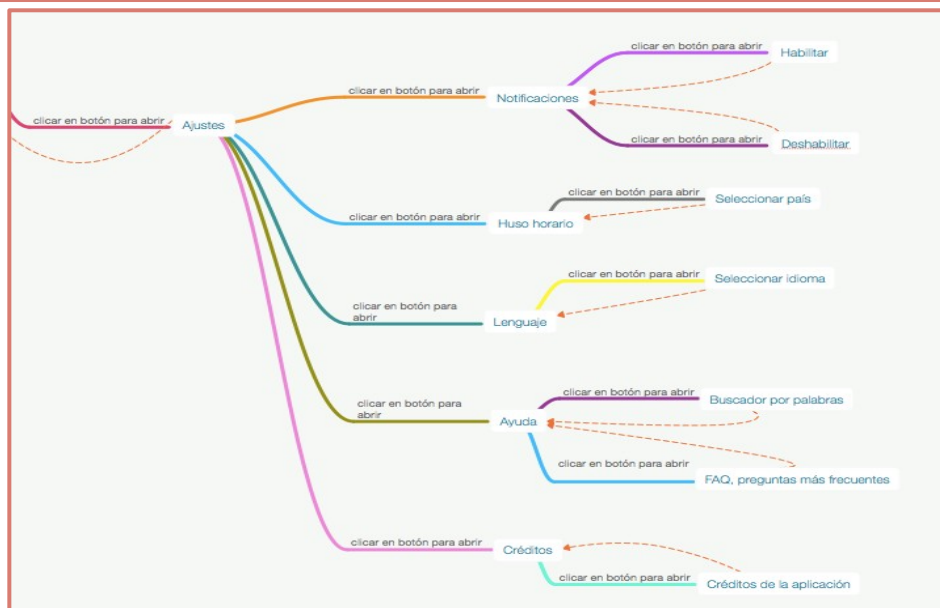
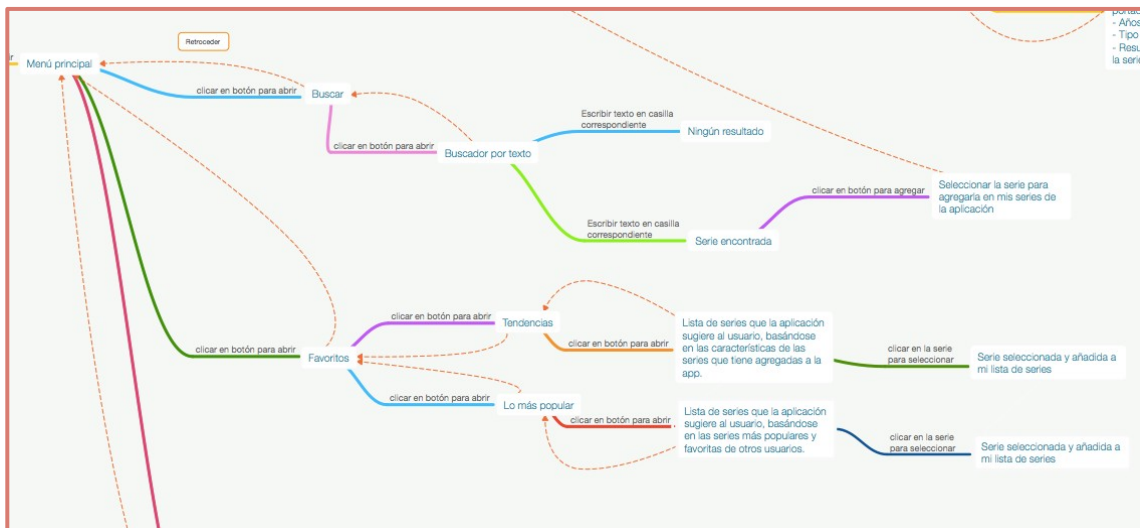
Por otro lado, también se podrá marcar la serie como favorita y eliminarla de la lista de series, si se desea no recibir más información sobre esta serie en particular.

## §§ Pantalla Calendario



Si se selecciona este apartado, el usuario tendrá acceso a un calendario en el que podrá ver qué series (de las que tiene agregadas a la aplicación) se emiten en un día en concreto.

## §§ Pantalla Menú



Este tercer apartado es el menú principal. En este desplegable aparecen diferentes opciones:

- Buscar
- Favoritos
- Ajustes

Como indica su denominación, el primero de ellos es el buscador, donde el usuario podrá teclear el nombre de la serie que quiera y, si está en la base de datos, añadirla a la Mis series de la aplicación.

El segundo apartado es Favoritos, y sirve para que la aplicación le proponga al usuario el nombre de otras series que pueden ser de su interés, y también de series que son las más seguidas y populares.

Finalmente, no podía faltar el apartado de Ajustes, desde el cual se podrán configurar diferentes aspectos de la app, como son: las notificaciones, el horario, el idioma de la aplicación, el apartado de ayuda y los créditos.

### ❖ **Propuestas de wireframes (bocetos en baja resolución)**

Una vez elaborado el guion interactivo, se han realizado varios bocetos de las principales pantallas que componen la aplicación. Es decir, empezar a diseñar, aunque sea de manera básica, la composición y navegación de las diferentes pantallas de la app.

Gracias a la herramienta de prototipado rápido Balsamiq Mockups 3, se han realizado las versiones de tres pantallas de la aplicación: Mis series, Calendario y Menú.



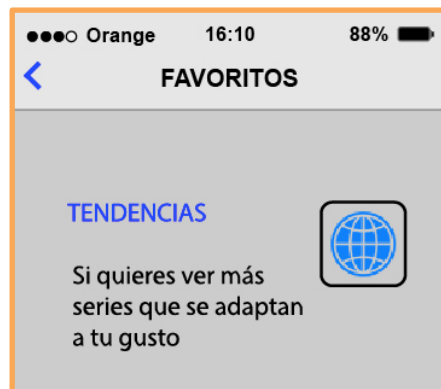
Diseños de las pantallas Mis series, Calendario y Menú principal de la aplicación.

### ❖ Estilos gráficos:

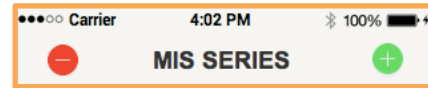
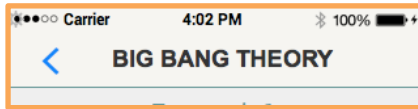
- Paleta de colores

La línea gráfica de la aplicación será de una tonalidad donde predominan los colores azulados y anaranjados.

El fondo de la aplicación no será de color blanco, sino de un tono gris claro.



Los botones serán parecidos a los básicos del sistema operativo iOS de Apple que usan los iPhone, para que de esta manera el usuario ya esté familiarizado con la interface y se sienta cómodo al usar la aplicación.



- Paleta tipográfica, tamaño y estilo de fuentes:

En la aplicación se usará la siguiente tipografía:

Familia → Roboto

Estilo → regular

Tamaño → 12 pt en texto general y 14 pt en títulos

- Fondos, iconos, botones y otros elementos gráficos significativos

También se usarán iconos que sean de fácil identificación y botones cuya función sea fácilmente deducible.



## ❖ Usabilidad:

En el diseño de la interfaz de la aplicación, además de la cuestión estética, se ha tenido en cuenta el entorno en el que el usuario va a usar el teléfono móvil y la dificultad en el uso de la aplicación.

En el caso de los teléfonos móviles se ha de considerar que el entorno es cambiante y dinámico. El usuario puede estar sujeto a distracciones o tener prisa, por lo que la estructura de la navegación ha de ser simple y sin pasos intermedios innecesarios.



El usuario podrá navegar por la aplicación con facilidad. Podrá buscar y encontrar rápidamente sus series favoritas, marcar y desmarcar en un sencillo clic los episodios que ha visualizado, moverse por el calendario actualizado, y leer las fichas de la serie en general y de los diferentes capítulos en particular. Así como añadir comentarios automáticos en algunas redes sociales.

En el anexo 5 se han marcado los principios que se han tenido en cuenta respecto al diseño y la usabilidad.

### ❖ Prototipos de diseño en alta resolución:

Para realizar el diseño en alta resolución de esta aplicación, primero se ha trabajado el estilo gráfico con Adobe Illustrator, y después se ha usado el programa Justinmind.

A continuación se adjuntan algunas muestras de diferentes pantallas en prototipos de alta resolución:



Pantalla Mis series

Pantalla Ficha de serie

Pantalla temporadas



Pantalla episodio visto

Pantalla ficha de capítulo

Pantalla enviar mensaje

## CAPÍTULO 3: Conclusiones

### ❖ Líneas de futuro

Información, predicciones y sugerencias acerca de las posibles ampliaciones a futuro del trabajo, y/o lista de mejoras a realizar en hipotéticas futuras versiones del producto/servicio.

### ❖ Conclusiones

Conclusiones personales acerca del proyecto realizado, el proceso de trabajo y los resultados obtenidos. Para la elaboración de este apartado se sugiere responder a las preguntas siguientes:

- Descripción de las conclusiones del trabajo:

¿El resultado final del trabajo ha sido satisfactorio?

¿Qué lecciones se han aprendido del trabajo?

• Reflexión crítica sobre el logro de los objetivos planteados inicialmente:

¿Hemos logrado todos los objetivos?

Si la respuesta a la pregunta anterior es negativa, ¿por qué motivos?

¿Qué aspectos del trabajo realizado se hubieran podido mejorar?

• Análisis crítico del seguimiento de la planificación a lo largo del proyecto:

¿Se ha seguido la planificación?

¿El proceso de trabajo previsto ha sido el adecuado?

¿Ha habido que introducir cambios importantes para garantizar el éxito del trabajo? En caso afirmativo, ¿por qué?

## ❖ Anexos

**Anexo 1**

## Fichas de persona

	Persona 1	Persona 2	Persona 3	Persona 4	Persona 5	Persona 6
<b>Nombre</b>	Anna	Jimmy	Laia	Paula	Emilio	Toni
<b>Edad</b>	33	39	12	25	63	51
<b>Profesión</b>	Editora	Músico	Estudiante	Estudiante	Jubilado	Cartero
<b>Estado civil</b>	Casada	Casado	Soltera	Soltera	Casado	Viudo
<b>Hijos</b>	0	1	0	0	3	2
<b>Residencia</b>	Badalona	Barcelona	Badalona	Londres	Mataró	Mataró
<b>Usuario de tecnología</b>	Sí, trabajo y ocio	Sí, ocio	Sí, trabajo y ocio	Sí, trabajo y ocio	Sí, ocio	No
<b>Acceso a internet</b>	Sí, en casa y móvil	Sí, en casa y móvil	Sí, en casa y móvil	Sí, en casa y móvil	Sí, en casa	Sí, en casa y móvil
<b>Aficiones</b>	-Televisión y cine -Música -Web -Fotografía -Libros -Moda -Diseño -Viajes	-Música -Viajes -Bicicleta -Fútbol y baloncesto -Natación	-Música -Tenis -Fotografía -Animales -Peluquería -Redes sociales	-Redes sociales -Televisión y cine -Running -Culina -Comprar por internet	-Pasear -Fútbol y baloncesto -Música -Recoger setas y espárragos -Plantas	-Fútbol -Libros -Música -Viajes -Radio -Jugar a las cartas
<b>Relación con aplicaciones móviles</b>	Sí, Apple. - Periódicos - Diccionarios -Inglés -Viajes -UOC -Mensajes	Sí, Apple. -Periódicos -Libros -Noticias -Youtube -Juegos -Redes sociales -Mensajes	Sí, Android. -Juegos -Fotografía -Redes sociales -Mensajes	Sí, Android. -Redes sociales -Mensajes -Periódicos	No	Sí, Android. -Mensajes -Juegos

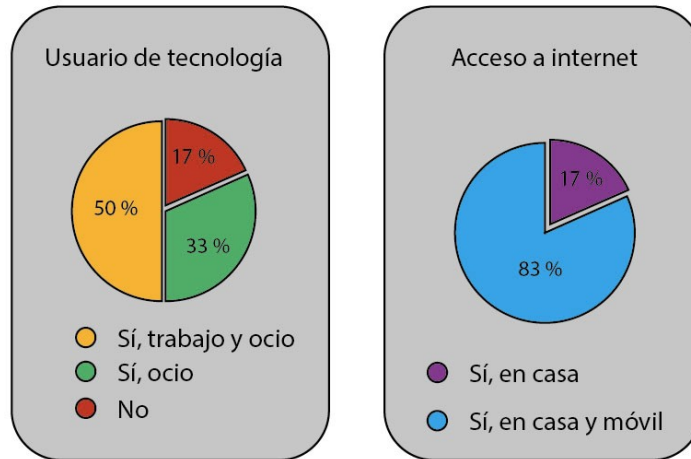
**Anexo 2**

## Fichas de escenario

	Persona 1	Persona 2	Persona 3	Persona 4	Persona 5	Persona 6
<b>Nombre</b>	Anna	Jimmy	Laia	Paula	Emilio	Toni
<b>Edad</b>	33	39	12	25	63	51
<b>Experiencia previa con aplicaciones móviles</b>	Sí, Apple.	Sí, Apple.	Sí, Android	Sí, Android	No	Sí, Android
<b>Cuándo llevará a cabo la tarea</b>	En cualquier momento del día	En cualquier momento del día	Tardes y fines de semana	En cualquier momento del día	En cualquier momento del día	Tardes y fines de semana
<b>Dónde llevará a cabo la tarea</b>	En cualquier lugar	En cualquier lugar	En cualquier lugar	En cualquier lugar	En casa, tableta	En cualquier lugar

### Anexo 3

#### Estadísticas de las fichas de persona



### Anexo 4

#### Estadísticas de las fichas de escenario



## Anexo 5

### Principios del diseño centrado en el usuario<sup>1</sup>

#### **El control de la situación debe estar en manos del usuario:**

- Ha a ser el usuario quien inicie las acciones y controle las tareas.
- El usuario ha de tener la oportunidad de personalizar la interfaz.
- El sistema debe ser lo más interactivo posible, facilitando el cambio y gestión de sus modos.

#### **Es preciso un planteamiento directo:**

- El usuario ha de comprobar cómo sus acciones afectan a la salida del sistema.
- La accesibilidad de la información y de las opciones van a reducir la carga mental de trabajo del usuario.
- Las metáforas familiares proporcionan una interfaz intuitiva.
- Se asocia un significado con un objeto mejor que con un comando, siempre y cuando la asociación resulte apropiada.

#### **La consistencia es parte indispensable en el diseño:**

- Se ha de facilitar la aplicación de los conocimientos adquiridos de forma previa al desarrollo de nuevas tareas, lo que a su vez se va a traducir en un aprendizaje rápido.
- **Consistencia y estabilidad se van a traducir en facilidad de uso.**
- Ha de darse la consistencia dentro de un producto (el mismo comando desarrollaría funciones que el usuario interpreta como similares), en un entorno (se efectúa una adopción de convenciones para todo el conjunto), con las metáforas (si un comportamiento particular es más característico de un objeto diferente que el que su metáfora implica, el usuario puede tener dificultad en asociar comportamiento y objeto).

#### **Hay que posibilitar la recuperación de los errores:**

- El diseño minimiza los riesgos y las consecuencias adversas de las acciones accidentales o involuntarias.
- **Hay que posibilitar el descubrimiento interactivo y el aprendizaje ensayo-error.**
- **Hay que posibilitar la reversibilidad y la recuperabilidad de las acciones.**
- Hay que contemplar los potenciales errores de los usuarios.

#### **Retroalimentación apropiada por el sistema:**

- Es precisa una respuesta apropiada a las acciones del usuario por parte del sistema.
- Tal respuesta ha de ser inevitablemente de complejidad variable y ha de darse en un tiempo apropiado.
- El estado de un sistema (esperando entrada, comprobando, transfiriendo datos,...) debería estar siempre disponible para el usuario

#### **No se puede descuidar la estética:**

- **Determinados atributos visuales o auditivos concentran la atención del usuario en la tarea que está desarrollando.**

---

<sup>1</sup> <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/dcu.htm>

- Es preciso proporcionar un entorno agradable que contribuya al entendimiento por parte del usuario de la información presentada.

**El diseño debe caracterizarse por su simplicidad:**

- La interfaz ha de ser simple (que no simplista), fácil de aprender y usar, con funcionalidades accesibles y bien definidas.
- El uso del diseño ha de ser fácil de entender, independientemente de la experiencia, conocimiento, capacidades lingüísticas o nivel de concentración del usuario.
- Hay que controlar la información explicitada, que se ha de reducir al mínimo necesario.
- El diseño ha de comunicar la información necesaria al usuario de forma efectiva, independientemente de las condiciones ambientales o de las capacidades sensoriales del mismo.

**Es fundamental seguir una rigurosa metodología de diseño:**

- Una actitud centrada en el usuario, en etapas iniciales y durante el diseño, así como una rigurosa metodología que contemple los principios que se tratan.

**El equipo de diseño debe ser equilibrado:**

- Se han de cubrir todos los aspectos: desarrollo, expresión, representación, factores humanos, usabilidad..
- El trabajo en equipo ha de caracterizarse por la posibilidad de una comunicación e interacción rápida y efectiva.

**Son indispensables las consideraciones de usabilidad en el proceso de diseño:**

- En todas las etapas del proceso de diseño, se aplicarán las técnicas de evaluación de la usabilidad que se estimen más apropiadas.