

A decorative horizontal bar with a purple-to-orange gradient, positioned above the main title.

UX Design

Introducción al diseño de experiencias de usuario

Benjamín Franco



Índice

- Icebreaker
- Definición
- Elementos
- Entregables
- Factores clave
- Diseño Centrado en el usuario
- Metodología
- Desarrollo Ágil
- Conclusión

Menti

menti.com

3545 5767





Definición



Antecedentes

“Cualquier producto que sea usado por alguien tiene una experiencia de usuario: periódicos, botellas de catsup, sillones reclinables, suéteres tipo cardigan.”

— Jesse James Garrett (2010)





La International Organization for Standardization (ISO) define Experiencia de Usuario como:

“Las percepciones y respuestas de una persona que resultan del uso, actual o anticipado, de un producto, sistema o servicio.”



Experiencia

Podemos dividir esta definición en dos partes:

- 1 La percepción de una persona y sus respuestas.
- 2 El uso de un producto, sistema o servicio.



Diseño



¿Realmente podemos diseñar la percepción
y la respuesta de una persona?

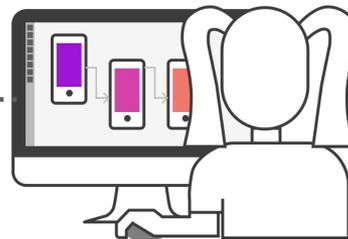
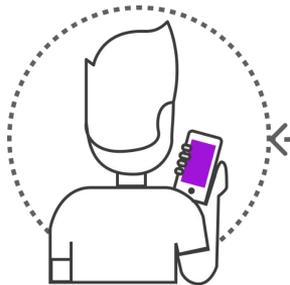
*“No se puede diseñar una experiencia de usuario, sólo diseñar **para** una experiencia de usuario. En particular, no se puede diseñar una experiencia sensual, sino sólo crear las características de diseño que puedan evocarla”.*

*— Jeff Johnson, Assistant Professor in the Computer
Science Department of the University of San Francisco*



Diseño

UX Experience
Sustantivo



UX Design
Verbo



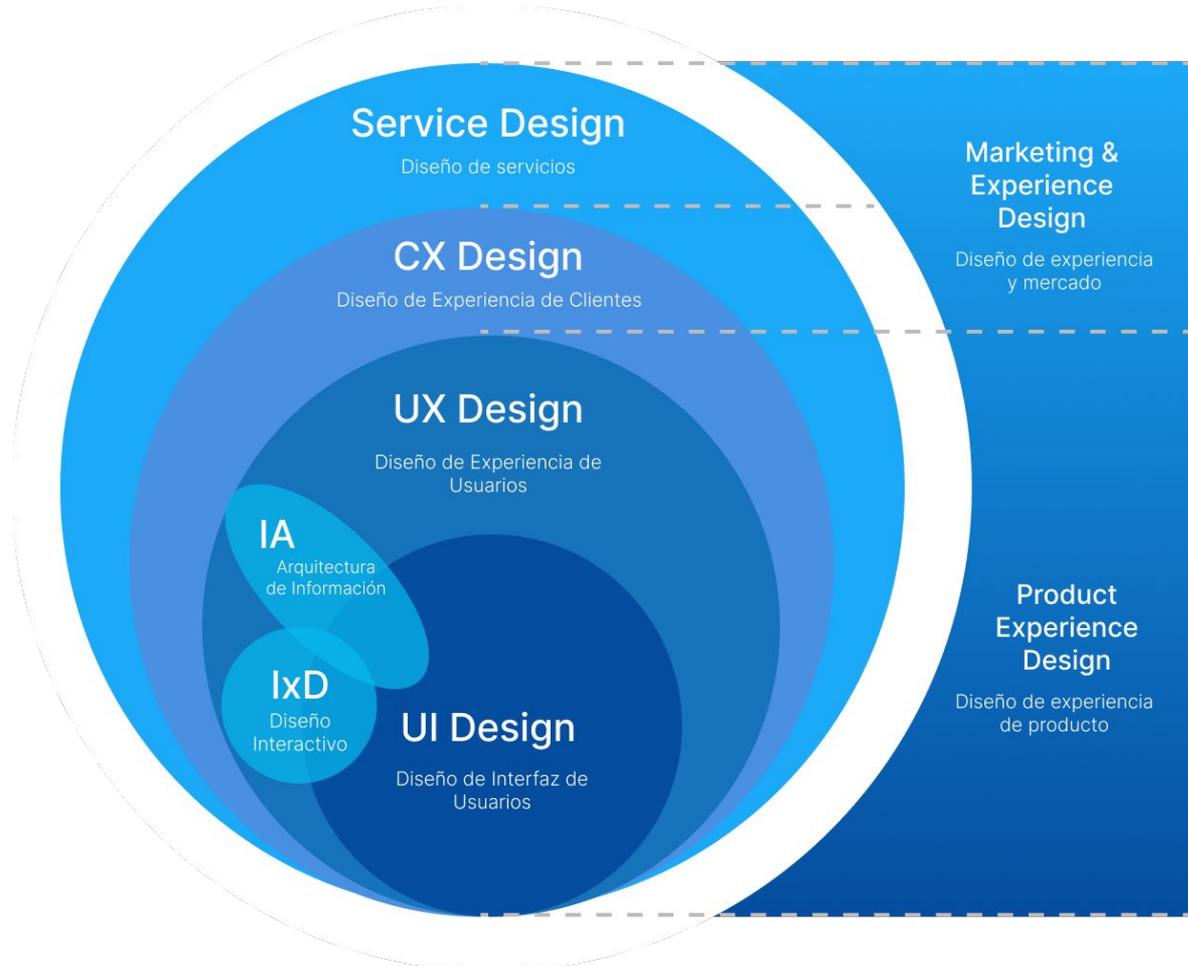
Colaboración

Dado que el diseño UX es un campo tan amplio, los diseñadores suelen trabajar en equipos, en lugar de trabajar solos. La colaboración es una actividad esencial en el trabajo de un Diseñador de Experiencias de Usuario.





UX Design





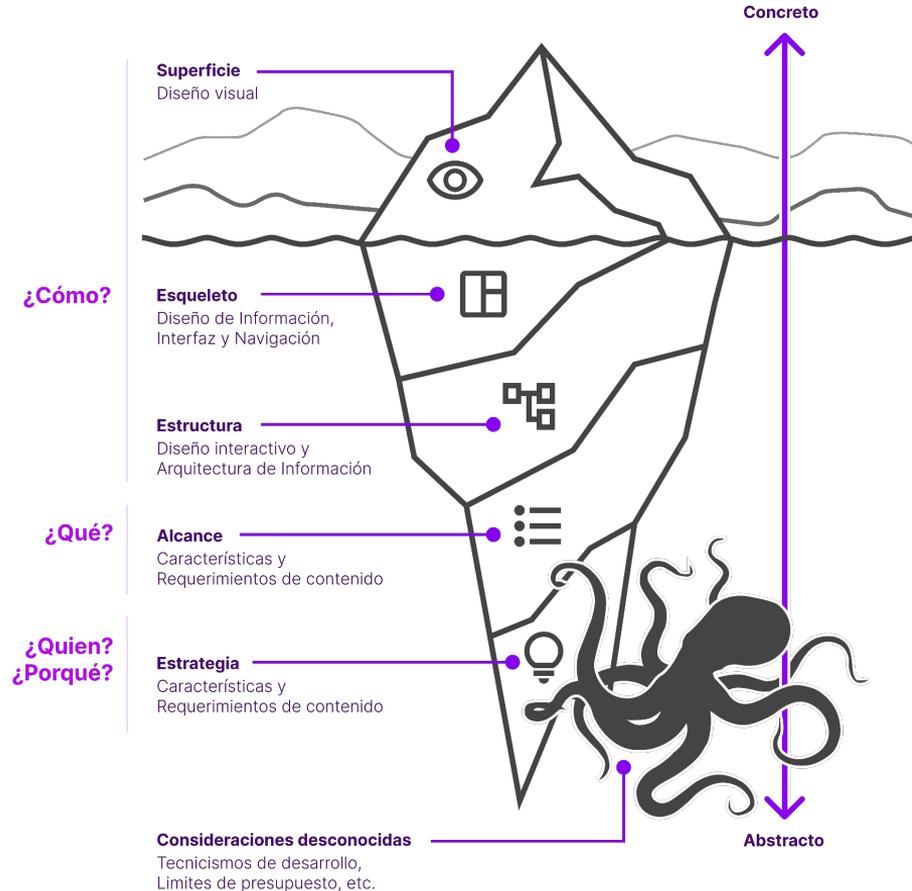
Elementos de UX Design

5 Elementos de Experiencia de Usuario

de Garrett

- **Estrategia**
 - Objetivos
- **Alcance**
 - Requerimientos
- **Estructura**
 - Arquitectura
- **Esqueleto**
 - Wireframes
- **Superficie**
 - Diseño visual

@ The Elements of User Experience, Jesse James Garrett





Iterar. Iterar. Iterar.

- ¿Qué tan bien entendemos a nuestros usuarios?
- ¿Estamos resolviendo los problemas correctos?

- ¿El producto resuelve los problemas?
- ¿Qué características pueden ayudar a resolver los problemas?

Estrategia

Alcance

- ¿Las características del producto son fáciles de usar?

Estructura | Esqueleto | Superficie



Entregables de UX Design



UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

Necesidades del usuario y objetivos del producto

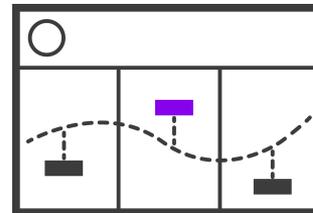
Persona



Storyboards



Journey Maps



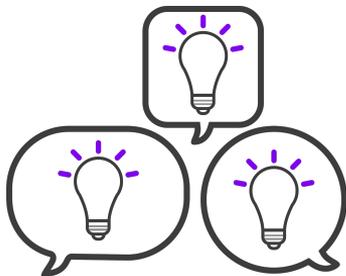


UX Design Entregables

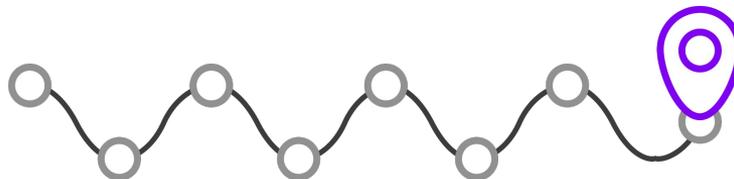
¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

Características y requisitos de contenido

Brainstorming



Estrategia de contenido



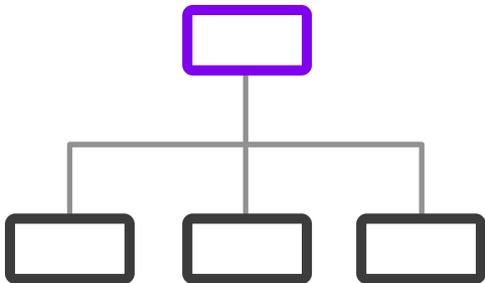


UX Design Entregables

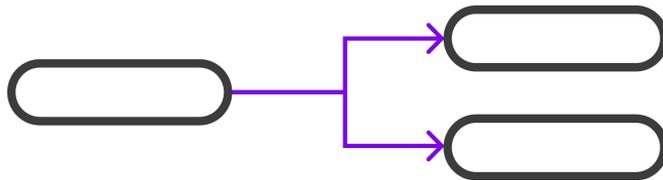
¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

Arquitectura de la información y diseño de interacción

Mapa del sitio



Flujos de usuario



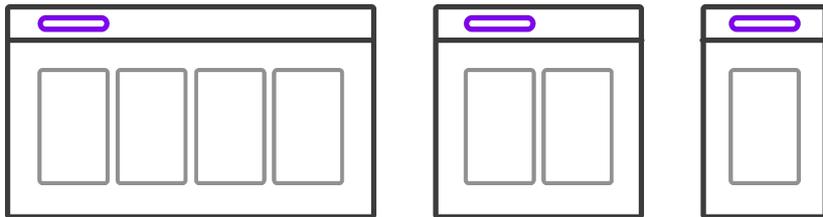


UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

Diseño de Interfaz

Wireframes



Prototipos





UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

“Los problemas con el diseño visual pueden desanimar a los usuarios tan rápidamente que nunca descubran todas las decisiones inteligentes que tomó con la navegación o el diseño de interacción”.

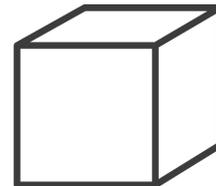
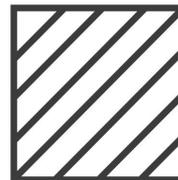
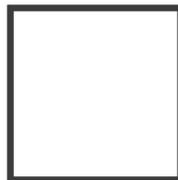
– Jesse James Garrett, diseñador de UX y cofundador de Adaptive Path.

Information Design

UX Writing / Microcopy



Visual Design



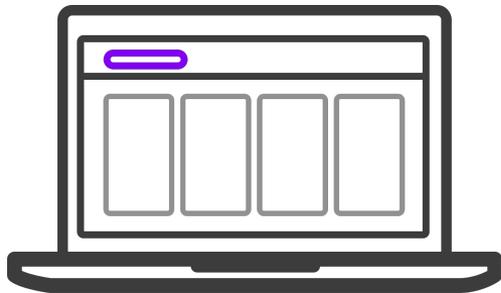


UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

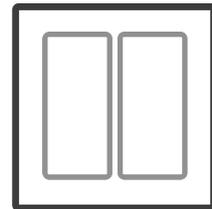
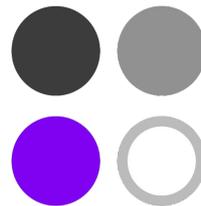
Information Design

Mockups



Design Systems

Aa



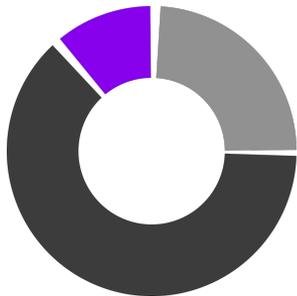


UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

Entregables Evaluativos

Reportes de Usabilidad



Normalmente incluye:

- Resumen.
- Metodología.
- Resultados de la prueba.
- Hallazgos y recomendaciones.

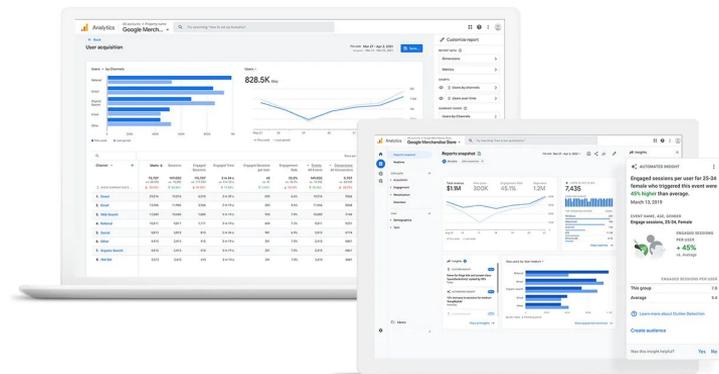
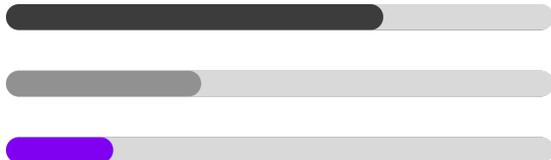


UX Design Entregables

¿Qué produce realmente un diseñador de UX?

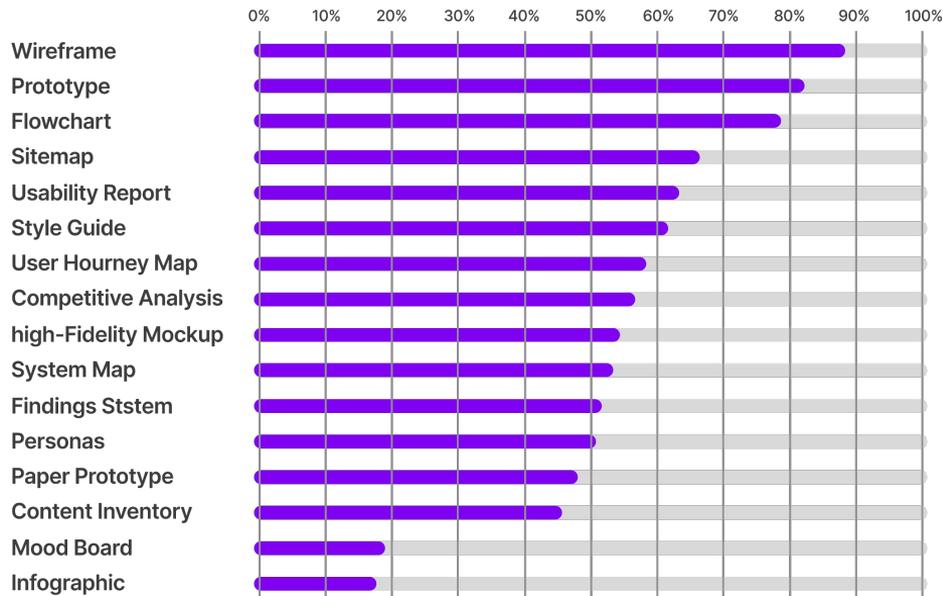
Entregables Evaluativos

Reporte de Analíticos





UX Design Entregables más comunes



Data Source: NNG Survey of UX Professionals. 2015



Factores clave de UX Design



Factores clave en UX Design

*“El buen diseño, cuando se hace bien, se vuelve invisible.
Sólo cuando se hace mal nos damos cuenta”.*

*— Jared Spool, investigador, autor y cofundador de
Ingeniería de interfaz de usuario*



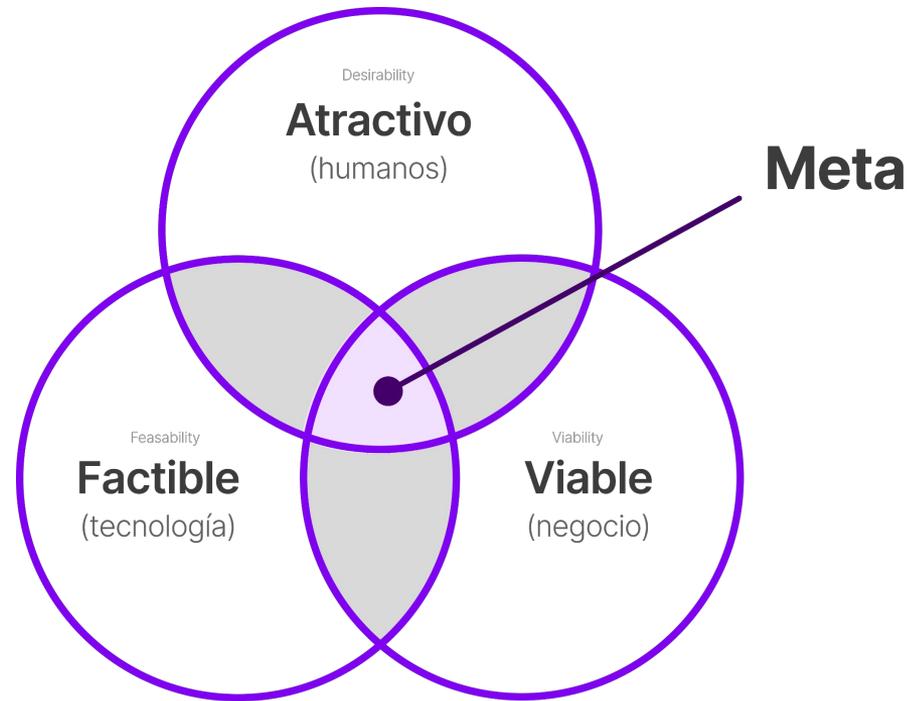


Diseñar para generar valor

Como diseñadores, debemos equilibrar los requisitos de nuestros usuarios con los de los negocios y la tecnología.

Nuestras ideas para mejorar los productos deben ser tecnológicamente viables o, de lo contrario, no podremos implementarlas, por muy buenas que sean.

E incluso con una propuesta de valor sólida que pueda implementarse fácilmente, nuestros productos no sobrevivirán sin un negocio viable.



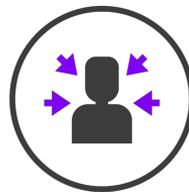


Diseño Centrado en el usuario



Diseño centrado en el usuario

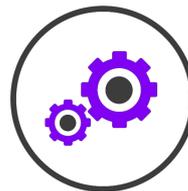
El diseño centrado en el ser humano, como su nombre indica, mantiene a los humanos en el centro de los procesos de diseño y desarrollo.



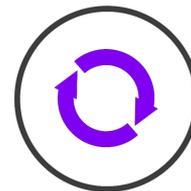
Centrado en las personas



Resolver el problema correcto

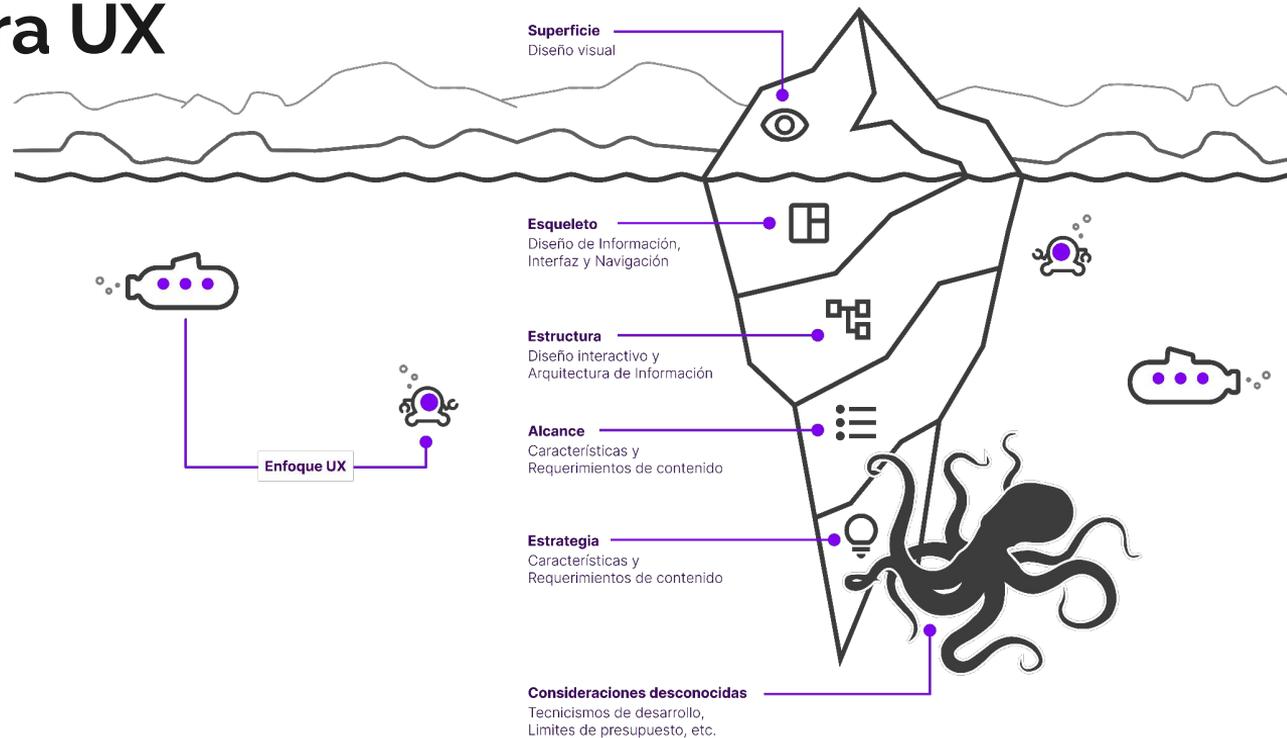


Todo es un sistema



Intervenciones pequeñas y sencillas

Enfoques para UX



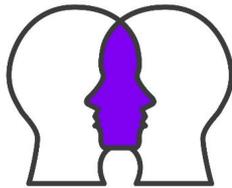


Metodologías UX Design



Design Thinking

La metodología de Design Thinking es una de las que normalmente se ocupan como base para el desarrollo de un proyecto de UX Design.



Empatizar



Definir



Idear



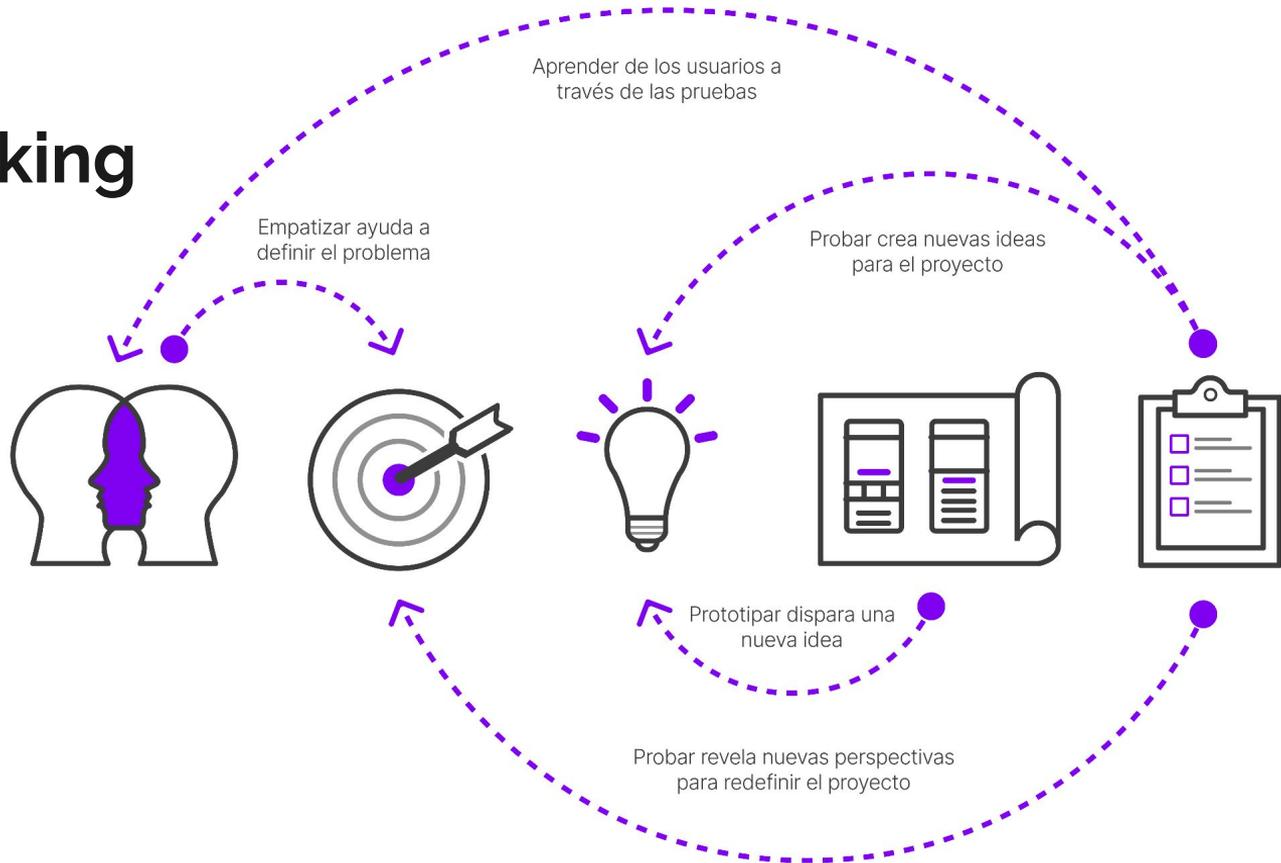
Prototipar



Probar

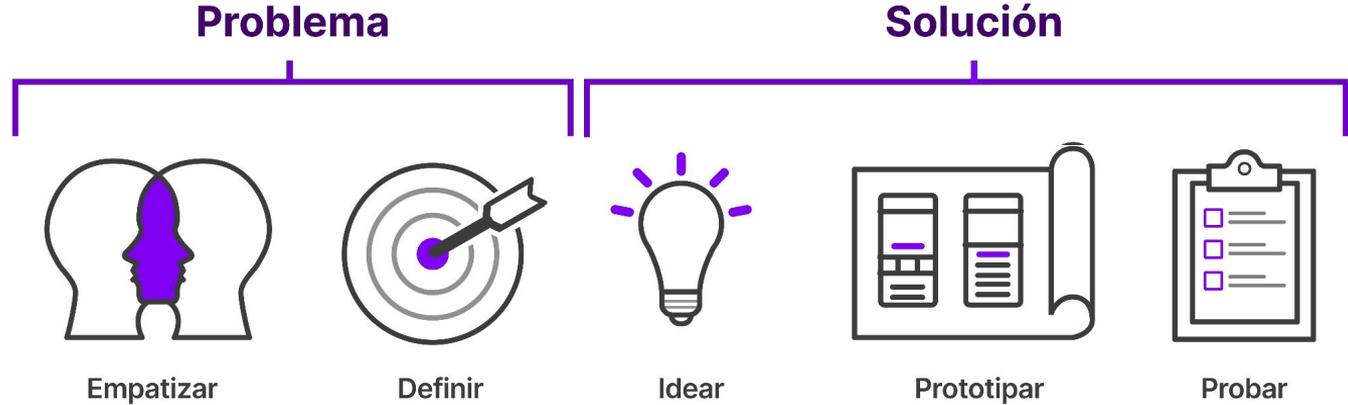
Design Thinking

No es una metodología lineal, es iterativa y constantemente podemos regresar a una etapa previa a revisar nuestras hipótesis y supuestos.



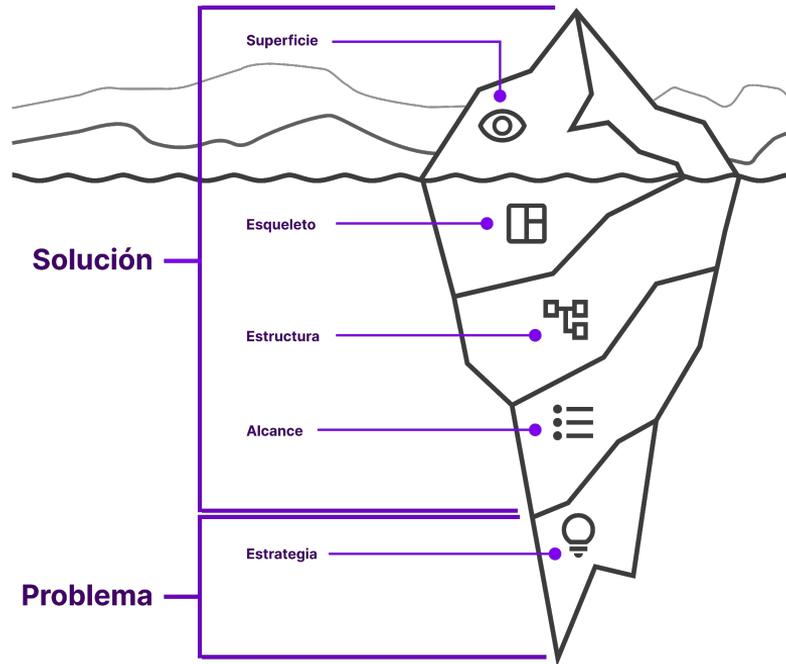


Design Thinking





Design Thinking

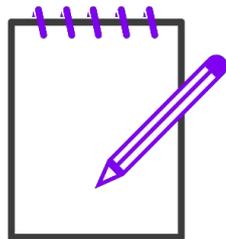




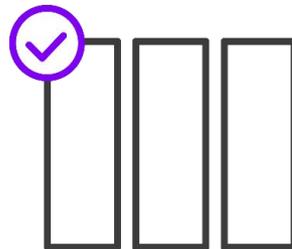
Google Design Sprint



Empatizar



Definir



Idear



Prototipar

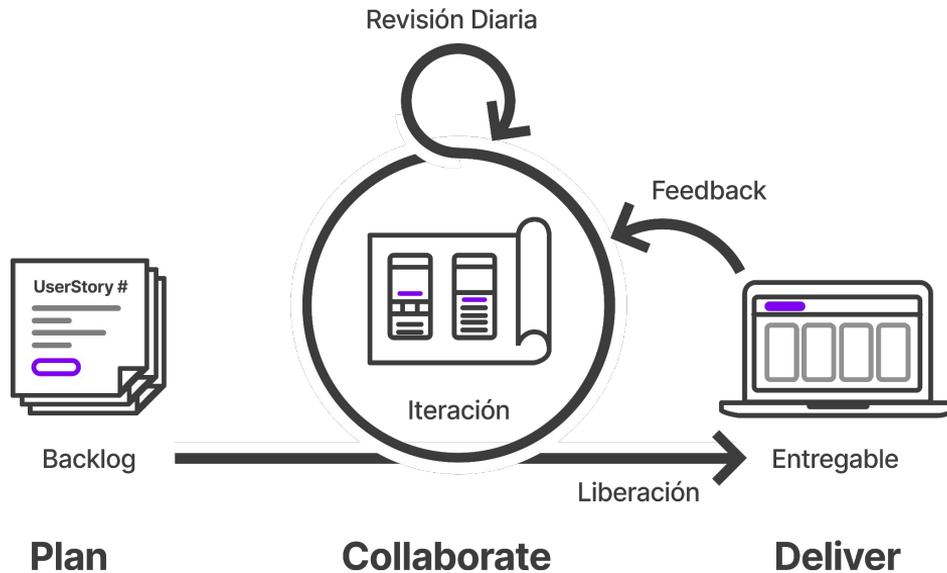


Probar

A black and white photograph of a collaborative workspace. In the foreground, several hands are visible, some holding pens and pointing at documents or a laptop screen. The background shows a person standing near a window with a view of a city. The overall atmosphere is one of active teamwork and design.

UX Design y Desarrollo Ágil

Desarrollo Ágil



Desarrollo Ágil es una colección de principios que definen cómo trabajan los equipos, y la implementación real del marco ágil está abierta a la decisión de los equipos. El Manifiesto original dice:

“*Estamos descubriendo mejores formas de desarrollar software haciéndolo y ayudando a otros a hacerlo. A través de este trabajo hemos llegado a valorar:*

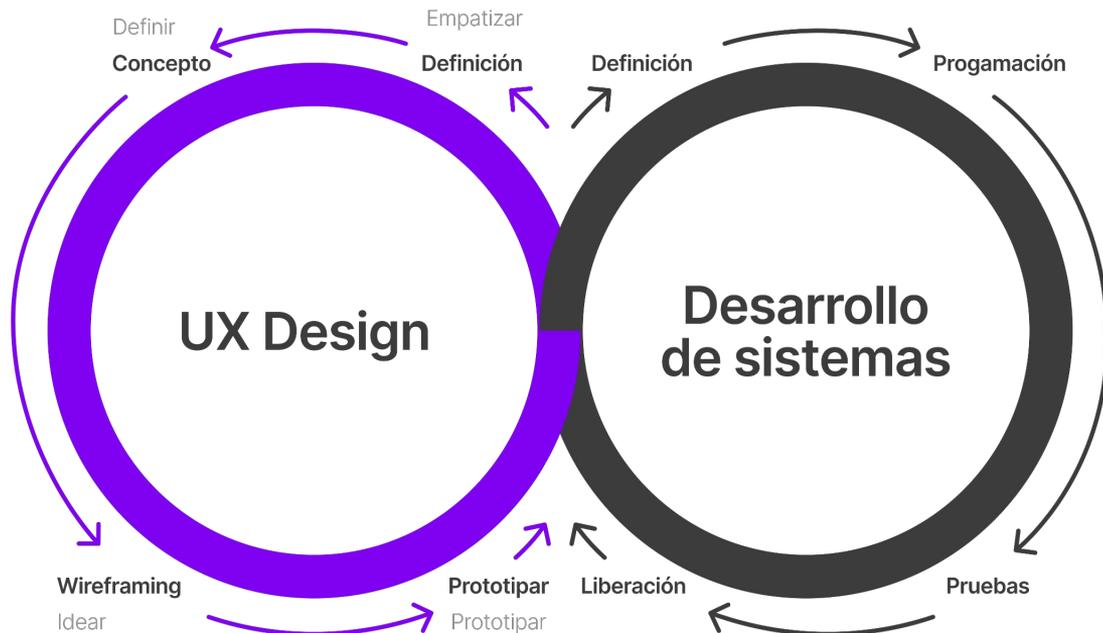
- **Individuos e interacciones** sobre procesos y herramientas
- **Software funcional** sobre documentación completa.
- **Colaboración del cliente** sobre la negociación del contrato.
- **Responde al cambio** sobre seguir un plan.

Es decir, si bien hay valor en los elementos de la derecha, valoramos más los elementos de la izquierda.

Desarrollo Ágil

Los diseñadores brindan información a los desarrolladores ágiles, quienes crean y envían software a los clientes.

Luego, los comentarios de los clientes se retroalimentan en los ciclos de diseño y desarrollo para perfeccionar los productos de forma iterativa.





Conclusiones



Conclusiones

Factores principales a tener en consideración

- El tipo de organización.
- La estructura de la organización.
- La etapa del producto/servicio.
- El punto de vista del desarrollo del sistema.
- El tamaño del equipo de diseño.
- El tiempo y el presupuesto destinado para el producto.

Habilidades

- Comunicarse de manera brillante.
- Aceptar los problemas complejos (Complex and Wicked).
- Pensar con flexibilidad.
- Aprender a aprender.



Gracias

