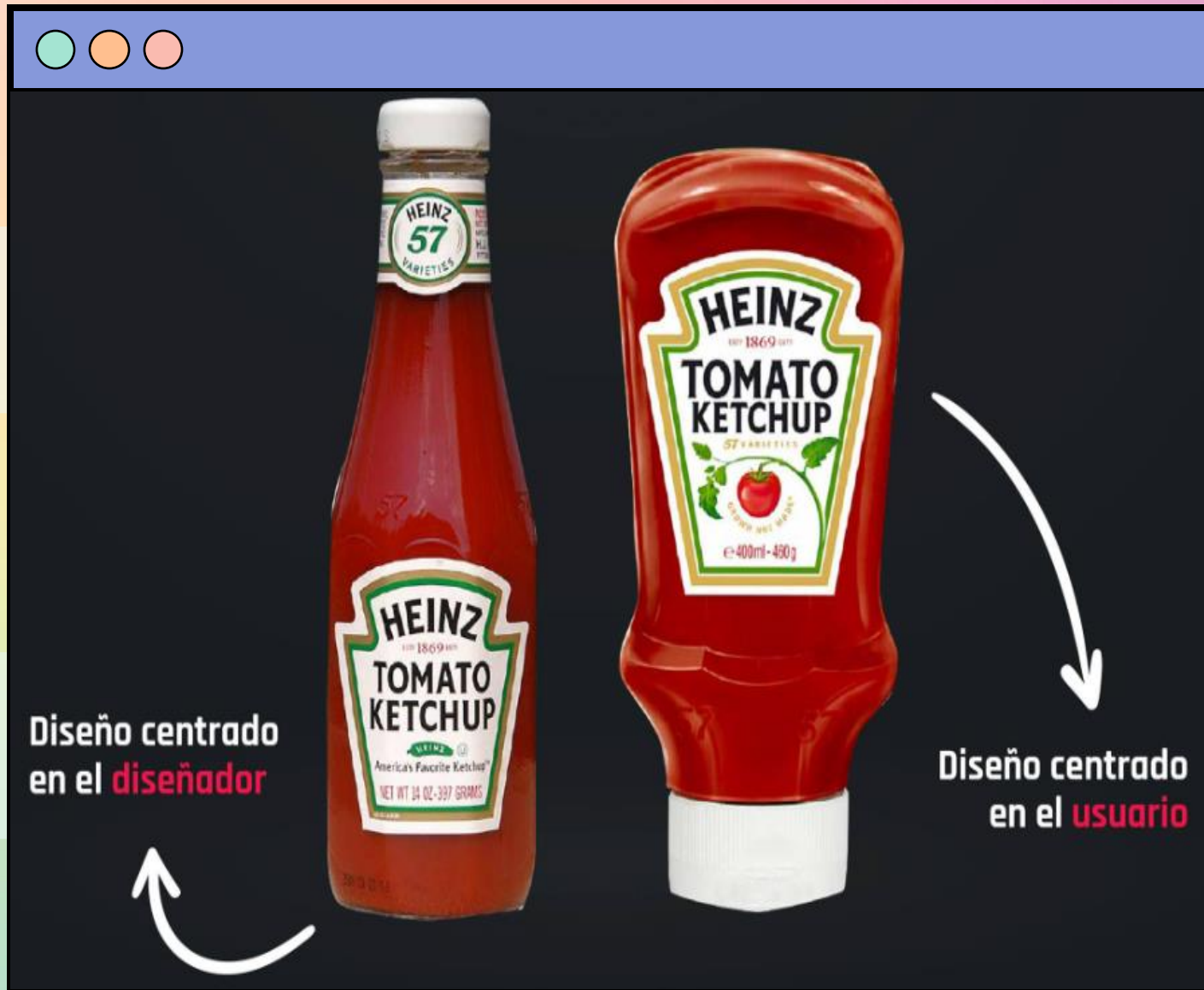




# **Diseño Centrado en el Usuario (DCU)**

# Agenda

- Introducción al DCU
- Investigación del Usuario
- Definición de Requisitos
- Diseño e implementación.
- Evaluación y Refinamiento
- Conclusión



# ¿Qué es el DCU?

El Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es un enfoque de diseño que prioriza las necesidades y expectativas de los usuarios, asegurando soluciones intuitivas y accesibles.

## Principios clave:

- Enfoque en el usuario desde el inicio.
- Diseño iterativo basado en pruebas y feedback.
- Inclusión y accesibilidad.

## Ejemplo:

Una empresa de transporte urbano nota que su aplicación para comprar billetes es confusa. Para mejorar la experiencia, decide aplicar el DCU y rediseñar la interfaz.



# Investigación del Usuario

## INVESTIGACIÓN DEL USUARIO DCU



# Investigación del Usuario

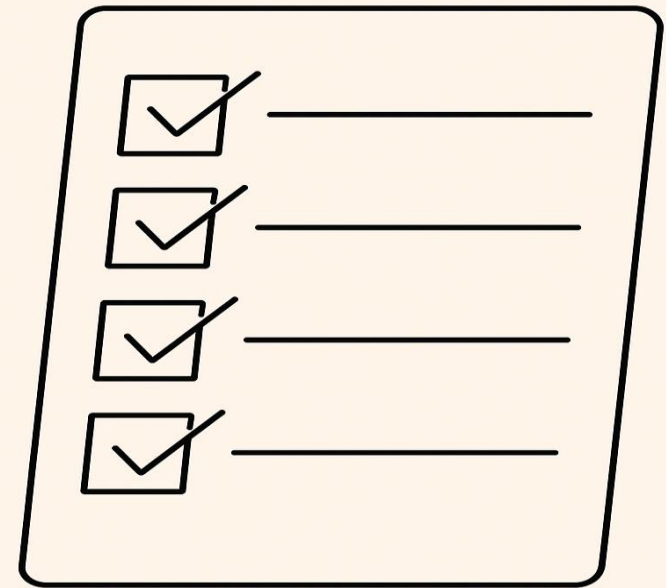
📌 **¿Por qué investigar al usuario?** Para diseñar soluciones efectivas, primero hay que conocer a los usuarios y su contexto.

📌 **Pasos clave:**


- 🔍 **Identificar usuarios:** Perfiles como estudiantes, turistas y trabajadores.
- 🤝 **Empatizar con sus necesidades:** Problemas como rutas confusas o dificultad en pagos.
- 🎭 **Crear arquetipos o personas:** Definición de tipos de usuario con necesidades específicas.

**Ejemplo práctico:** Se realizan entrevistas y encuestas para conocer qué dificultades tienen los usuarios con la app de transporte urbano.



# Definición de Requisitos



# Definición de Requisitos

 **Objetivo:** Transformar la investigación en requisitos concretos para el diseño.

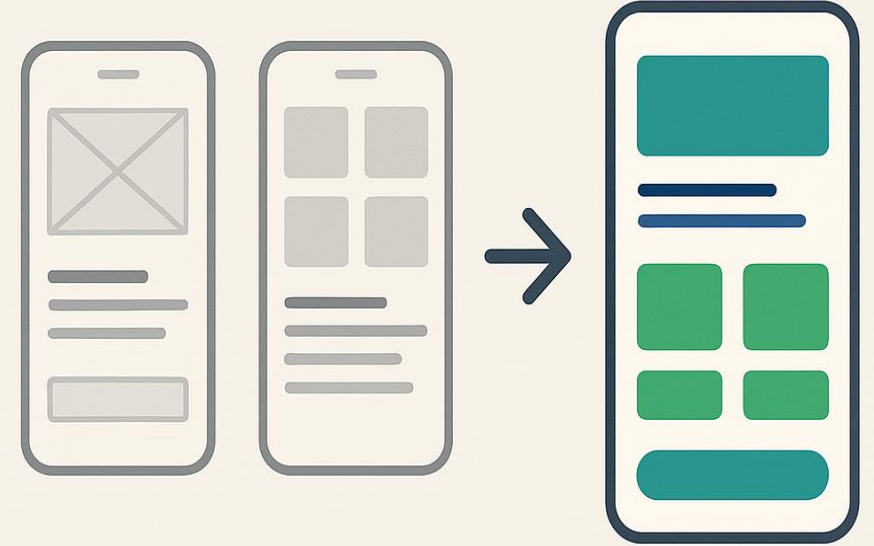
 **Elementos esenciales:**

-  **Creación de prototipos o MVP:** Diseño de una interfaz más clara y sencilla para comprar billetes.
-  **Iteración:** Se prueba con usuarios reales y se ajusta según su feedback.


**Ejemplo práctico:** Se crean bocetos de una nueva versión de la app, simplificando los botones y opciones más usadas. Se prueba con usuarios y se corrigen errores antes del lanzamiento final.






# Diseño



# Diseño

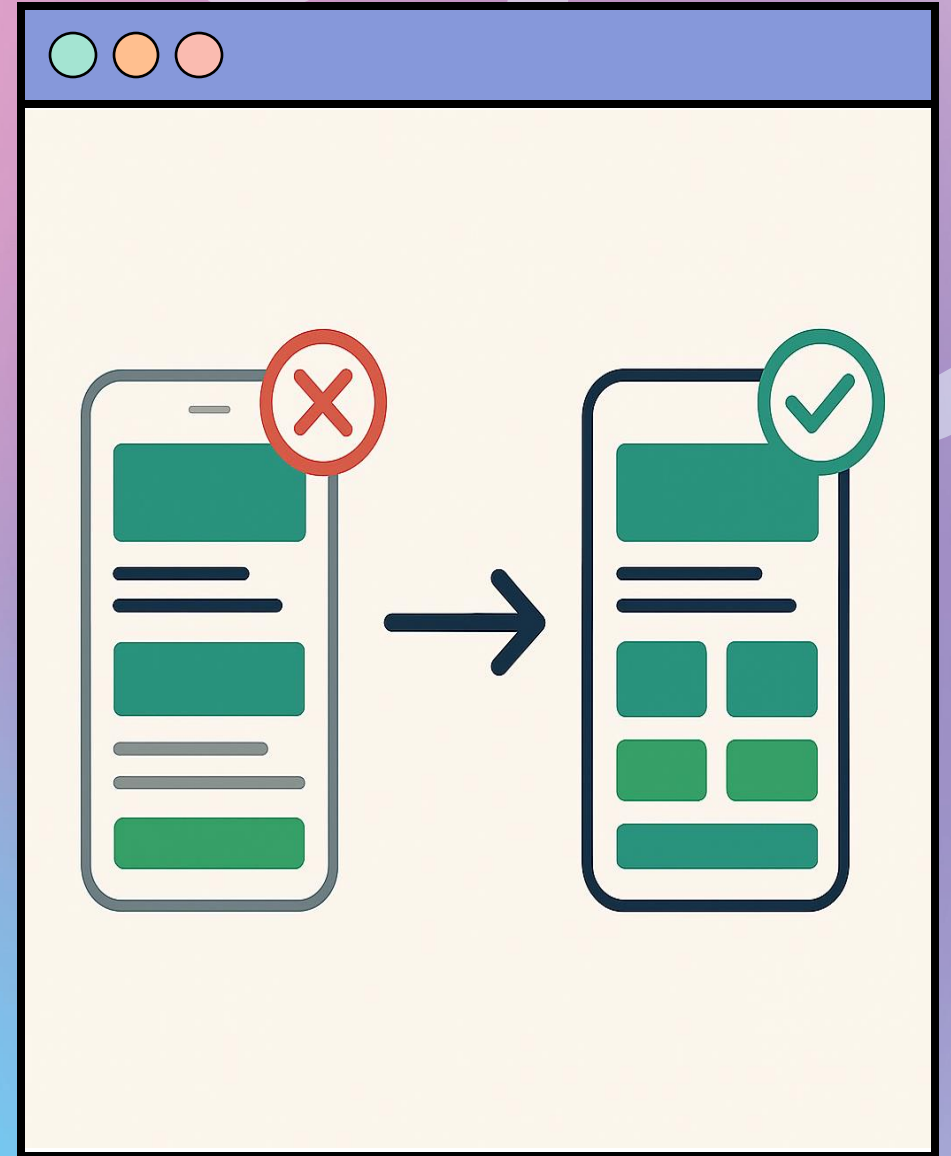
 **Objetivo:** Transformar los requisitos en una solución visual y funcional.

 **Elementos esenciales:**

-  **Wireframes y prototipos:** Bocetos iniciales para definir la estructura del diseño.
-  **Interfaz y usabilidad:** Crear una experiencia intuitiva y atractiva.
-  **Iteración en diseño:** Refinamiento constante basado en pruebas y feedback de usuarios.

**Ejemplo práctico:** La nueva versión de la app de transporte presenta un diseño optimizado con botones más visibles y navegación simplificada, basada en pruebas con usuarios.




# Evaluación y Refinamiento



# Evaluación y Refinamiento

📌 **¿Cómo mejorar el diseño?** Se evalúa el producto con usuarios y se optimiza según resultados.

📌 **Técnicas utilizadas:**

-  **Pruebas de usabilidad:** Se analiza si los usuarios pueden comprar billetes fácilmente.
-  **Análisis de datos:** Se miden tiempos de uso y tasas de éxito en la navegación.
-  **Refinamiento del diseño:** Se ajustan elementos visuales y de interacción según el feedback.

**Ejemplo práctico:** Tras probar la nueva versión de la app, los usuarios reportan mejoras, pero sugieren agregar instrucciones más visibles. Se hacen ajustes antes del lanzamiento final.

# Conclusión

## Impacto del DCU:

- ✓ Mejora la experiencia del usuario
- ✓ Reduce errores en el desarrollo
- ✓ Permite crear productos intuitivos y funcionales

## Ejemplo práctico:

La nueva versión de la aplicación de transporte urbano logra reducir el tiempo de compra de billetes en un 40%, mejorando la satisfacción de los usuarios.

# Gracias

- Yo