



## DiveAdventure: Diseño UX/UI de una aplicación para descubrir y compartir actividades de buceo recreativo

**Diana Marcela Duque Parra**

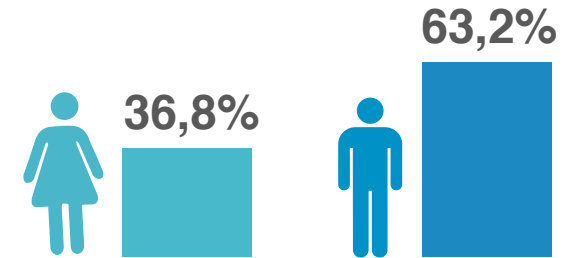
Master Universitario en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario



# Contexto

En la actualidad PADI, asociación profesional de instructores de buceo y también es la organización de entrenamiento de buceo más conocida en el mundo, ha expedido en total más de **28 millones de certificaciones** en todo el mundo.

Certificaciones el año 2020



Fuente:PADI

- Cada año aumenta la cantidad de personas que se certifican en buceo recreativo, por lo tanto cada vez son **más personas que se interesan por practicar y conocer más acerca de los sitios de buceo** y lugares para practicarlos de manera segura.

# Metodología

Diseño centrado en el usuario



# Objetivos



- Crear una **app usable** y que proporcione una buena experiencia de usuario .
- Conocer las **motivaciones** de las personas que están interesadas en practicar buceo y sus preferencias a la hora de realizar actividades subacuáticas.
- Proporcionar información de sitios de buceo según los **comentarios y experiencias** de personas que realicen actividades en el mar como buceo, snorkel y apnea.
- Diseñar una app que permita a los usuarios **compartir contenido** acerca de las actividades subacuáticas realizadas.
- Facilitar la **búsqueda** para conocer en detalle los lugares de buceo, objetivo, profundidad, tipo de corriente, nivel de dificultad y escuelas de buceo.



# 1. Investigación





# 1 Investigación

## Benchmarking

*¿Existen aplicaciones en el mercado que cubran esta necesidad?*



- Entender como se sitúa nuestro producto en el entorno competitivo.
- Puntos fuertes y debiles de las aplicaciones existentes.

## Desk research

*¿Qué documentos se encuentran acerca dela temática elegida?*



- Datos demograficos acerca del buceo en colombia y el mundo, para conocer la población en general.
- Identificar la forma como estos usuarios acceden a la información actualmente.

## Entrevistas

*¿Cómo consultan la información y toman decisiones nuestros usuarios?*



- Definición de usuarios que nos puedan aportar desde su punto de vista soluciones según la temática.
- Se realizan las entrevistas semi-estructuradas con 5 participantes
- Entender a nuestros usuarios, conocer sus motivaciones y necesidades.

# 1 Investigación

## Sobre los usuarios

- 01 Las personas consultan **web de viajes y redes sociales en grupos de viajeros** para buscar **referencias y recomendaciones** de sitios de buceo.
- 02 Los usuarios quieren encontrar **información detallada** acerca de los **sitios de buceo** como clima, temperatura y fotos actualizadas, recomendaciones de otras personas.
- 03 A los usuarios les gustaría contar con una aplicación para **compartir sus experiencias y encontrar información actualizada** acerca de los sitios de buceo.

## Sobre la temática

- 04 Cada año **aumenta la cantidad de personas** que se certifican en buceo recreativo.
- 05 Las edades con más certificaciones en buceo están en el rango de los **20 a 29 años con el 32.2% y de 30 a 39 equivalen al 30.8%**, para un total de 63.1% del total de la población.



An underwater photograph of a coral reef. In the foreground, there are various types of coral, including a large, dark, branching structure. In the middle ground, a scuba diver is visible, swimming towards the right. The water is clear and blue, with sunlight filtering through from above. The overall scene is vibrant and detailed.

## 2. Definición e ideación



## 2 Definición

### Mapa de empatía

*Conociendo el usuario objetivo*



- ¿Que piensa y siente?
- ¿ Que dice ?
- ¿ Que oye ?
- ¿ Que ve ?
- Beneficios
- Obstáculos

### Personas

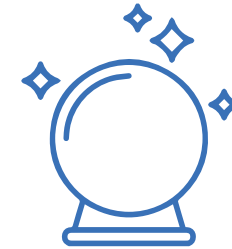
*Describir las características detalladas de los usuarios*



- Perfil demográfico
- Motivaciones
- Objetivos UX
- Frustraciones
- Necesidades
- Tecnología
- Tipo de buceo

### Escenarios

*Identificar aspectos importantes que afectan la utilización del producto*



- Descripción narrativa cómo el usuario utiliza el producto para lograr sus objetivos.
- Interacción ideal entre estas y el sistema, siempre desde el punto de vista del usuario.
- Los insights obtenidos sirven para detectar los requisitos del producto.

## 2 Definición

### User journey

*Paso a paso la interacción del usuario con el producto*

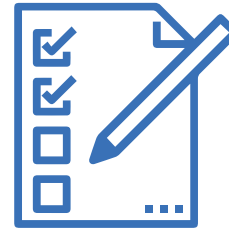


Descripción de las emociones y reacciones en cada uno de los puntos de contacto (*touchpoints*) con el producto.

- Actividades
- Acciones
- Emociones
- Pain points
- Oportunidades

### Requisitos

*Paso a paso la interacción del usuario con el producto*



A partir de los pain points obtenidos podremos descubrir los **requisitos** que debe tener nuestro producto para cubrir esas necesidades.

- Funcionales
- No funcionales
- Social
- De información



### 3. Prototipado

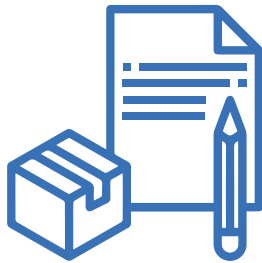


# 3 Prototipado

Arquitectura de información

## Inventario de contenidos

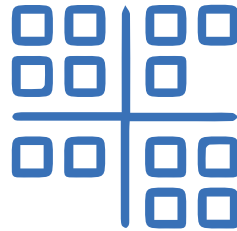
*¿Qué información tendrá la aplicación?*



Se realiza un **listado de contenidos** el cual se recopila de acuerdo a los requisitos funcionales y a los insights obtenidos en los métodos cualitativos empleados en la etapa de investigación y definición.

## Card sorting

*Conocer cómo piensan los usuarios y cómo agrupan la información.*

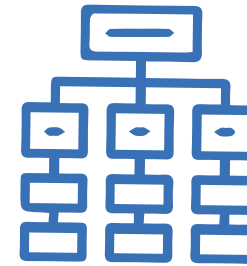


En esta etapa participan 11 usuarios.

Con el resultado del card sorting podemos estructurar la información, teniendo en cuenta las expectativas de los usuarios y definir la arquitectura de información adecuada que se adapte a sus necesidades.

## Árbol de contenidos

*Estructura ordenada del contenido.*



El **árbol de contenidos** refleja la estructura y contenidos para la aplicación.

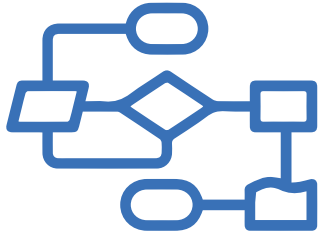
Se define que tendrá contenido publico para un usuario sin registro y acceso para crear contenido y guardar información para usuarios registrados.



# 3 Prototipado

## Diagrama de flujo

*Definir la navegación e interacción*



- El **diagrama de flujo** nos ayuda a considerar cómo el usuario navegará por la aplicación.
- Se crean 3 diagramas de flujo a partir de las tareas definidas.

## Sketching

*Se define la estructura y contenido de las pantallas*



- Se realiza el **sketch** con las pantallas principales y necesarias para conocer la estructura de navegación que cumpla con el objetivo inicial de la aplicación.

## Wireframe

*Prototipo de baja fidelidad*



- El **wireframe** permite definir la estructura del contenido, revisar tamaños de imágenes y fuentes.
- Plantea la navegación de la aplicación, para identificar las acciones que realizan los usuarios para alcanzar los objetivos propuestos en los diagramas de flujo.

# 3 Prototipado

## Test con usuarios wireframe

*Detectar errores e implementar mejoras tempranas*

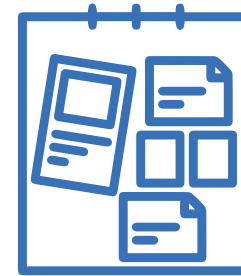


Se realiza la prueba con 2 usuarios.

Los cuales identificaron otros caminos de interacción los cuales fueron ajustados de acuerdo a los modelos mentales y de uso de una aplicación móvil.

## Definición del look and feel

*Documentación para la inspiración visual de un proyecto.*



## Moodboard

Definición de estilo gráfico

- Tipografía
- Colores
- Imágenes
- Iconos



## DISEÑO UX/UI

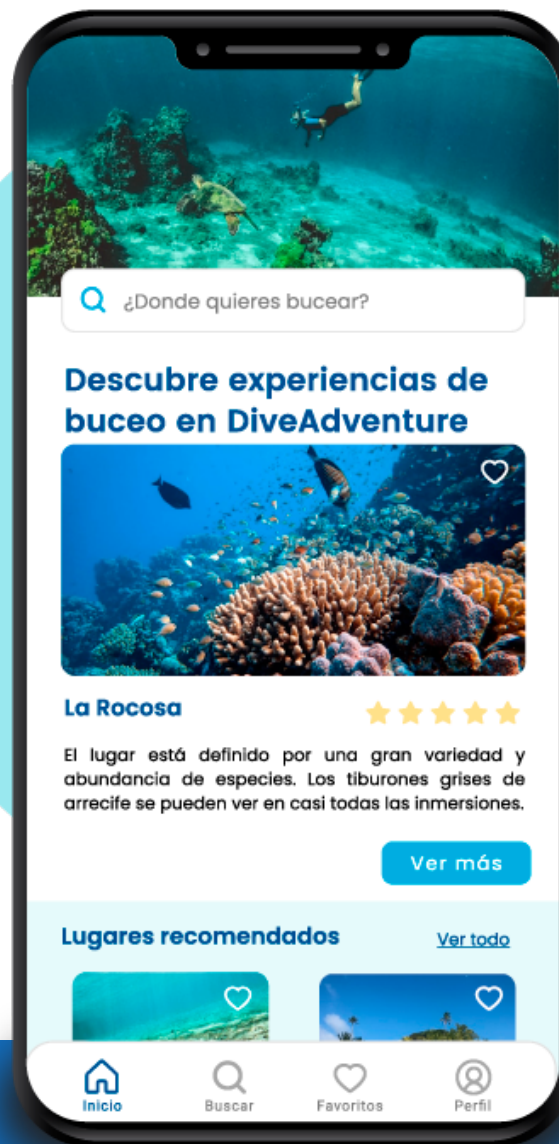
DiveAdventure es una aplicación para descubrir y compartir actividades de buceo recreativo.

Descubre experiencias de buceo, sitios para realizar inmersiones, conoce la flora y fauna marina, condiciones climáticas, visibilidad y temperatura; gracias a las recomendaciones de otras personas que ya han buceado allí.

Encuentra lugares interesantes cerca de ti, no importa el nivel de experiencia que tengas: la aplicación DiveAdventure te lo pone fácil a la vez que te permite ayudar a otros contando tus experiencias.



## Prototipo de alta fidelidad





# 4. Evaluación

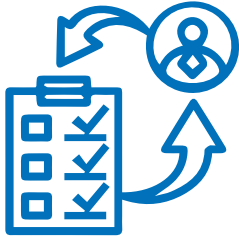




# 4 Evaluación

## Recorrido cognitivo y evaluación heurística

*Descubrir problemas de usabilidad de la interfaz*



Se realizó el test sin usuarios con **4 profesionales del Diseño UX**.

Analizando desde el punto de vista de expertos, apoyados con los principios heurísticos de Nielsen.

Se identificaron los Pain points y errores de la aplicación, así como también las propuestas de mejoras sugeridas por los expertos.

## Plan de test y evaluación con usuarios

*Evaluar la interacción con usuarios reales*

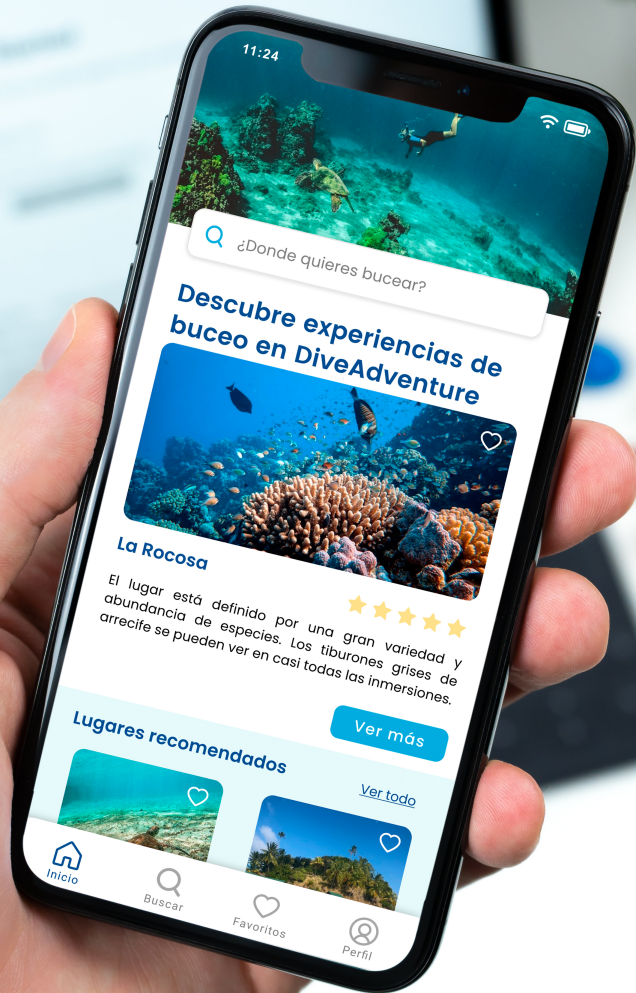


El test se llevo a cabo en remoto con **5 participantes**

Los participantes lograron con éxito todas las tareas propuestas y al finalizar realizaron comentarios positivos acerca de la navegación, lo fácil que fue acceder al contenido y acerca de la información detallada de los sitios.

## 5 Conclusiones

- Diseño de una **aplicación UX** que responde a las necesidades de los usuarios perfilados, aplicando la metodología DCU.
- Como resultado se entrega un **Prototipo de alta fidelidad** con información de sitios de buceo según los **comentarios y experiencias** de personas que realicen actividades en el mar como buceo, snorkel y apnea.
- La solución propuesta permite **realizar búsquedas** para conocer en detalle los lugares de buceo, objetivo, profundidad, tipo de corriente, nivel de dificultad y escuelas de buceo.
- DiveAdventure permite a los usuarios **compartir contenido** acerca de las actividades subacuáticas realizadas.



## Comentarios generales de los usuarios acerca DiveAdventure

*“Me gusta porque si voy a ver algo, puedo darme cuenta si el mar es muy picado y también yo me baso mucho en las opiniones cuando voy a escoger un sitio.”*

*- Claudia Ospina -*



**DiveAdventure**

*“Me gusta porque tiene mucho parecido a otras aplicaciones y siento que puedo encontrar las cosas fáciles, me siento seguro que voy a encontrar las cosas y da la sensación como de tranquilidad”*

*- Carlos Felipe F -*

*“Lo de galería marina me encanto porque puedo ver los animales que voy a encontrarme, y el mapa con la ubicación”*

*- Deivyt Issa -*

*“Es amigable, es facil de manejar. No es complicado porque los iconos son faciles de consultar.”*

*- Lorena Montoya-*



# Gracias

DiveAdventure: Diseño UX/UI de una aplicación para descubrir y compartir actividades de buceo recreativo

**Diana Marcela Duque Parra**

Master Universitario en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario

