

HUMAN CENTERED DESIGN

HCD

Integrantes:

Aguilar Castillo Marco Antonio

Castañeda Serrano Arturo

Rojas Rojas Karla Beatriz

Romero Barragan Angel

Simón Alfaro Kevin Ricardo

Human Centered Design es un enfoque de desarrollo de sistemas interactivos que pretende diseñar dichos sistemas de manera que sean útiles y fáciles de usar para los usuarios.

Para ello, se centra la atención en los usuarios, sus necesidades y expectativas, teniendo en cuenta el factor humano, así como conocimientos y métodos relativos a la usabilidad.

-IONOS Digital Guide

DEFINICIÓN

El origen del Diseño Centrado en el Humano se remonta a la décadas de 1950 y 1960, con Donald Norman,

A medida que la tecnología avanzaba, surgió la necesidad de abordar no solo la usabilidad, si no también la experiencia emocional de los usuarios.

Este evoluciono a partir de enfoques centrados en la tarea, centrándose más en las necesidades específicas del usuario.

-Aguayo

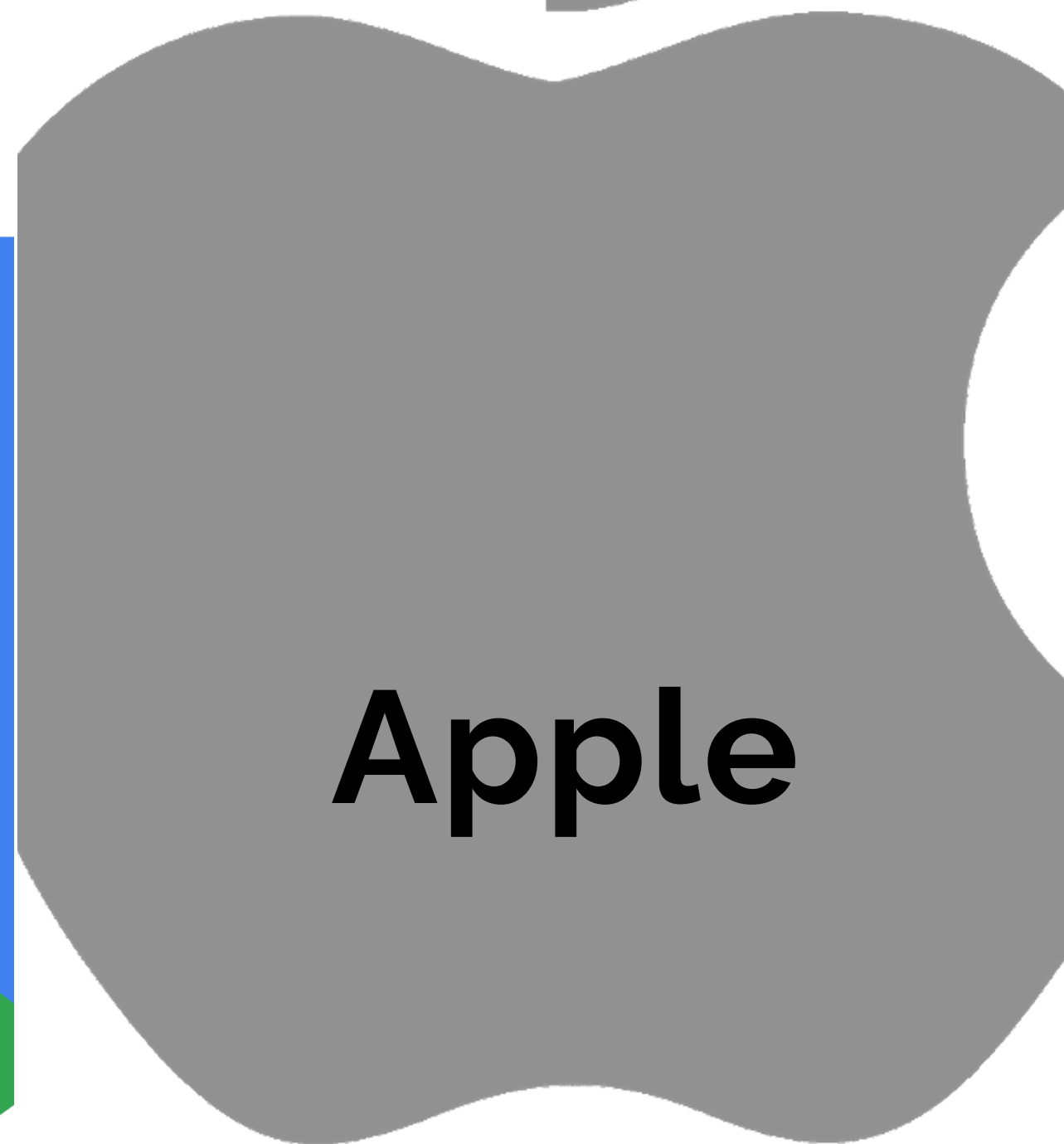
ORIGEN

El humand centered desing distingue 4 fases que forman el proceso de desarrollo:

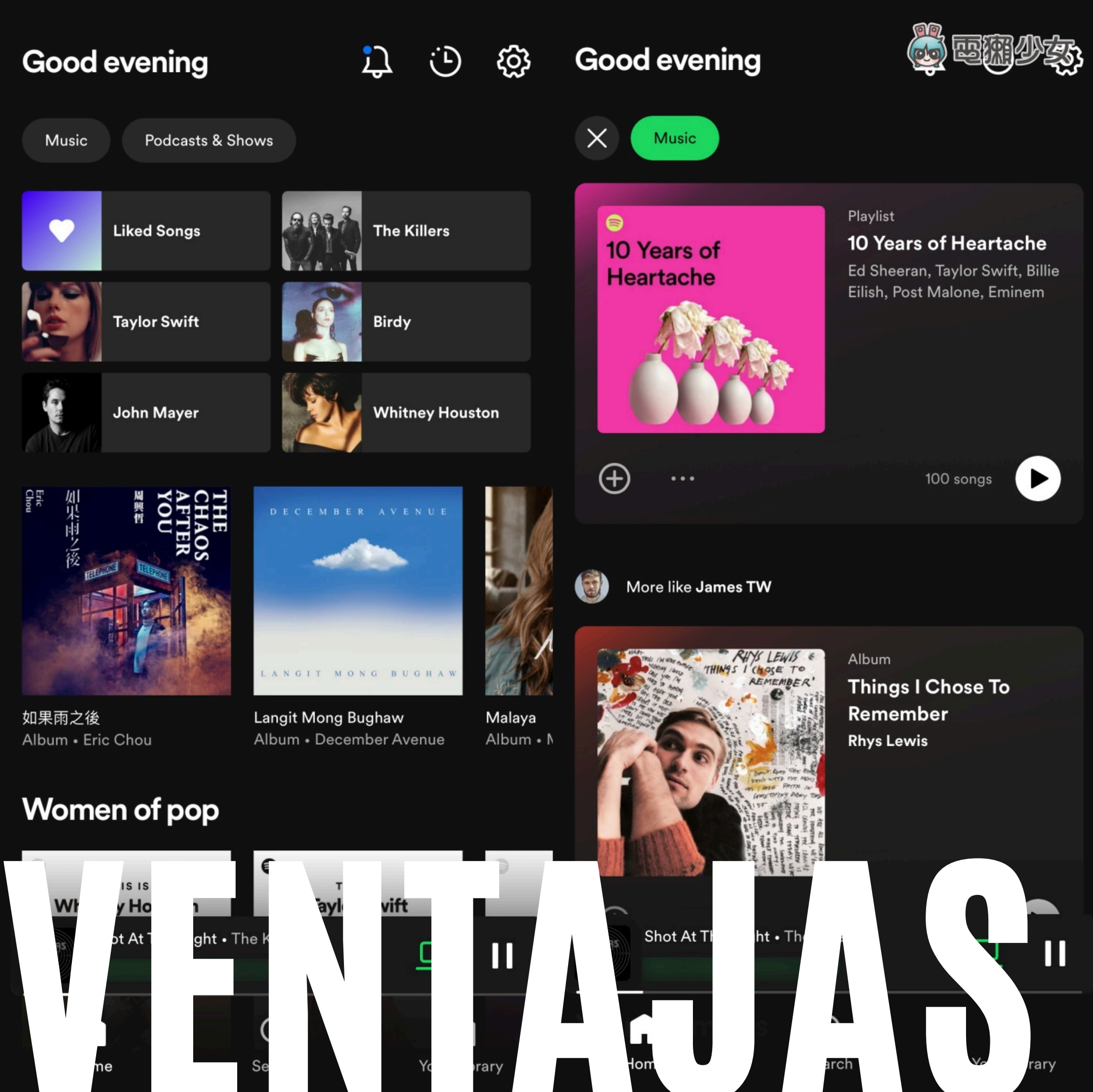
1. Entendimiento y descripción del contexto de uso.
2. Definición de los requisitos de uso.
3. Establecimiento de las soluciones de diseño.
4. Prueba y evaluación de las soluciones.

FASES

EJEMPLOS

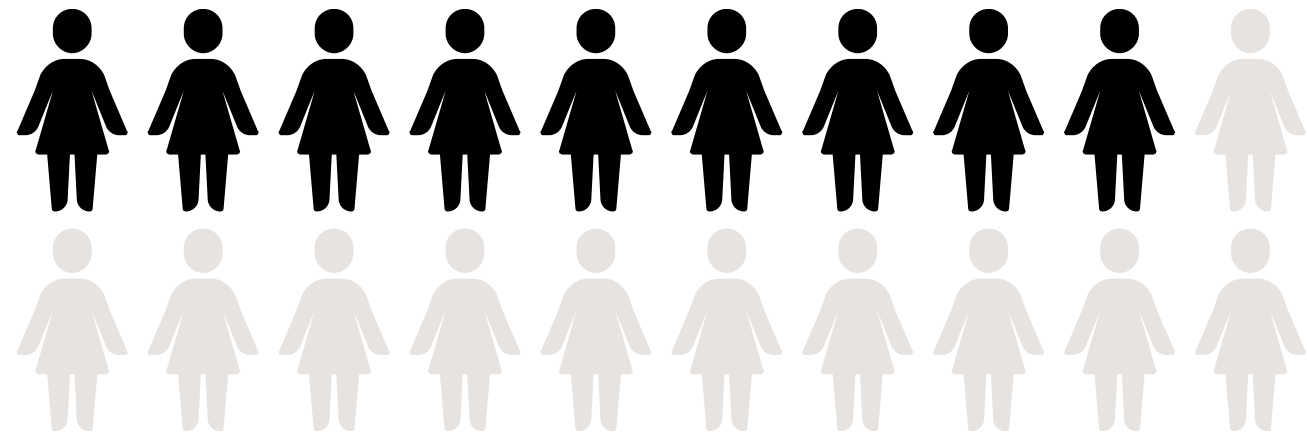


Airbnb



- Mayor satisfacción del usuario.
- Menos costos de rediseño.
- Mayor diferenciación en el mercado.
- Mejor conversión y fidelización.

DESVENTAJAS



- Costos iniciales elevados.
- No garantiza el éxito absoluto.
- Puede limitar la innovación radical.
- Dependencia del tiempo y contexto.

La empresa ABC desea desarrollar una aplicación móvil para el sistema de detección de tiempo existente de un gran grupo corporativo. Hasta la fecha no existe ninguna solución móvil.

1. Entendimiento y descripción del contexto de uso:

Antes de que el equipo del proyecto comience a desarrollar la aplicación, se habla con los futuros usuarios, los empleados de la empresa.

- **¿Cómo se ha solucionado la detección de tiempo hasta ahora?**
- **¿Qué problemas han encontrado?**
- **¿Qué deseos tienen los empleados en cuanto a una aplicación móvil?**

CASO PRÁCTICO

La interfaz web se ha empleado para el inicio y el cierre de sesión móviles, pero la navegación en el smartphone es complicada y aparecieron errores en repetidas ocasiones. Muchos empleados no están habituados al uso de tecnologías y recalcan que desean un manejo sencillo.

2. Definición de los requisitos de uso:

Aparte de las necesidades y deseos concretos de los empleados, también hay que tener en cuenta las restricciones económicas y temporales, así como las exigencias de la dirección de la empresa.

Por todo ello, se decide mantener el sistema de detección de tiempo actual, ampliándolo mediante un componente móvil.

3. Establecimiento de las soluciones de diseño:

Comienza la elaboración real de un prototipo. La interfaz de la aplicación es específica para cada tipo de usuario. La detección de tiempo se puede realizar en todos los casos mediante solo tres clics. La gama de funciones se ha limitado a lo esencial para garantizar que los empleados menos hábiles con la tecnología puedan manejar la aplicación sin problemas.



4. Prueba y evaluación de las soluciones:

Las primeras maquetas se presentan ante un grupo de empleados. Se recopila el feedback de los empleados y se tiene en cuenta en el futuro desarrollo. Antes de cada gran salto de desarrollo se vuelve a pedir feedback hasta que se obtiene la aplicación final.



¿Cómo aporta este framework al desarrollo UX?

Es parte fundamental para crear experiencias de usuario (UX) ya que prioriza las necesidades del usuario enfocándose en el contexto, emociones y comportamientos, permitiendo diseñar soluciones que realmente resuelvan sus problemas. Además de que los diseñadores conectan mejor con las personas, mejorando la calidad y relevancia del diseño,

CONCLUSIÓN

¿Qué riesgos o limitaciones tiene en la práctica real?

El tiempo y recursos suelen ser de los principales desafíos, el tener que realizar investigaciones profundas, múltiples pruebas y validaciones puede ser un poco costoso y lento en entornos de presión por resultados rápidos. Igualmente la priorización de decisiones basadas en negocio o tecnología, puede llegar a dejar de lado al usuario.

¿En qué proyectos recomendarían aplicarlo?

Es especialmente útil en proyectos como:

- Aplicaciones.
- Plataformas web.
- De servicio público o social.
- Espacios, objetos e interfaces tangibles.

GRACIAS

REFERENCIAS

HUMAN CENTERED DESIGN: DEFINICIÓN, APLICACIÓN, VENTAJAS. (2020, 23 JULIO).
IONOS DIGITAL GUIDE. [HTTPS://WWW.IONOS.MX/DIGITALGUIDE/PAGINAS-
WEB/DESARROLLO-WEB/HUMAN-CENTERED-DESIGN/#C245390](https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/human-centered-design/#C245390)

AGUAYO PUBLICIDAD. (S. F.). DISEÑO CENTRADO EN EL HUMANO VS. DISEÑO CENTRADO
EN EL USUARIO: COMPRENDIENDO LAS DIFERENCIAS | BLOG AGUAYO.
[HTTPS://AGUAYO.CO/ES/BLOG-AGUAYO-EXPERIENCIA-USUARIO/HUMAN-CENTERED-
DESIGN-VS-USER-CENTERED-DESIGN/](https://aguayo.co/es/blog-aguayo-experiencia-usuario/human-centered-design-vs-user-centered-design/)

BOLUFER, A., & BOLUFER, A. (2025, 10 FEBRERO). HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD):
DISEÑO CON EL USUARIO EN EL CENTRO. INT CONSULTORÍA.
[HTTPS://INTCONSULTORIA.COM/HUMAN-CENTERED-DESIGN-HCD-DISENO-CON-EL-
USUARIO-EN-EL-CENTRO/#BENEFICIOS_DEL_HUMAN-CENTERED_DESIGN](https://intconsultoria.com/human-centered-design-hcd-diseno-con-el-usuario-en-el-centro/#BENEFICIOS_DEL_HUMAN-CENTERED_DESIGN)