

*Creació avançada d'aplicacions mòbils*

**Materials de consulta**

### **Tema 3. Busquem solucions a problemes** **Com dissenyar la solució**

En aquest punt del projecte, el vostre grup ja ha decidit la idea definitiva i una segona idea (el “pla B”) per si la primera resultés no ser viable.

Ja sabeu què voleu que faci la vostra app (voleu que resolgui el problema proposat!) . Ara es tracta de definir QUÈ farà i decidir COM ho farà.

En la vostra recerca vau esbrinar les solucions ja existents per al vostre problema i us vàreu fer una idea de què funciona millor i què no tant en el mercat de les apps. Aquesta informació és molt important ja que us ajudarà a definir com voleu que la vostra app resolgui el problema.

#### **1. Mapa d'escenaris**

El mapa d'escenaris és una forma ràpida, fàcil i fins i tot divertida de crear, discutir i comunicar de forma col·laborativa l'escenari dels usuaris. El mapa d'escenaris us ajudarà a pensar en els vostres usuaris, a pensar sobre el que fan per dur a terme una tasca determinada i, més important, a pensar sobre el tipus d'experiència que voleu proporcionar-los-hi amb la vostra app. També us ajudarà a assegurar-vos que el vostre disseny “toca de peus a terra” ja que el mapa d'escenaris us obliga a considerar el context en el qual el vostre disseny pot ser usat.

**El mapa d'escenaris és una forma útil de descriure el que hauria de passar en la interacció de l'usuari i la solució proposada.**

##### **1.1. Què és un escenari?**

En el món del disseny d'experiències per a usuaris, un escenari és bàsicament una història sobre com algú (en aquest cas el vostre usuari) realitza una tasca determinada. Per exemple, un escenari podria explicar com en Pau (un usuari imaginari) fa servir una pàgina web per comprar flors a la seva mare el dia del seu aniversari (els objectius i el context són molt importants!). Els escenaris poden ser molt detallats o no. Hi ha diferents nivells de concreció. Tot i això, els escenaris han d'especificar, com a mínim: qui, què, quan, on i per què sobre la tasca que s'està dissenyant.

Els escenaris es fan servir usualment per proporcionar una fotografia sobre com es preveu l'experiència de l'usuari (per exemple, el que hauria de passar), però també pot descriure el què passa realment. Els escenaris poden fer-se de moltes maneres: narrats de forma escrita, amb storyboards molt visuals, en forma de vinyetes de còmic o inclús amb vídeos.

En aquest projecte el tipus d'escenari que representaràs és l'anomenat “mapa d'escenaris”.

##### **1.2. Què és un mapa d'escenaris?**

Un mapa d'escenaris és un escenari representat normalment en paper en el que, mitjançant etiquetes de diferents colors (perquè representen coses diferents, com s'explica més endavant) es tracen tots i cadascun dels passos que l'usuari farà per completar una tasca. Parteix d'un supòsit inicial de què ha de fer l'usuari, però no necessàriament de com ho farà. Durant el disseny del mapa d'escenaris us sorgiran noves idees, preguntes i altres coses que us seran molt útils per al posterior disseny i desenvolupament de la vostra app.

El vostre mapa d'escenaris exposarà el qui, què, quan, on i per què de la vostra solució.

### 1.3. Com crear un mapa d'escenaris

Per començar:

- Concentreu-vos en el que passarà, no en el com passarà.
- Comenceu per la tasca clau que és indispensable que faci l'usuari.
- A mida que aneu avançant, discutiu en grup i dissenyeu els passos que l'usuari hauria de donar per realitzar aquesta tasca.

1) Indiqueu els diferents passos que l'usuari ha de realitzar de forma horitzontal i d'esquerra a dreta. Incloeu els comentaris, idees, preguntes i suggeriments verticalment a sota de cada pas.

- Què fa l'usuari? Recordeu que us heu de centrar en el que passa, no en com passa realment. Intenteu no frenar el procés creatiu del grup parant-vos en detalls o mirant de ser massa minuciosos proposant coses massa concretes. Això ja ho fareu més endavant, quan poliu la vostra solució.
- Indiqueu qualsevol comentari o informació que considereu important en cada pas.
- Indiqueu totes les preguntes o hipòtesis que es plantegen sobre el pas que es vol resoldre.
- Penseu en les idees o els suggeriments interessants que podria proposar l'usuari tipus sobre la seva experiència d'interacció amb la vostra app en cadascun dels passos de que consta la realització de la tasca.

2) Repetiu aquest procés fins que hagueu assignat al vostre mapa tots els passos necessaris per realitzar la tasca complerta.

3) Us recomanem que mostreu i demaneu l'opinió a possibles usuaris de la vostra app sobre el vostre mapa d'escenaris.

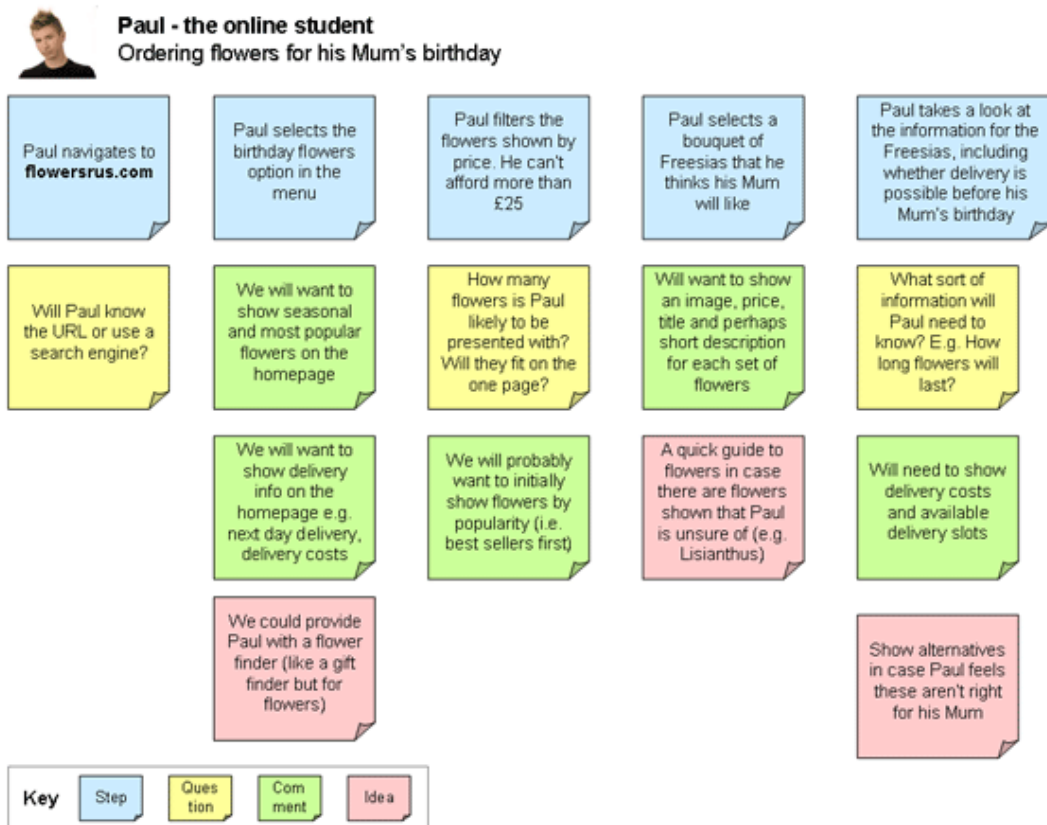
4) Un cop finalitzat el mapa d'escenaris sobre com interaccionarà l'usuari amb la vostra app, reviseu-lo novament en grup i feu els canvis que cregueu convenient en cas de ser necessari.

### 1.4. Com fer el vostre mapa d'escenaris?

La forma ideal per crear un mapa d'escenaris és reunint el grup en una habitació que consti d'una paret llisa o una pissarra on s'anirà formant el mapa. Es fan servir post-its de diferents colors per diferenciar els passos de la situació, les idees que sorgeixen, els dubtes, les aportacions dels diferents membres del grup creatiu...

Per raons de logística i de temps, vosaltres haureu de variar una mica la forma com realitzar el vostre mapa d'escenaris. Donat que tant l'espai a l'aula com el temps per realitzar l'activitat són limitats, us proposem que creeu el vostre mapa d'escenaris fent servir un full de càlcul de Google Drive. Com ja sabeu, a cada cel·la de la taula se li pot donar el color de fons que es desitgi. Us proposem que decidiu una llegenda de colors per les diferents entrades del vostre mapa d'escenaris.

A continuació, us mostrem un exemple on l'usuari tipus (en Paul) vol comprar flors a la seva mare el dia del seu aniversari:



En aquest exemple, la llegenda que es fa servir és:

- Blau → passos de la situació
- Groc → preguntes
- Verd → comentaris
- Rosa → idees

Fixeu-vos que els passos de la situació (color blau) estan en horitzontal i d'esquerra a dreta, mentre que les preguntes, comentaris i idees de cada pas es col·loquen en vertical sota d'aquests.

Podeu fer servir tants colors com creieu convenient (no us recomanem que siguin molts ja que això podria donar lloc a confusions)

## 2. Mapa de funcionalitats

Ha arribat el moment de començar a pensar COM fareu possible la vostra solució. Per fer-ho, el següent pas és fer el mapa de funcionalitats de la vostra app. Es tracta d'un recurs que us permetrà plasmar en forma d'esquema quines són les funcions que tindrà la vostra app.

En aquesta part del disseny de la vostra solució, és important que especifiqueu detalladament les funcions que tindrà la vostra app mitjançant les diferents opcions de menú que ofereixi a l'usuari a través del seu dispositiu mòbil (smartphone, tablet...). En principi, el mapa de funcionalitats té format d'esquema d'arbre. Tot i així, si ho creieu convenient podeu afegir comentaris per aclarir o explicar alguna de les funcions que proposeu.

Per fer el mapa de funcionalitats us proposem l'eina **mind42** que ja vàreu utilitzar per fer l'arbre del vostre problema.

Finalment, la vostra solució està completament definida i ja teniu clares les funcionalitats que voleu que ofereixi la vostra app a l'usuari. Ara és el moment de dissenyar l'app pròpiament dita, és el moment de crear-la físicament.