

# IV Jornada de Experiencia de Usuario DESIGNING FOR TABLETS



---

Jueves 10 de octubre de 2013, 16:00 h.  
Sala Mobile World Capital (Telefónica)  
Plaça de Catalunya 16 bis, Barcelona



Plaça Universitat

Rambla de Catalunya

Passeig de Gràcia

Gran Via

Plaça de Catalunya

Sala Mobile World Capital

Plaça Urquinaona

La Rambla

Via Laietana



# PROGRAMA



**16:00**

## Bienvenida y presentación

La Jornada de Experiencia de Usuario 2013 se enmarca en los programas en Multimedia e Interacción Persona-Ordenador de la Universitat Oberta de Catalunya.

Esta edición se orienta de manera especial en el programa de Posgrado en Interacción Persona-Ordenador de la UOC, que este curso 2013-14 intensifica contenidos y actividades prácticas alrededor del diseño para dispositivos móviles (smartphones y tabletas). Proporcionando nuevas perspectivas, recursos y técnicas para el diseño centrado en el usuario de productos interactivos en dispositivos.

La jornada tiene tanto un objetivo formativo como social. Reúne a ponentes de primera línea, académicos y profesionales del diseño centrado en el usuario, la interacción persona-ordenador y la experiencia de usuario. Además, constituye un punto de encuentro para todas aquellas personas que, a nivel profesional o como estudiantes, están inmersos en este ámbito de conocimiento.

Enric Mor / Muriel Garreta  
Universitat Oberta de Catalunya

**16:10**

## Diseñar para tabletas: interacción táctil y natural

La forma y el tamaño de las tabletas, su diferente contexto de uso respecto a móviles y ordenadores, así como el tipo de interacción, principalmente táctil, exigen una forma específica de diseñar para tabletas y nuevos patrones de diseño.

La interacción táctil, más compleja y rica en las tabletas, genera la sensación de poder tocar y manipular directamente los objetos de la interfaz (natural user interface), permitiendo que el contenido mismo sea la interfaz y reduciendo

La necesidad de controles, de chrome. Sin embargo, esto aumenta el riesgo de invisibilidad, de que el usuario no sepa qué puede hacer en la pantalla. Será necesario introducir pistas que hagan más obvias las posibles acciones. También crece la importancia del feedback y de la animación, del diseño dinámico.

Armando Fidalgo  
Consultor de Experiencia de Usuario en Realise

**16:40**

## Un estudio sobre lectura de prensa en Tablets

Obtener una visión amplia sobre el desarrollo actual de la prensa en tablet implica llevar a cabo una revisión minuciosa de las tendencias del mercado, así como de la percepción de los usuarios. En esta ponencia se expondrá el proceso seguido en un estudio cuyo objetivo último era precisamente recoger esta visión, ahondando sobretodo en dos aspectos fundamentales:

- Diseño, contenidos y/o funcionalidades
- Modelo de negocio (publicidad y modelos de pago)

Jose Ignacio Gómez Marcelo / Carlos Úbeda  
Designit

**17:00**

## Aplicaciones nativas vs responsive design: impacto sobre el proceso de diseño.

El continuo crecimiento del uso de tablets como dispositivo habitual de consulta de Internet y el consecuente aumento del tráfico web, hace que muchas empresas y organizaciones se encuentren ante el reto de asumir versiones específicas para tablet. En general, la dicotomía principal surge a la hora de decidir si la mejor opción es desarrollar una versión nativa Android/iOS o bien afrontar el proyecto en base a responsive design y por lo tanto abordar un rediseño de la versión escritorio. En esta presentación se expondrán las ventajas de ambas opciones, así como la manera de abordar el proceso de definición, conceptualización y diseño gráfico en cada caso.

Mònica Zapata  
CEO & Founder Optimyzet

**17:20**

## XTable Multitouch. Superando las tabletas con nuevos dispositivos colaborativos

Los entornos interactivos nos rodean y han generado una nueva cultura digital. De los móviles a las tabletas y de las tabletas a las mesas multitáctiles. Digalix se crea en 2008, en plena crisis económica, con el convencimiento de aportar valor en la tecnología interactiva. Con una filosofía de producción local para un mercado global se diseñan y producen las XTable Multitouch en Barcelona. También se generan las líneas de desarrollo de software específico, que exploten las capacidades del multitouch en entornos colaborativos.

Presentación de la experiencia, modelo de diseño industrial, fuentes de financiación y casos de estudio relacionados con la comercialización y sectores de interés.

Toni Mayorgas  
Digalix

**17:40**

## Pausa café y mesas de debate



### MESA 1

¿Cómo funciona un test based en remoto? Presentación del Estudio de usabilidad Ecommerce de moda en tablet (Zara, Mango y otras marcas)

1. Veremos como funciona un estudio y haremos una demo en directo de una tarea.
  2. Presentación de los resultados del estudio de usabilidad e-commerce en tablets realizado en España, UK y USA. ¿Qué nos han dicho las usuarias? ¿Prefieren App o web móvil?
- Sobre 12 marcas Zara, Mango, Springfield, Asos, Blanco Topshop, NewLook, Bebe, Guess, Kenneth Cole, White House Black Market.

Se trata de un estudio de Task based en remoto con 200 participantes por país, en total 600 mujeres compradoras online entre 25 y 45 años.

Dolors Pou  
UX & Marketing Manager UserZoom

### MESA 2

**Guixa: Una aplicación de pizarra digital**

La aplicación de Guixa está disponible para iPads y en breve adaptada en iOS 7. Está pensada para usos educativos, concretamente para que los profesores puedan hacer vídeos de forma rápida y fácil explicando conceptos a la vez que los escriben o dibujan. El resultado es un vídeo con el dibujo sobre la pizarra y el sonido de la explicación con 3 opciones de formato de salida: vídeo + audio, audio, vídeo.

Juan Francisco Sánchez / Oriol López  
Universitat Oberta de Catalunya

### MESA 3

**Tablets: Extensiones para potenciar la experiencia**

En este ecosistema digital que estamos inmersos, los usuarios buscamos cada vez más estar hiperconectados y a su vez perseguimos la interconexión entre los diferentes dispositivos para mejorar o multiplicar la experiencia en el consumo de información. Por ello haremos una pequeña reflexión sobre cómo dentro de poco veremos los dispositivos móviles como extensiones de otros dispositivos, tablets que sirven de soporte para añadir valor a la experiencia del desktop o el tablet como complemento perfecto de los Smart TV.

Jorge Márquez  
User Experience Manager para EMEA en everis

### MESA 4

**Postgrado de Interacción Persona-Ordenador y Programas Multimedia**

El Posgrado en Interacción Persona-Ordenador entra en su cuarta edición y este año tendrá un foco especial en la recogida de requisitos, diseño y evaluación de productos interactivos para dispositivos móviles. Aprovecha esta oportunidad para conocer a algunos de los profesores responsables y hacer las preguntas que quieras.

Universitat Oberta de Catalunya

### MESA 5

**Prueba la Mesa Multitouch, XTable**

Toni Mayorgas  
DigaliX

**18:00**

## Un tablet no es un tablet

Diseñar una web es muy diferente a diseñar una app; el acceso universal difumina las barreras entre dispositivos y aunque podamos tomar características prestadas de las aplicaciones, no hay que comprometer por ello los fundamentos de la web.

Javier Usobiaga / Marta Armada  
Swwwweet

**18:20**

## Auca, cuentos para jugar a leer.

Proceso de creación de cuentos interactivos para dispositivos móviles: Partiendo de la idea de hacer cuentos para que los niños leyeran en dispositivos móviles aprovechando sus funcionalidades, cómo se fue perfilando el producto, qué se tuvo en cuenta a la hora de hacer el diseño interactivo y el diseño del interfaz y que tuvimos que cambiar a partir de la valoración de los usuarios.

Asunción Muñoz Fernández  
Directora de Arte de AucaDigital

**18:40**

## Mi app no cabe en un smartphone. Apps para tablets only.

A la hora de proyectar una aplicación, ya sea a nivel de diseño como funcional, se ha de tener en cuenta en qué formatos y tamaños tiene sentido esa app. No todas las apps tienen sentido en un smartphone, ni todas tienen sentido en una tableta. Hacemos un breve recorrido por las mejores aplicaciones específicas para tableta, y excepciones en las que una app claramente para tableta triunfa también en el smartphone.

Nacho Sánchez  
CEO y Co-Fundador de Inqbarna

 #jux13

[www.uxed.org/jornadaux](http://www.uxed.org/jornadaux)