UOC

Máster Universitario en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario (UX)

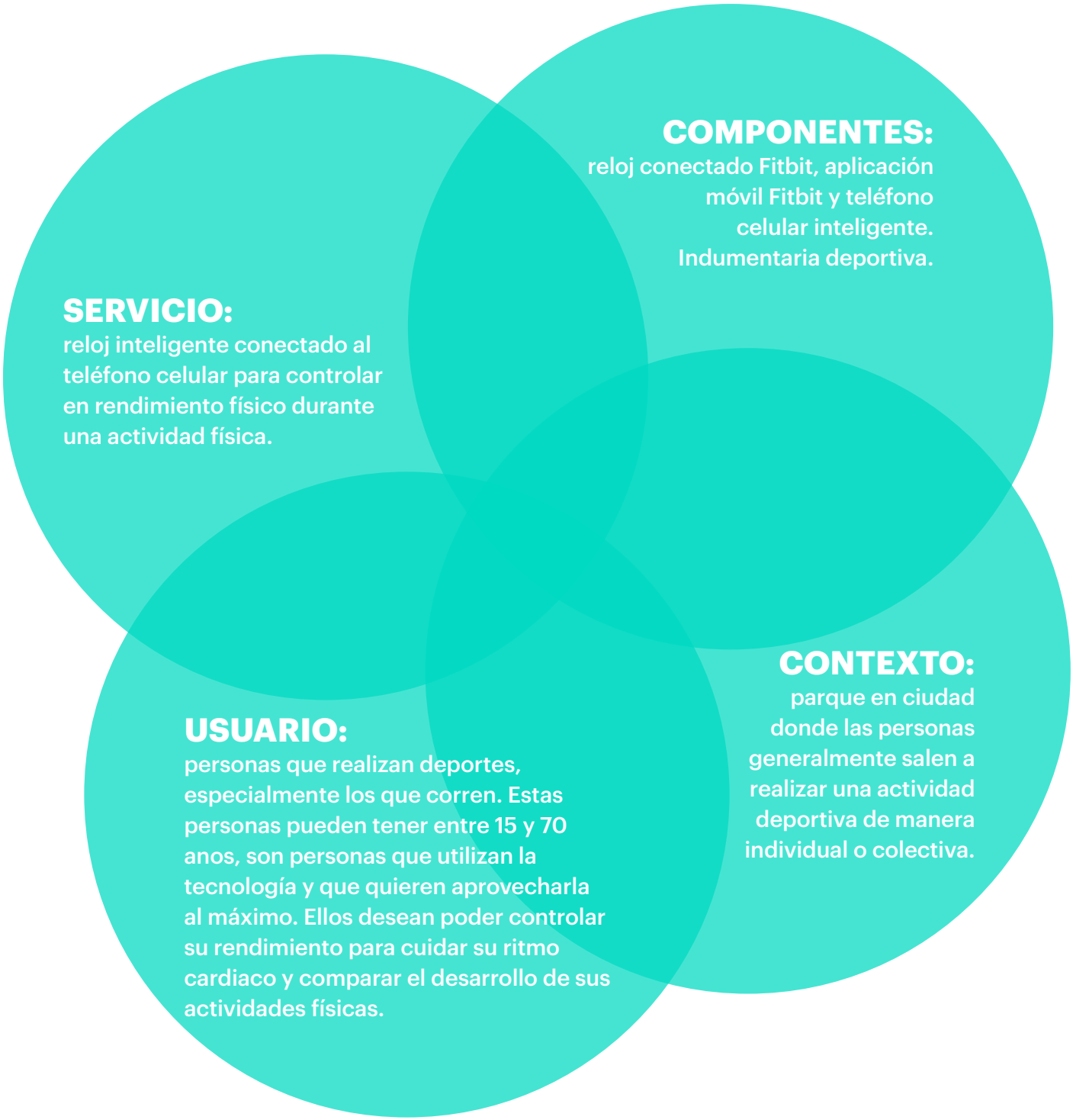
M4.359 - DIBUJO Y PENSAMIENTO VISUAL AULA 1

3 MAPEAR UN SERVICIO

GABRIELLA FIGUEREDO FUENTES

INTRODUCCIÓN

En este ejercicio se busca analizar de manera profunda las acciones y las interacciones con dispositivos digitales a través de la representación gráfica. Para ello, se emplea el siguiente esquema en la actividad: "correr con un reloj inteligente" (Fitbit):

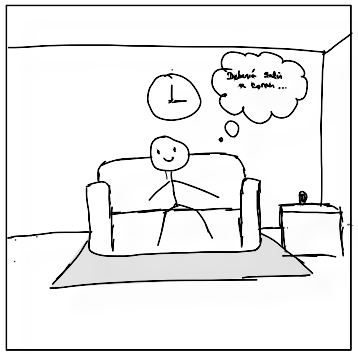


GUIÓN PRELIMINAR

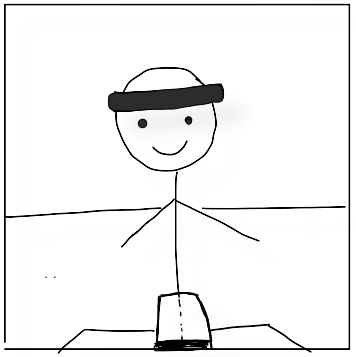
- El usuario esta en su casa pensando que debería salir a hacer deporte.
- El usuario ve su reloj inteligente y lo pone a cargar.
- El usuario revisa la aplicación para ver si el reloj esta adecuadamente conectado.
- El usuario se pone su reloj.
- El usuario se dirige al parque donde suele correr.
- El usuario ubica la actividad deportiva a realizar.
- El usuario presiona “Empezar”.
- El usuario corre y hace su actividad física.
- El usuario ve su ritmo cardíaco.
- El usuario se motiva al ver los minutos por kilómetros, y que puede rendir aún más.
- El usuario ve de nuevo su ritmo cardíaco y decide bajar la intensidad para no sobrepasar su límite.
- El usuario termina su actividad y presiona fin en su reloj.
- El usuario revisa la aplicación en su teléfono inteligente para ver las estadísticas de su actividad.
- El usuario recibe una insignia al lograr batir su récord.
- El usuario cierra la aplicación hasta que vuelva a entrenar.

VIÑETAS EN LA VERSIÓN INICIAL

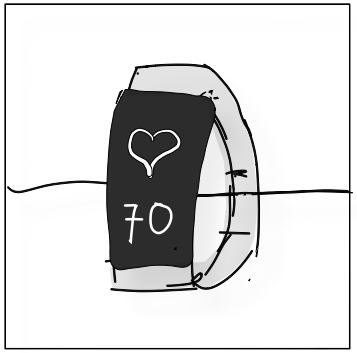
STORYBOARD DEFINITIVO



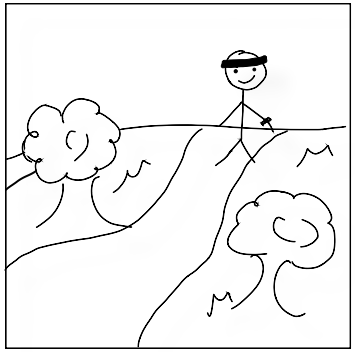
El usuario piensa que es hora de ejercitarse.



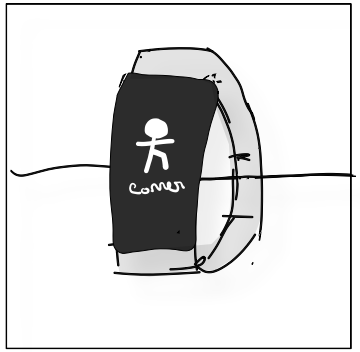
El usuario se prepara y carga su reloj inteligente.



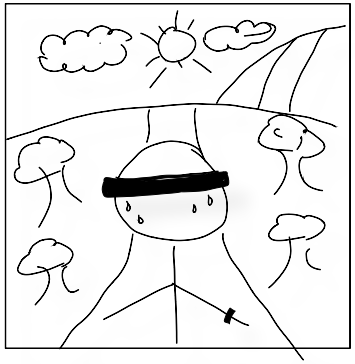
El usuario observa sus datos actuales sin ejercitarse.



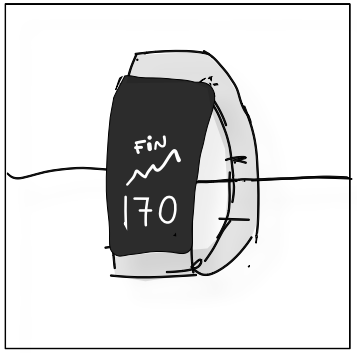
El usuario se prepara para comenzar



El usuario inicia su entrenamiento.



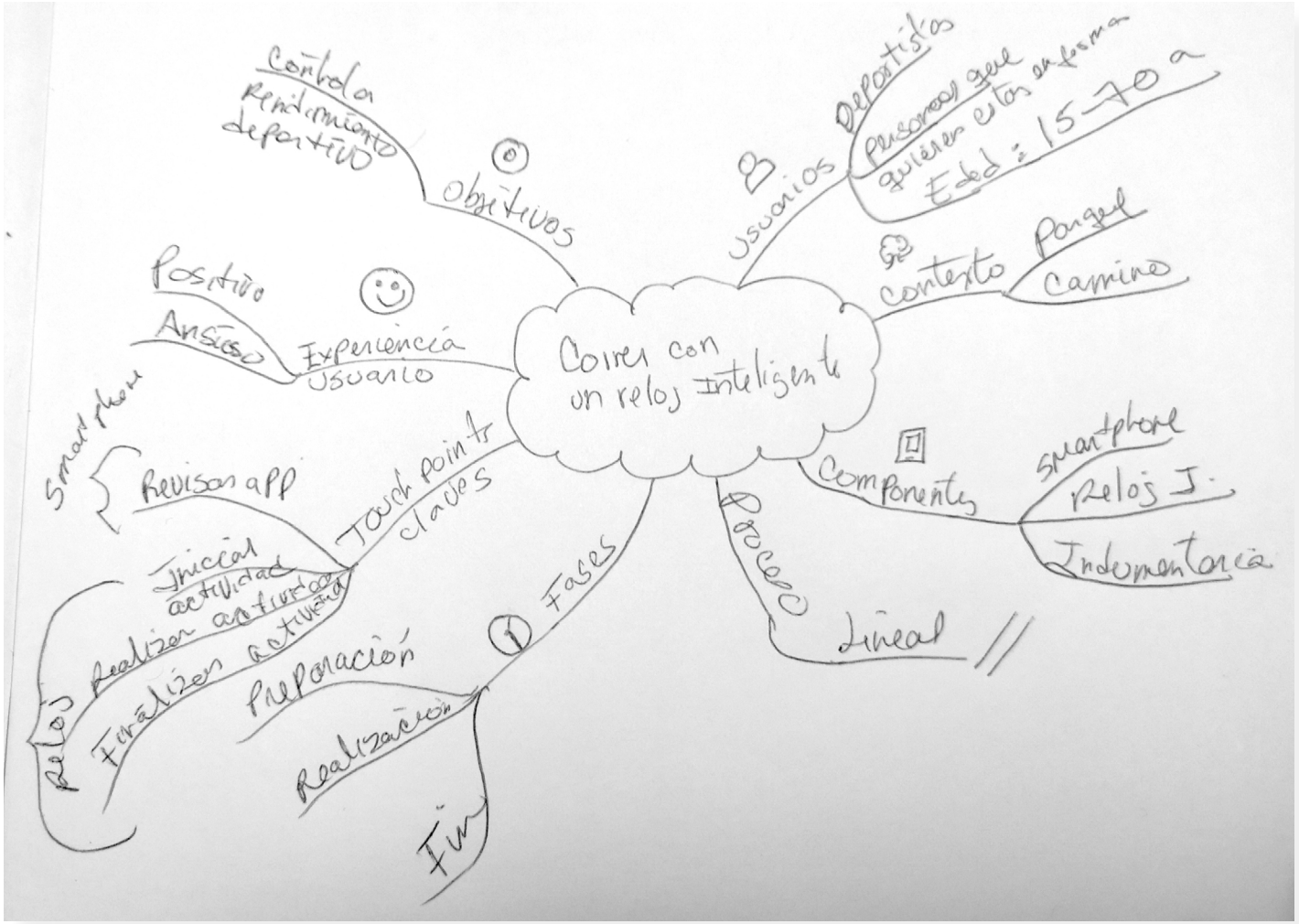
El usuario entrena.



El usuario finaliza su entrenamiento.

El usuario revisa su éxito y progreso.

PRIMER ESBOZO DE MAPA MENTAL



MAPA MENTAL REFINADO

En este mapa mental, se simplifican todos los procesos presentes en este servicio. Para el usuario, la preparación es un aspecto muy importante; hay que se toma en cuenta a la motivación, el contexto ambiental y la disponibilidad de los artefactos: el reloj y el Smartphone. El usuario debe verificar que su reloj este correctamente conectado antes de iniciar cualquier actividad para tener una experiencia positiva.

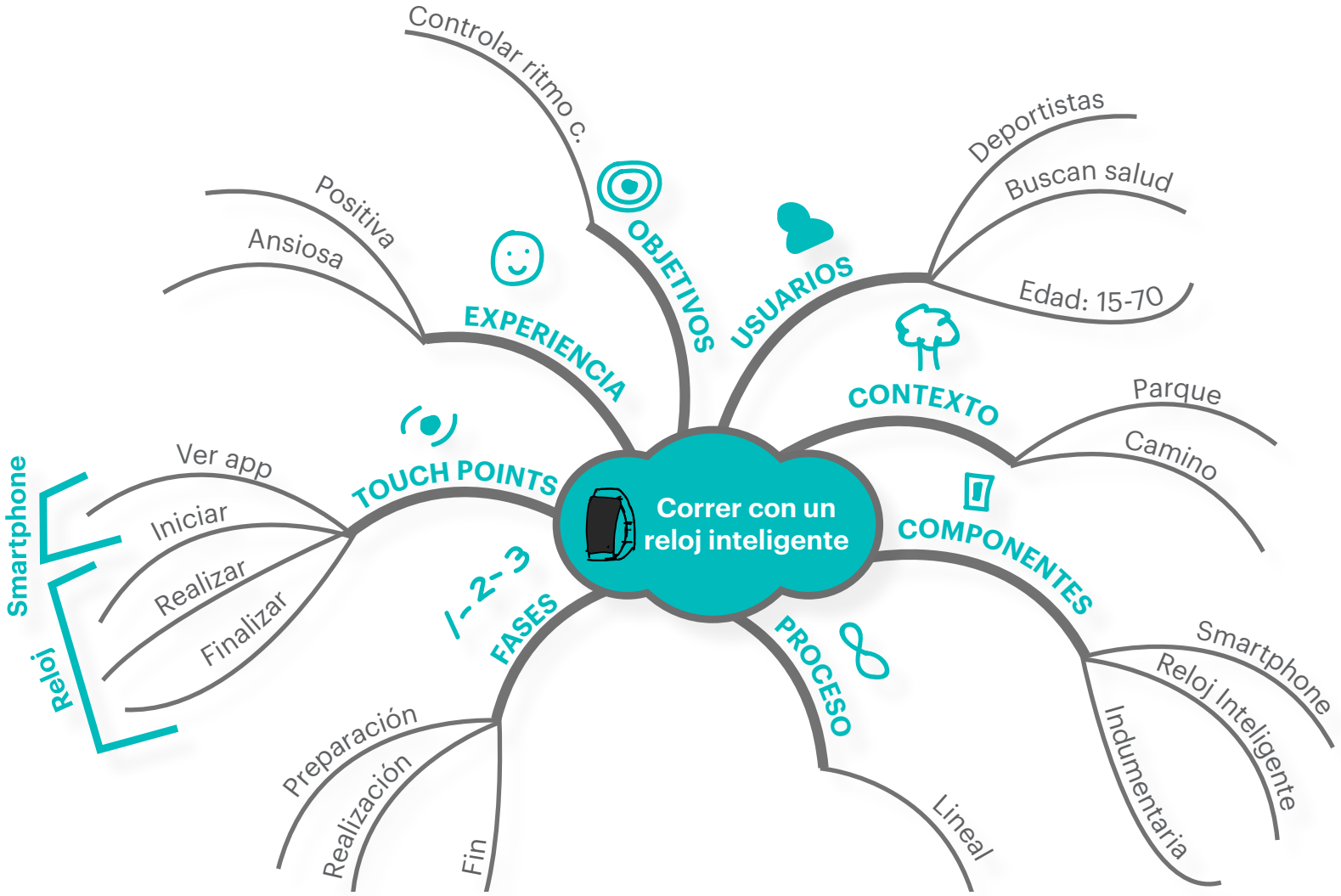


DIAGRAMA O ESQUEMA RESULTANTE.

TRES MEJORAS PROPUESTAS

1.VERIFICACION DE CONEXIÓN ENTRE TELÉFONO Y RELOJ.

El usuario debe verificar siempre que los dispositivos estén conectados; ya que usualmente estos se desconectan, lo que hace que los datos recolectados por el reloj no sean grabados por la aplicación.

Una solución es la conexión automática de los dispositivos que puede mostrarse a través de un icono en el teléfono y en el reloj; evitando el paso de abrir la aplicación para verificar.

2. REVISAR A CADA SEGUNDO EL RELOJ PARA VER LOS RESULTADOS.

El usuario se puede sentir ansioso al revisar constantemente su reloj mientras hace su actividad física.

Una posible solución seria colocar información a través del audio, de manera de que el usuario tenga su ritmo cardíaco o distancia cada cierto minuto.

3.LA PANTALLA DEL RELOJ ES POCO LUMINOSA O MUY PEQUEÑA.

Esto hace que el usuario no pueda utilizar de manera optima el dispositivo. Una solución es la actualización instantánea en la aplicación móvil, de manera de que el usuario pueda tener informaciones mas amplias y al instante en su Smartphone.

CONCLUSIÓN

En esta actividad se trabajo en múltiples etapas para poder tener distintas perspectivas con las mismas actividades. En primer lugar, con el bocetado del storyboard, luego el mapa mental y finalmente el esquema generado por las distintas fases que el usuario puede percibir en su actividad interactiva.

Para este ejercicio, tomé como dispositivo a un reloj inteligente dedicado a controlar el ritmo cardiaco y el rendimiento deportivo de manera interactiva. El reloj Fitbit, el cual cuenta con una aplicación móvil que se sincroniza con los datos recolectados por el reloj.

Para poder graficar esta actividad, yo traté de simplificar las escenas al máximo, para poder tener una vista muy general y concreta de lo que el usuario realiza durante su sesión de ejercicios. La técnica sin detalles y basada en las líneas básicas, permiten captar el mensaje de manera mas sencilla sin dejarse distraer por los detalles o la forma de las ilustraciones;

Se tomaron ocho cuadros importantes en donde el usuario debe interactuar con el dispositivo o prepararse para ello.

La experiencia de usuario de esta actividad podría mejorarse de muchas maneras. Los problemas encontrados fueron de nivel técnico y funcional, se presentaron tres recomendaciones que podrían ayudar con estas situaciones.

En conclusión, esta actividad permitió tener una nueva visión de las distintas etapas que intervienen en un proceso interactivo. Por otra parte, Fue muy interesante ver el trabajo de mis compañeros de curso y apreciar las distintas técnicas y los lenguajes visuales que utilizan para comunicar gráficamente.

GABRIELLA
FIGUEREDO FUENTES