



Interacción hombre-máquina

Práctica 3: Diseño del prototipo de un sitio Web para la venta y descarga de música

La descarga de música en formato mp3 ha sido desde finales de los años 90 con sitios como *mp3.com* o *Napster* una de las actividades más populares entre los usuarios de Internet; pero no fue hasta la creación de *iTunes Store* de Apple en 2003 cuando se convirtió en un negocio rentable que está siendo imitado por otras compañías.

A diferencia de las tiendas de música tradicionales, los sitios Web para la descarga de música *on line* permiten a sus usuarios la compra de discos completos o de canciones sueltas 24 horas al día, 365 días al año a un precio más razonable que el soporte en CD.

El objetivo de esta práctica será la creación de un prototipo de un sitio Web que permita la venta y descarga de música que cumpla con las expectativas de los distintos tipos de usuarios que se han detectado como clientes potenciales del sitio.

1. Requisitos del sitio

El cometido principal del sitio será la localización del disco o la canción deseada por parte del usuario para su posterior compra y descarga.

1.1. Perfil de los usuarios

La aplicación está destinada a usuarios de Internet de un nivel bajo medio de entre 18 y 45 años, aunque con preferencia a usuarios de entre 25 y 35 años. Estudiando los distintos tipos de usuarios potenciales de un sitio de estas características se establecieron tres tipos de personajes que lo utilizarían:

1. Usuarios que escuchan con asiduidad las radiofórmulas musicales (tipo *Los 40 principales*). Estos usuarios suelen estar interesados en una canción en concreto. Van a tiro hecho y desean localizarla de la forma más rápida posible a través de un buscador potente pero flexible que no obligue a introducir todos los campos ni a especificar complicados criterios de búsqueda ya que algunas veces buscan por el artista, otras por la canción u otras por el nombre del disco. Para este tipo de usuario también es interesante que la música de moda estén en la página principal a modo de lista de descargas más populares o recomendaciones de novedades para que la búsqueda sea más rápida.
2. Usuarios aficionados a algunos géneros de música en concreto. Normalmente estos usuarios ojean las páginas de sus géneros musicales favoritos por lo que agradecen una buena lista de categorías por tipos de música. Dentro de las categorías suelen hacer caso a las recomendaciones y también ojean entre la música de un artista determinado, por lo que también utilizan normalmente un buscador.
3. Usuarios con una buena colección de vinilos y que desean poder volver a escucharlos en sus reproductores de mp3. No tienen ni tiempo ni ganas de digitalizar su colección, por lo que desean descargar aquellos discos o canciones que ya poseen en formato analógico. Su objetivo es localizar un álbum concreto de un artista determinado, aunque muchas veces no lo encuentran y deben recurrir a un tipo de búsqueda avanzado ya que las canciones que desean pueden encontrarse en reediciones o recopilaciones.

1.2. Tareas de la interfaz

Los usuarios del sitio deberían encontrar las siguientes funcionalidades:

1. Una página de inicio en la que se encontraran elementos que sirvan de punto de partida para los tres tipos de usuarios como podría ser:

- a. Una lista de “Top canciones” o similar con las descargas más populares.
 - b. Lista de novedades actualizada.
 - c. Cuadro de búsqueda flexible que permita la localización por distintos criterios.
 - d. Una lista de géneros que facilite la navegación y el ojeo de las descargas disponibles.
2. Un buscador avanzado que permita la creación de distintos filtros por género, artista, nombre del álbum, año de edición, etc.
 3. Páginas internas de los géneros que permitieran una fácil navegación entre los álbumes y canciones.
 4. Páginas internas de artistas con los discos y canciones en los que ha participado.
 5. Páginas internas de discos con la información de los mismos y las canciones de las que constan.
 6. Poder seleccionar en cada una de esas páginas internas las canciones o álbumes completos para la audición de un fragmento o para su compra y descarga.
 7. Un sistema de identificación de usuarios ya registrados.
 8. Un sistema de registro de usuarios nuevos como paso previo para realizar la compra y descarga.

1.3. Ejemplos de aplicaciones existentes

En Internet existen muchos sitios creados con este fin:

1. **iTunes Store.** Tienda en línea creada por Apple para la descarga de música del iPod. Forma parte de la aplicación iTunes (que se puede descargar desde la Web de Apple), utilizado para la organización de una biblioteca personal de música y sólo es accesible desde dicho programa. Al no estar accesible directamente mediante la Web, y por si el alumno no dispone o no desea instalar la aplicación, a continuación aparecen algunas de las pantallas que muestra.



Pantalla de inicio de iTunes Store



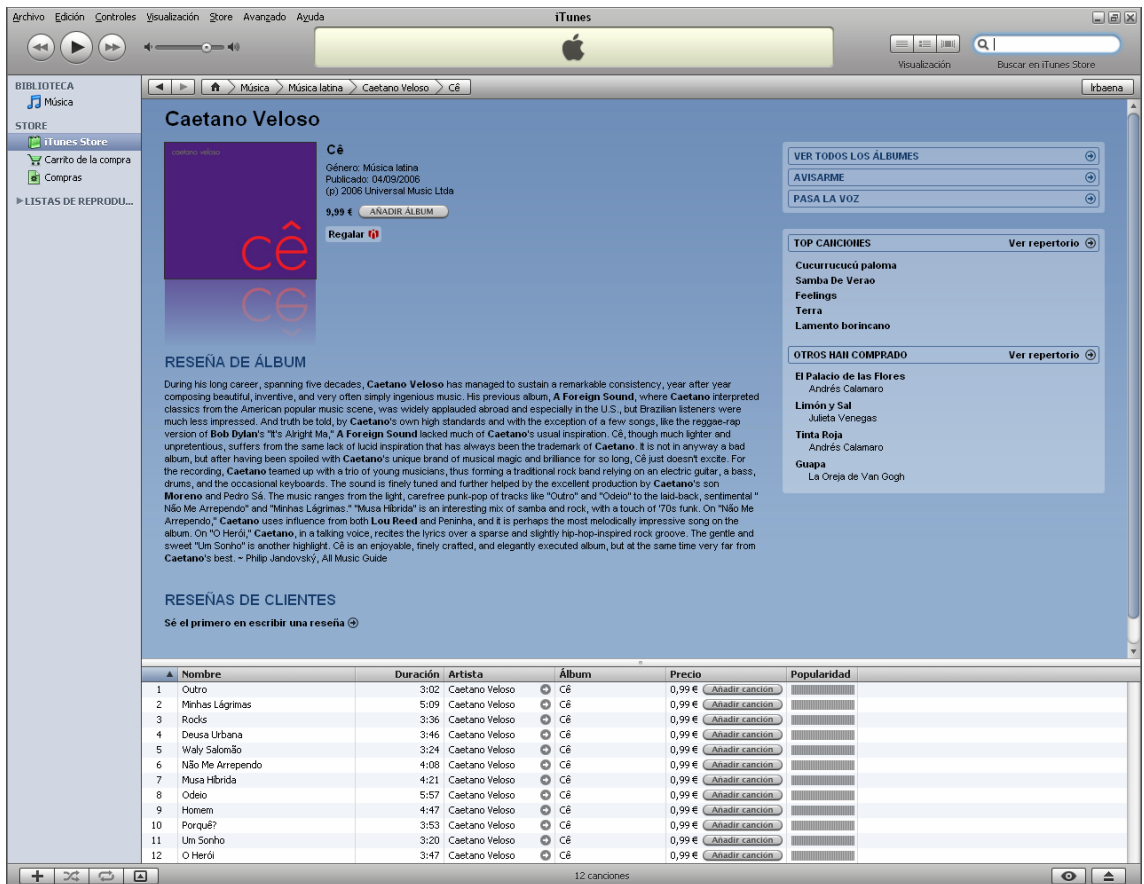
Pantalla de navegación de un género musical (Reggae)



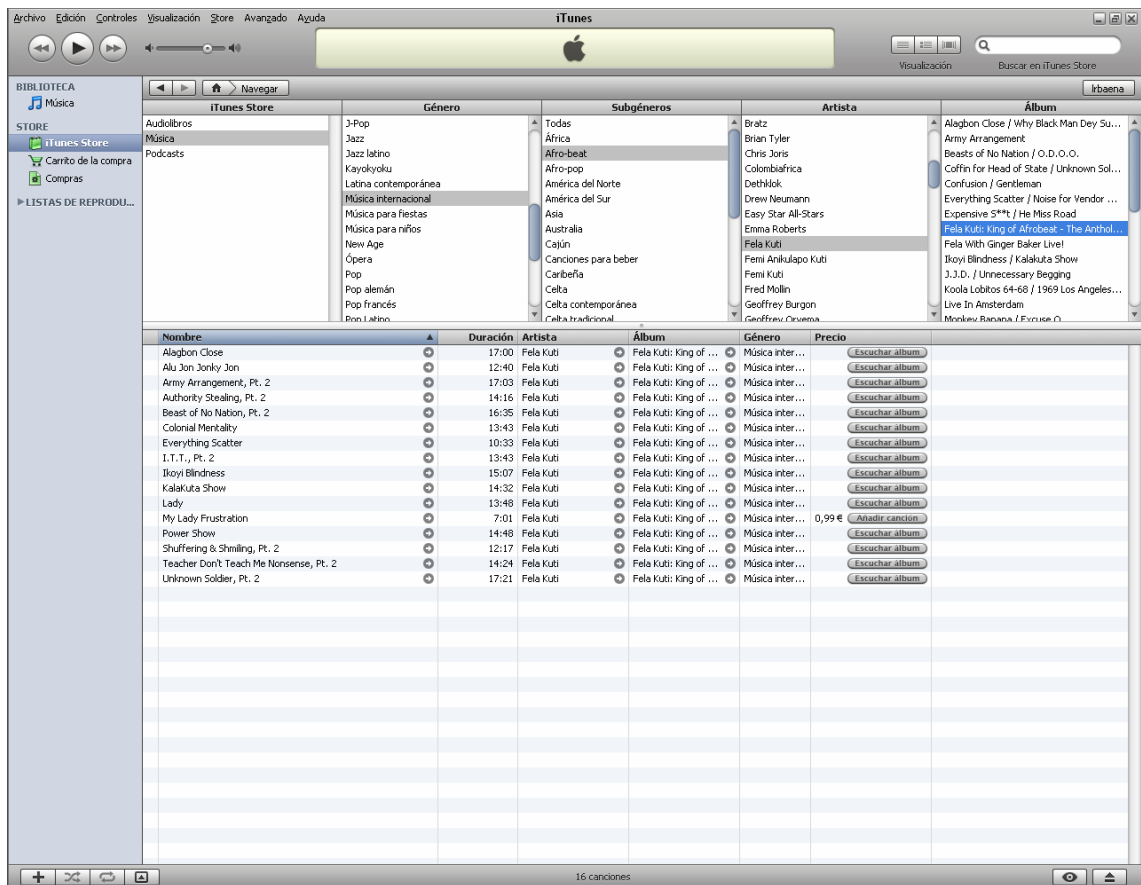
Pantalla con los álbumes de un artista (Arctic Monkeys)



Pantalla con resultados de una búsqueda (Gilberto Gil). En la parte superior aparecen los discos en los que participa y en la inferior las canciones



Pantalla con la información de un álbum (Cê de Caetano Veloso)



Pantalla de búsqueda por géneros, artistas y álbumes de iTunes Store

2. **Napster** (www.napster.com).
3. **MSN Music** (music.msn.com).
4. **mu4us** (www.mu4us.com).
5. **mp3.com** (www.mp3.com).

2. Tareas a realizar por el alumno

El alumno deberá realizar un prototipo del sitio Web que incluya una **página de inicio** que sirva de punto de entrada para los tres usuarios tipo señalados en el apartado 1.1 y que debería incluir:

- Una lista de novedades y recomendaciones.
- Una lista con las descargas más populares.
- Un cuadro de búsqueda
- Algún mecanismo que permita la navegación por las distintas secciones de géneros musicales y artistas.

También se **deberá incluir al menos las páginas internas** que permitan realizar las tareas propuestas en los escenarios de uso del apartado 2.1.

El prototipo se deberá realizar de **forma individual** utilizando cualquier técnica de prototipado como:

- Prototipos en papel.
- Prototipos utilizando alguna herramienta informática de diseño o diagramación como Photoshop, PowerPoint, Visio, etc.
- Prototipos realizados mediante HTML.

Para la realización del prototipo se deberán aplicar las recomendaciones de diseño de la interfaz como los principios de diseño expuestos en las "Reglas de oro de Mandel" o los principios heurísticos de usabilidad utilizados en la práctica 2.

2.1. Escenarios de uso

Escenario 1

Esperanza Pí tiene 41 años y es una jefa de ventas de una pequeña empresa. Posee una buena colección de vinilos. En su cumpleaños le regalaron un reproductor de mp3 y se ha aficionado a escuchar música en los largos trayectos en metro que tiene que realizar a diario para ir al trabajo. Le gustaría poder utilizar en su reproductor los discos antiguos que tiene en su colección pero, aunque tiene los conocimientos suficientes, no tiene ni tiempo ni ganas de digitalizarlos, por lo que ha ido bajándose los de Internet. Algunos los ha conseguido mediante el eMule, pero otros no los encuentra y ha tomado la decisión de comprar algunos en una Web de descarga de música.

Para probar cómo funciona, quiere bajarse el álbum *Some Girls* de los Rolling Stones de 1994 de nuestro sitio Web. Esperanza deberá realizar las siguientes tareas:

1. Localizar el disco mediante una búsqueda por artista.
2. Registrarse en la Web ya que es la primera vez que realizará una compra en ella.
3. Realizar la compra y descarga del disco.

Escenario 2

Bienvenido Ulloa es un estudiante de periodismo de 22 años. Lleva unos cuantos días oyendo en la radio una canción de Alicia Keys, *No One*, y ha decidido comprársela en la Web de donde habitualmente se descarga la música (que, casualmente, es la nuestra) y dónde ya está registrado. Entra en nuestro sitio y, por suerte, esa canción está entre las canciones que aparecen como más populares en la página de inicio. Las tareas que deberá realizar Bienvenido serán:

1. Localizar la canción en la página de inicio.
2. Seleccionarla para la compra.
3. Realizar un proceso de identificación y comprar la canción.

Escenario 3

A Sonia Espriu, de 35 años, le interesan otras músicas, lo que normalmente se conoce como "Músicas del mundo", "World" o "Música internacional", especialmente la música africana. De vez en cuando se dedica a ojear nuestra Web para ver que encuentra entre su música preferida. En el apartado de músicas del mundo, entre las recomendaciones, encuentra una reseña de un nuevo disco de Rachid Taha, un artista argelino de de rai (el rai es una música de balie del norte de África) y del que ha oído alguna canción que le ha gustado. Decide seleccionar al artista para ver si encuentra algo que le guste y le aparecen todos los álbumes y canciones suyas que tiene nuestra Web. Escucha los fragmentos de alguna de ellas aunque decide dejar la compra para otro día.

Sonia deberá realizar en nuestra Web las siguientes tareas:

1. Seleccionar el género correspondiente de la página de inicio de la Web.
2. Ojear entre las recomendaciones de dicho género.
3. Seleccionar un artista para poder ver que tenemos de él.
4. Seleccionar para escuchar algunas de las canciones.

2.2. Documentos a entregar y plazos de entrega

Cada alumno y alumna deberá entregar un documento en el que aparezca:

- Un volcado de las distintas pantallas del prototipo.
- Las explicaciones que considere oportunas para justificar las decisiones de diseño de cada una de las pantallas.
- Si se trata de un prototipo no interactivo (por ejemplo si es un prototipo en papel), explicar las distintas interacciones que se realizarían con los elementos de la interfaz.
- *Storyboards* de navegación que indiquen las interacciones de los tres escenarios propuestos en el apartado 2.1.

La práctica deberá entregarse antes del **25 de enero de 2007**.

2.4. Evaluación

La entrega de la práctica puntuará hasta un máximo de 1,5 puntos en la nota final de la asignatura.