



# Buenas prácticas de software



## UNIDAD 3 Mejores prácticas para la ingeniería de diseño.



# Buenas prácticas de software



## 3.3 Mejores prácticas para el diseño de experiencias de usuario.



# Buenas prácticas de software



## ¿Qué es la experiencia de usuario?

La experiencia de usuario, también conocida como UX (*user experience*) se centra en la experiencia general del usuario final, incluidas sus percepciones, emociones y respuestas al producto, sistema o servicio de una empresa.

Se define por criterios que incluyen la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia.

El concepto de UX se habla con mayor frecuencia en términos de tecnología, como smartphones, computadoras, software y sitios web.

La experiencia de usuario cambia rápidamente debido a los avances tecnológicos, a los nuevos tipos de interacciones y a las preferencias del usuario.



# Buenas prácticas de software



El diseño UX, o diseño de experiencia de usuario, es el proceso enfocado en aumentar el nivel de satisfacción de un usuario respecto de un producto o servicio al mejorar su funcionalidad, facilidad de uso y conveniencia.

En el diseño UX se crean productos que muestran las experiencias significativas y relevantes del software.

Existen 4 tipos de diseño UX.

1. Diseño de interacción
2. Diseño visual
3. Investigación del usuario
4. Arquitectura de la información.



# Buenas prácticas de software



## Diseño de interacción.

El diseño de interacción (IxD), el propósito es lograr la óptima relación entre el usuario y el software. Lo que se desea es lograr la mejor interactividad del software para captar la atención y el interés del usuario al interactuar con el software. Se deben considerar aspectos como la usabilidad, el diseño gráfico, la funcionalidad y la legibilidad.

## Diseño visual.

En el diseño visual, una de las principales claves son comprobar cómo se ve y cómo se siente navegar por una aplicación; además, cubre otro tipo de aspectos para la experiencia del usuario como la eficiencia, estado de ánimo, nivel de entretenimiento o placer. Incluye los principios de diseño artístico como: equilibrio, espacio y contraste. El color, la forma, el tamaño y otros elementos deben ser considerados en el diseño visual.



## Investigación del usuario

Los desarrolladores deben de determinar qué quieren y que necesitan sus clientes y usuarios.

Es fundamental que el software resuelva un problema o mejore actividades y procesos del cliente o usuario.

Por lo tanto es muy importante hacer la indagación puntual de qué requieren exactamente los clientes o usuarios.

## Arquitectura de la información

La arquitectura de la información permite estructurar y etiquetar el contenido que el software gestiona, con el propósito de que los usuarios puedan encontrar la información fácilmente.

La facilidad de uso de la información y la capacidad de descubrimiento de la misma son dos factores importantes, por lo que están tan estrechamente relacionadas con el diseño UX.



# Buenas prácticas de software



## Entregable en el diseño UX

La documentación UX es una parte importante del proceso de diseño.

Los entregables consisten en registrar los trabajos realizados.

La documentación permite a los diseñadores comunicar de manera efectiva las ideas del diseño indicando claramente a los participantes el porqué de las recomendaciones de cambios y mejoras del software.

## Investigación del usuario

El equipo de trabajo genera reuniones con el cliente o usuarios para identificar con claridad lo que necesita. Con ello los diseñadores entienden y se identifican con el usuario.





## Evaluación de la competencia.

Evaluar las fortalezas y debilidades de tus competidores es una forma de mejorar tu propia estrategia de experiencia del usuario.

Puedes hacerlo mediante la creación de un informe de análisis competitivo, que detalle el diseño de interacción de tu competencia y proporcione un análisis de los riesgos y las oportunidades que perdió.

## Diseño de interacción

Un diseño de interacción puede ser un prototipo para que las personas puedan revisar cómo ocurrirían las interacciones con el sitio.

Muestra cómo los usuarios completan las tareas clave, obtienen información, usan un software.

Cuál es el flujo de búsqueda de información y la facilidad con la que el Software puede utilizarse.

El prototipo debe contar con el máximo de requerimientos del software final para que se pueda tener una aprobación del diseño antes de comenzar a construirlo.





### 3.3.1 El diseño amigable e intuitivo.

#### ¿Qué es el diseño amigable?

El diseño amigable tiene como objetivo lograr que el usuario accese fácilmente a la información.

El diseño hace referencia al frontend del software que indica hace referencia a la parte frontal o interfaz física del software o sistema, es muy común hablar de la estructura y estilos, colores, fondos, etc.

#### Características de un diseño amigable.

##### Navegación.

La navegación es uno de los elementos más importantes cuando hablamos de usabilidad del software.

Permite a los usuarios visitar las principales funciones del software o sistema.

Por lo que se debe de poner especial cuidado en el diseño de menús y barras de navegación, que debe ser sencilla.

##### Contenidos.

Los contenidos de información y datos los proporciona el usuario y es responsabilidad de la calidad de los mismos.

Aunque el usuario o cliente es el que indica el diseño es importante que las imágenes que se diseñan sean de calidad y relacionadas con el propósito del software o sistema y que llamen la atención.

La comunicación mediante la imagen dice mucho de la información del software.

Recomendable utilizar estándar en textos.

Se deben organizar y categorizar las funciones y subfunciones to mando en cuenta el diseño funcional del software.



# Buenas prácticas de software



## ¿Qué es el diseño intuitivo?

Intuitivo significa que no hay necesidad de indagar mucho sobre como acceder a la información.  
La interfaz es intuitiva cuando la navegación es sencilla.

Un buen diseño de la interfaz se puede lograr con el uso de las hojas de estilo CSS, HTML, React, Redux, Angular, Bootstrap, PostCSS y algunos otros, y por lo tanto se garantiza una experiencia de navegación satisfactoria.

## Recomendaciones.

- Utiliza formatos estandarizados.
- Evita la saturación.
- Y da legibilidad.
- Revisa la velocidad de carga.
- Diseño mobile-friendly.



# Buenas prácticas de software



## Características de un diseño amigable

- **Estructuras de enlaces indexables.** Los motores de búsqueda necesitan ver contenido para poder incluir las páginas que vas creando en sus enormes índices de palabras clave. Y también necesitan tener acceso a una estructura de enlaces rastreable que permita a los robots rastrear los caminos de la web para encontrar todas las páginas de la web. Es importante que pensemos muy bien en la estructura de enlaces para que Google pueda encontrar todas nuestras páginas. De lo contrario, terminaremos teniendo multitud de páginas huérfanas a las que ninguna otra página apunta y, por tanto, difíciles de ser rastreadas por los robots, que no tendrán manera de llegar a ellas o que ni siquiera sabe que existen. Esto quiere decir que, por muy buenas palabras clave que usemos y por muy buen contenido que creemos, si los robots no pueden rastrear nuestras páginas, nuestro esfuerzo quedará en saco roto.
- **Seguridad software local o web.** La experiencia de usuario también está relacionada en gran medida con la seguridad web, por lo que es fundamental que contemos con el protocolo HTTPS. Pero no sólo es importante porque con ello consigues transmitir mayor seguridad a los usuarios, sino también porque Google ha empezado a premiar a las páginas que usan este protocolo.



# Buenas prácticas de software



## 3.3.2 Herramientas abiertas para el diseño de experiencia UX/UI.

Las siguientes herramientas se pueden utilizar gratis o con un tiempo de prueba. Consulta y revisa sus propiedades.

Herramienta	Página Web
Woopra	<a href="http://www.woopra.com">www.woopra.com</a>
Appsee	<a href="http://www.appsee.com">www.appsee.com</a>
Gooble Analytics	<a href="http://www.google.com">www.google.com</a>



### 3.3.3 Herramientas de pago para el diseño de experiencia UX/UI.

#### **Figma**

Figma es una herramienta de creación de prototipos de alta fidelidad que permite que los equipos diseñen a partir de una única fuente de datos en cada paso.

El principal punto fuerte de Figma es su funcionalidad colaborativa.

Figma es una herramienta en la nube que permite una colaboración en tiempo real, y la edición conjunta de varios usuarios en un mismo documento.

#### **Funciones:**

Ilustración de transiciones avanzadas con la herramienta Smart Animate.

Esta plataforma integral permite alternar entre el archivo de diseño y el prototipo, con ediciones en vivo al instante.

Comentarios dentro del prototipo para una colaboración organizada que mantiene a todos informados.



# Buenas prácticas de software



## **Sketch**

Sketch es una herramienta muy usada para el diseño de prototipos, sitios web y apps. Su interfaz intuitiva permite empezar a diseñar y a crear de inmediato.

### **Funciones:**

Usa Symbols para crear componentes reutilizables que se actualizan al instante en todo el diseño.

Permite sincronizar con bibliotecas compartidas que guardan todos los estilos en un mismo lugar.

Agiliza la entrega a los desarrolladores con la función para compartir.





## **Adobe XD**

Adobe XD es una herramienta basada en vectores para apps web y dispositivos móviles, y el modelo de la industria para las herramientas de diseño.

Crea flujos de usuario, wireframes, diseños hi-fi y prototipos interactivos desde una sola plataforma, para que el equipo esté sincronizado en todas las etapas.

### **Funciones:**

Trabaja en los documentos de manera simultánea para una colaboración en tiempo real.

Agiliza el flujo de trabajo con cientos de complementos e integraciones.

Revisa la evolución del diseño con un historial de versiones completamente documentado.

Graba las vistas previas para presentar los diseños y compartirlos fácilmente con los interesados.