

¿QUÉ ES UX?

UX Design (User Experience Design) o “Diseño de Experiencia de Usuario” es una filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.

¿QUÉ ES UX?

La experiencia de usuario como disciplina se **aplica a:**

- Tradicionalmente a los **productos digitales** y en particular **al software**
- Hoy se ve ampliada a otros campos, ya que tomados como una "experiencia" casi **cualquier producto o servicio**, éstos comienzan a "diseñarse" buscando la máxima satisfacción del consumidor ahora visto como un "usuario" que transita tales experiencias.



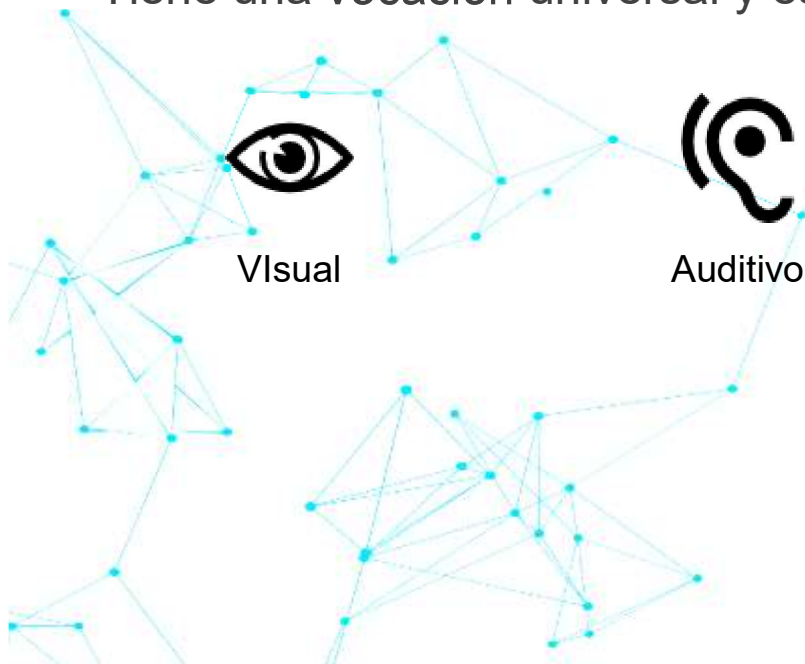


Conceptos clave de UX

CONCEPTOS CLAVE DE UX

Existen 10 conceptos a tener en cuenta en el diseño de paginas web, para cubrir las expectativas de la experiencia de usuario:

1.- Accesibilidad: Capacidad de acceso a un sitio Web por todo tipo de usuarios, independientemente de las limitaciones, de modo que los usuarios sean capaces de percibir, entender, navegar e interactuar con dicho sitio de forma satisfactoria. Tiene una vocación universal y es resultado de un diseño para todos.



CONCEPTOS CLAVE DE UX

2.- Metodologías ágiles

- **Agile UX** consiste en la integración de la UX en las metodologías de desarrollo de software ágil. Por tanto el equipo de UX y el de desarrollo trabajan juntos.
- **Lean UX** es un proceso de funciones cruzadas que se caracteriza por rutinas que predisponen a los equipos a obtener resultados de alta calidad en la experiencia del usuario de forma eficiente utilizando el tiempo inteligentemente.



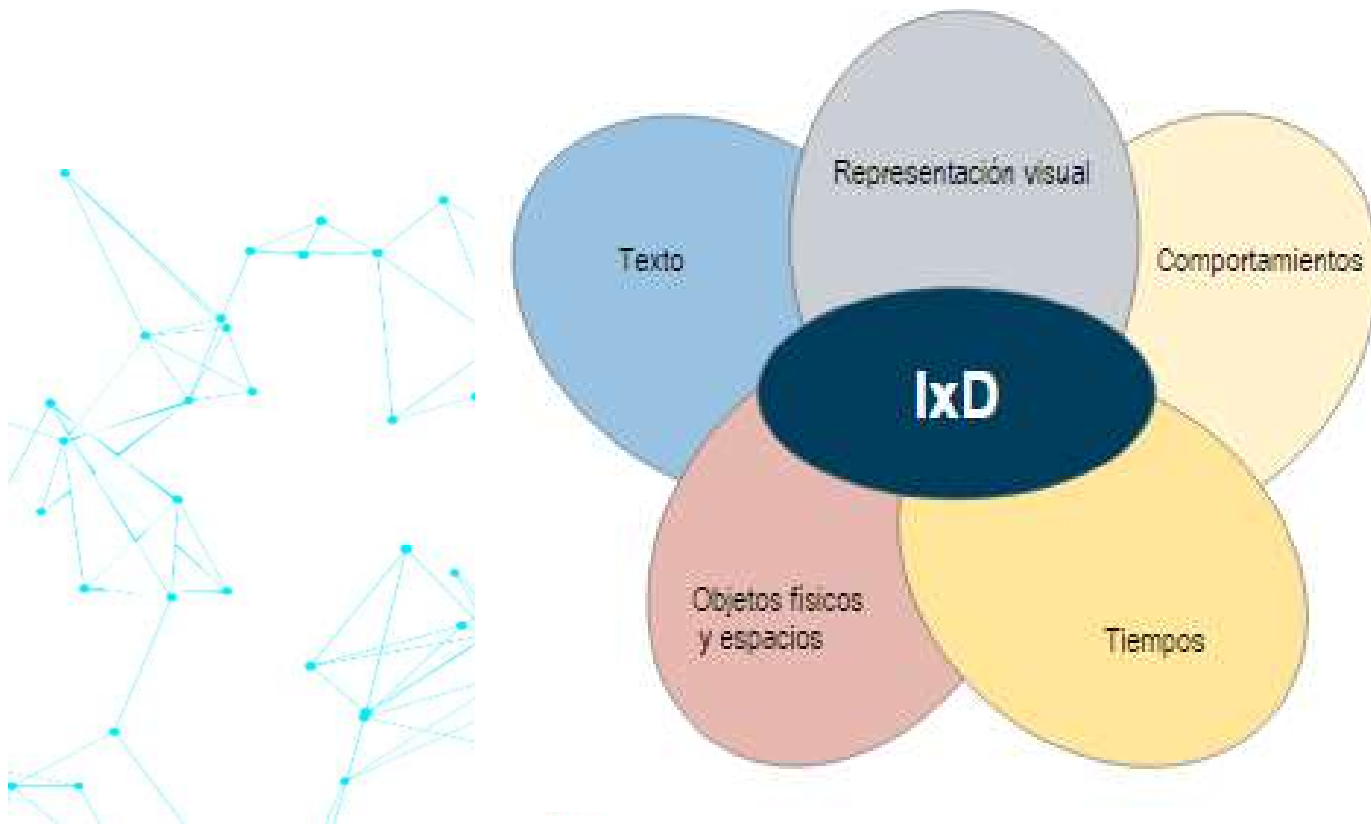
CONCEPTOS CLAVE DE UX

3.- Arquitectura de información: Disciplina que se basa en organizar, clasificar, ordenar, estructurar y describir los contenidos de un sitio web, con el fin de que sus usuarios puedan satisfacer sus necesidades informativas con el menor esfuerzo posible. Cabe destacar la importancia del mapa web en este campo.



CONCEPTOS CLAVE DE UX

4.- Diseño de Interacción: Disciplina que se refiere a la actividad y resultado de definir el comportamiento interactivo del sitio web. Es decir, qué acciones se ofrecerán al usuario en cada momento, y cómo responderá la aplicación a las acciones que realice. También conocido como IxD, tiene una relación estrecha con la arquitectura de información.



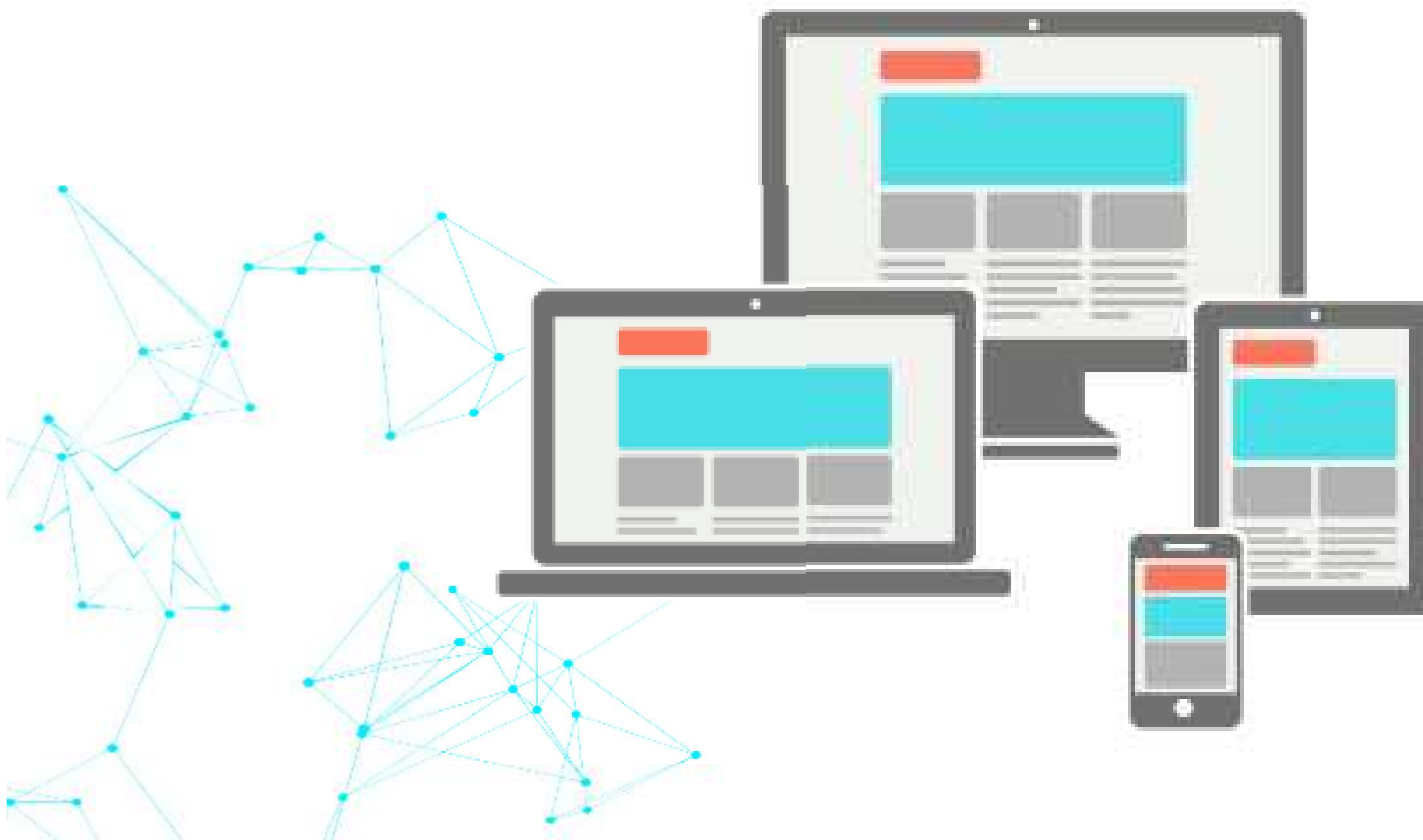
CONCEPTOS CLAVE DE UX

5.- Diseño gráfico: Consiste en diseñar cuál será el aspecto gráfico o visual de un sitio web. Es muy importante ya que desde el primer momento de la interacción, condicionará la usabilidad. Con un buen diseño gráfico se consigue lograr la expresividad del producto y potenciar la identidad visual como parte del proceso de comunicación.



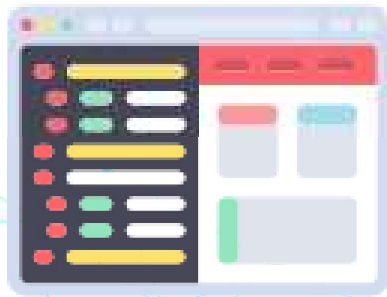
CONCEPTOS CLAVE DE UX

6.- Mobile-First: Concepto que prioriza el diseño web en los dispositivos móviles. Las limitaciones de las pantallas pequeñas, permiten centrarse en las necesidades reales de los usuarios y priorizar las tareas claves. Como resultado se obtienen sitios más fáciles de navegar y entender.

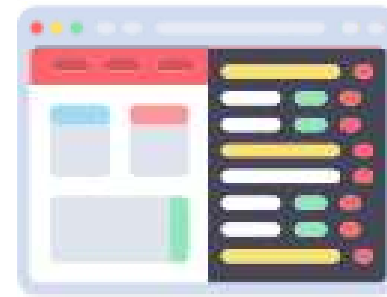


CONCEPTOS CLAVE DE UX

7.- **Test A/B**: Técnica que se usa en el diseño de una web que se basa en introducir un pequeño cambio en el diseño para saber la efectividad de cada versión de diseño en base al objetivo definido. Un buen ejemplo para realizar este tipo de test, sería el proceso de compra de un e-commerce, ya que puede implicar incrementos significativos en las ventas.



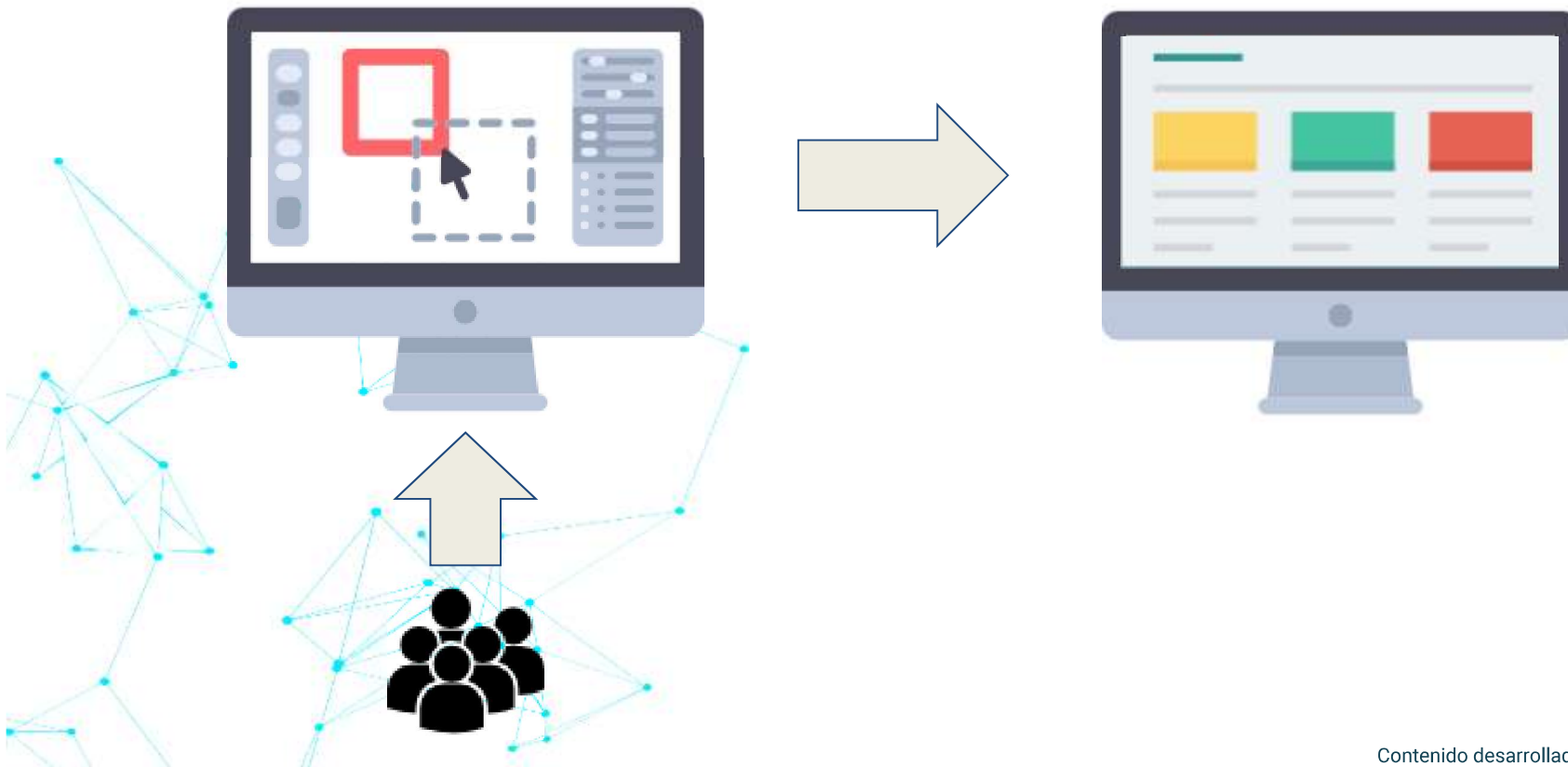
Test A



Test B

CONCEPTOS CLAVE DE UX

8.- Target persona: Estudio de los usuarios usado para añadir características y objetivos importantes de las personas a los datos de usuario. Para realizar este estudio se usan “personas”, que son usuarios ficticios que representan patrones de conducta, objetivos y necesidades. Es una de las principales técnicas del diseño de interacción



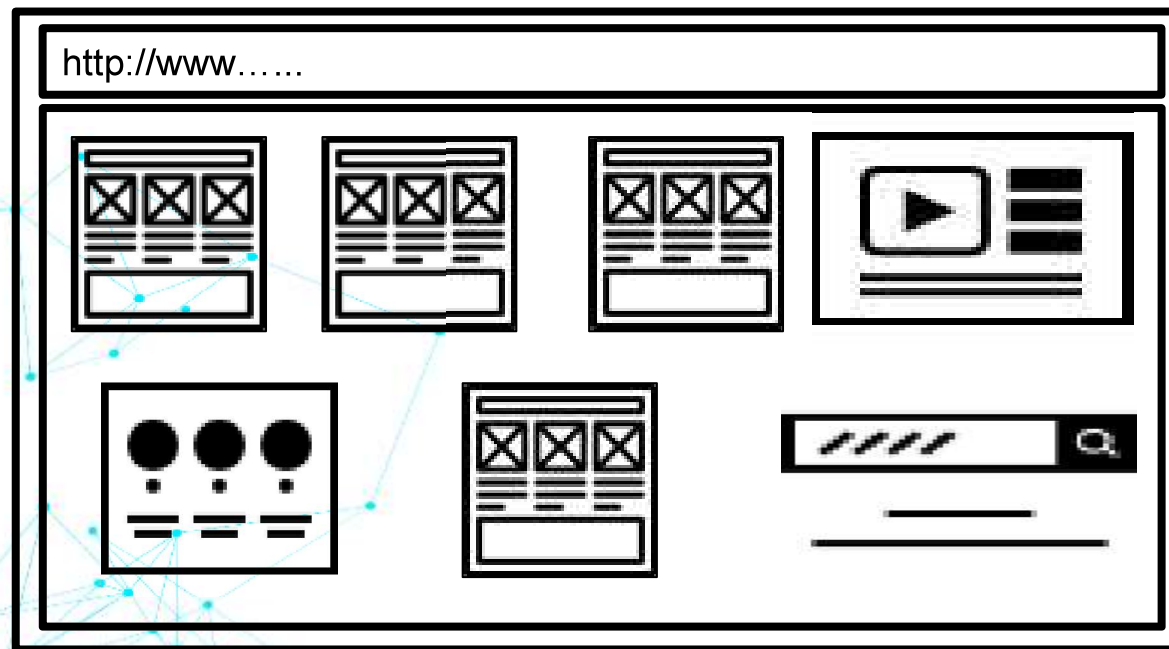
CONCEPTOS CLAVE DE UX

9.- Usabilidad: Criterio que se refiere básicamente a la facilidad de uso de una aplicación o producto interactivo. Tiene dos dimensiones: **una objetiva**, que se puede medir mediante la observación y en la que podemos distinguir los siguientes atributos: facilidad de aprendizaje, eficiencia, cualidad de ser recordado y eficacia; y una dimensión **subjetiva** que se basa en la percepción del usuario, su satisfacción.



CONCEPTOS CLAVE DE UX

10.- Wireframe: Técnica que se utiliza en Arquitectura de Información. Consiste en una guía visual aproximada de la estructura de una página web, definiendo el contenido y su distribución visual. El Wireframe permite centrarse en el diseño de contenidos antes que en el diseño visual.



UI: user interface design

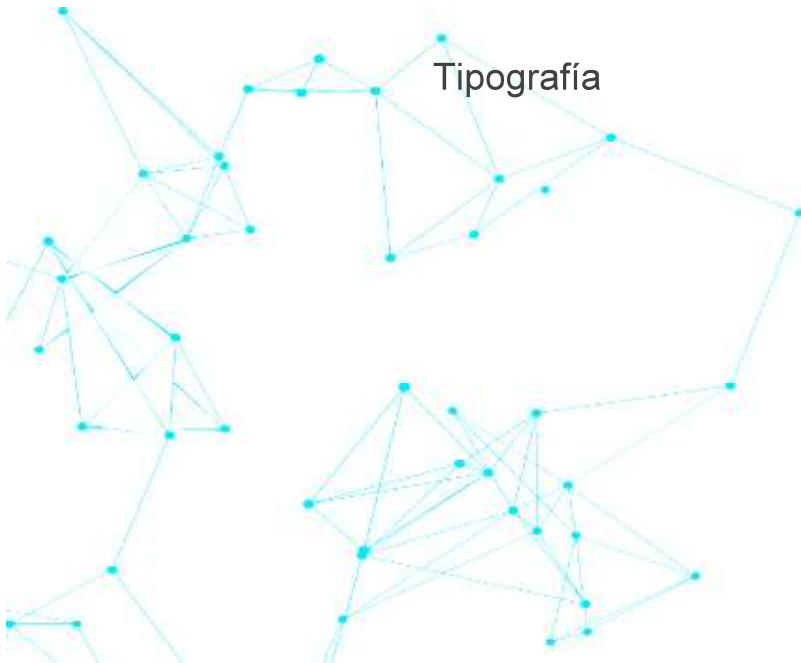
Identidad, Guía de estilo

Diseño Visual

Color

Boceto

Tipografía



UX: user experience

Arquitectura de la información

Características del producto

Definición de de usuario y sus
necesidades

Analytics

Wireframes
Prototipos

Diseño interactivo

Accesibilidad

Principios de una buena UX

- 1- Un buen diseño es innovador.
2. Un buen diseño hace un producto útil
3. Un buen diseño es estético
4. Un buen diseño hace un producto fácil de entender
5. Un buen diseño es “medido” (unobstrusive)
6. Un buen diseño es honesto
7. Un buen diseño es duradero
8. Un buen diseño es minucioso y detallado
9. Un buen diseño es ecológico
10. Un buen diseño tiene la menor cantidad de diseño posible

Características del diseño de interacción:

- El diseño debe tener un objetivo
- La interfaz debe ser sencilla de usar
- El proceso de aprendizaje debe ser rápido
- Debe hacerse uso de indicadores visuales
- El tiempo de respuesta debe ser reducido

UI + UX Method





Responsive design

RESPONSIVE DESIGN

El diseño web responsive o adaptativo es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos. Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.



RESPONSIVE DESIGN

El diseño responsive permite reducir el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados y aumenta la viralidad de los contenidos, ya que permite compartirlos de una forma mucho más rápida y eficiente.



Layouts e imágenes son fluidos y se adaptan a cada pantalla

The diagram features four dark blue circles arranged horizontally, each containing a benefit of responsive design. The first circle is black, and the others are dark blue. A decorative network of light blue lines and dots is visible in the bottom left corner, extending towards the first circle.

Permite reducir el tiempo de desarrollo

Evita los contenidos duplicados

Aumenta la viralidad de los contenidos

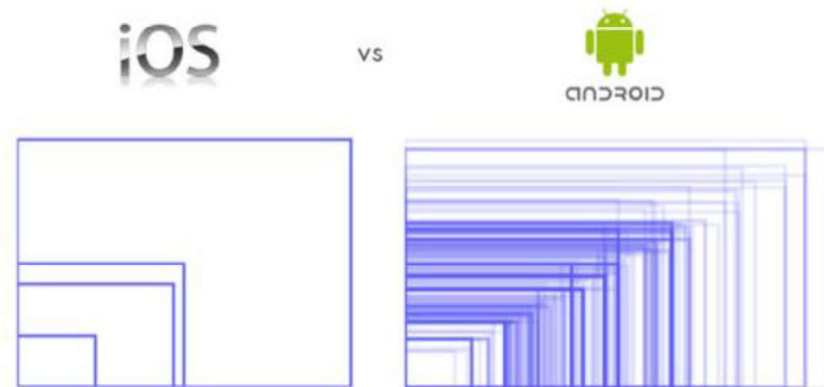
RESPONSIVE DESIGN

Existen 3 factores a tener en cuenta a la hora de hacer una visualización web responsive:

A) Tamaño de las pantallas

Hay que tener mucho cuidado a la hora de diseñar. Se recomienda diseñar con el patrón **mobile-first** para evitar tener problemas de adaptación con las pantallas y evitar sobrecargar la página de elementos inútiles.

La gran cantidad de dispositivos y pantallas que existen en el mercado hace que tengamos que tener muy en cuenta tamaños de contenido fluidos y no estáticos para evitar que haya usuarios que no vean bien nuestro contenido.

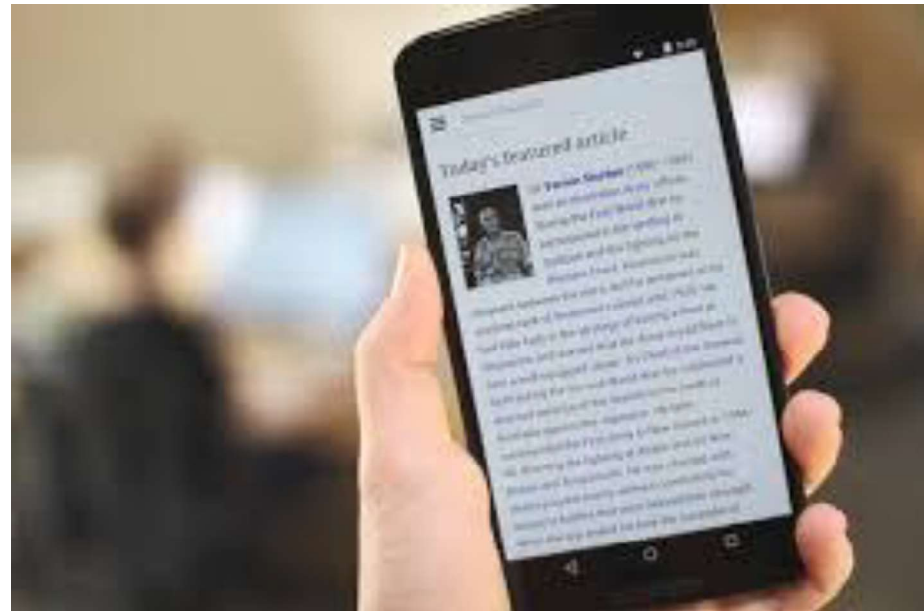


RESPONSIVE DESIGN

B) Evita los efectos

Algunos de los efectos que usas en la web de escritorio no funcionarán en la web responsive.

Esto pasa mucho, por ejemplo, cuando el “leer más” de una noticia aparece en el hover. El hover no existe en móvil por lo que el usuario no podrá continuar su visita.



RESPONSIVE DESIGN

c) Carga de página

Uno de los grandes problemas que nos encontramos cuando hacemos una auditoría es que en los diseños responsive no se diferencia a nivel de servidor la carga de elementos. Esto es un gran problema en la carga de página ya que al hacer la web responsive se cargan exactamente los mismos recursos que para tu web de escritorio.

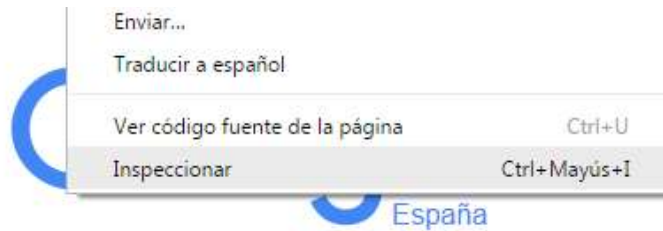
Para solucionarlo, trata de **utilizar librerías** que te permitan hacer una carga de página condicional, evitando cargar recursos innecesarios cuando la gente te visita desde el móvil.



RESPONSIVE DESIGN

Los navegadores web nos permiten revisar si una página web ha sido diseñada como responsive o no. Para ello es necesario llevar a cabo los siguientes pasos:

- Abrir el navegador (Chrome en el ejemplo) y acceder a una página web
- Sobre cualquier espacio de la página, botón derecho y seleccionar la opción Inspeccionar



- Seleccionar la pestaña específica de responsive



RESPONSIVE DESIGN

- En la parte superior de la página web aparece una barra con un desplegable que tiene por defecto el valor Responsive



- El desplegable permite seleccionar los formatos de tablet y móvil más utilizados, e incluso editar unas medidas específicas si fuese necesario. Una vez seleccionada una opción la página web adapta los contenidos al tamaño seleccionado.



RESPONSIVE DESIGN

Hemos seleccionado la página web de SYNERGIC PARTNERS para sacar algunos ejemplos de que efectivamente el navegador web nos permite visualizar de qué modo se vería en distintos dispositivos (siempre que sea un diseño responsive):



RESPONSIVE DESIGN

Sin embargo, actualmente siguen existiendo un elevado número de diseños web que no han sido diseñados en modo responsive, de modo que si seguimos los pasos anteriores el resultado mostrado no es autoajustable:





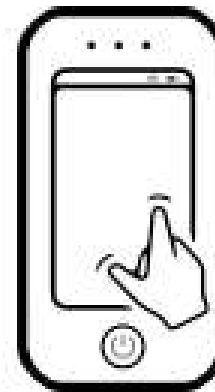
Interacción de usuario

INTERACCIÓN DE USUARIO









Entorno web



Entorno móvil



INTERACCIÓN DE USUARIO

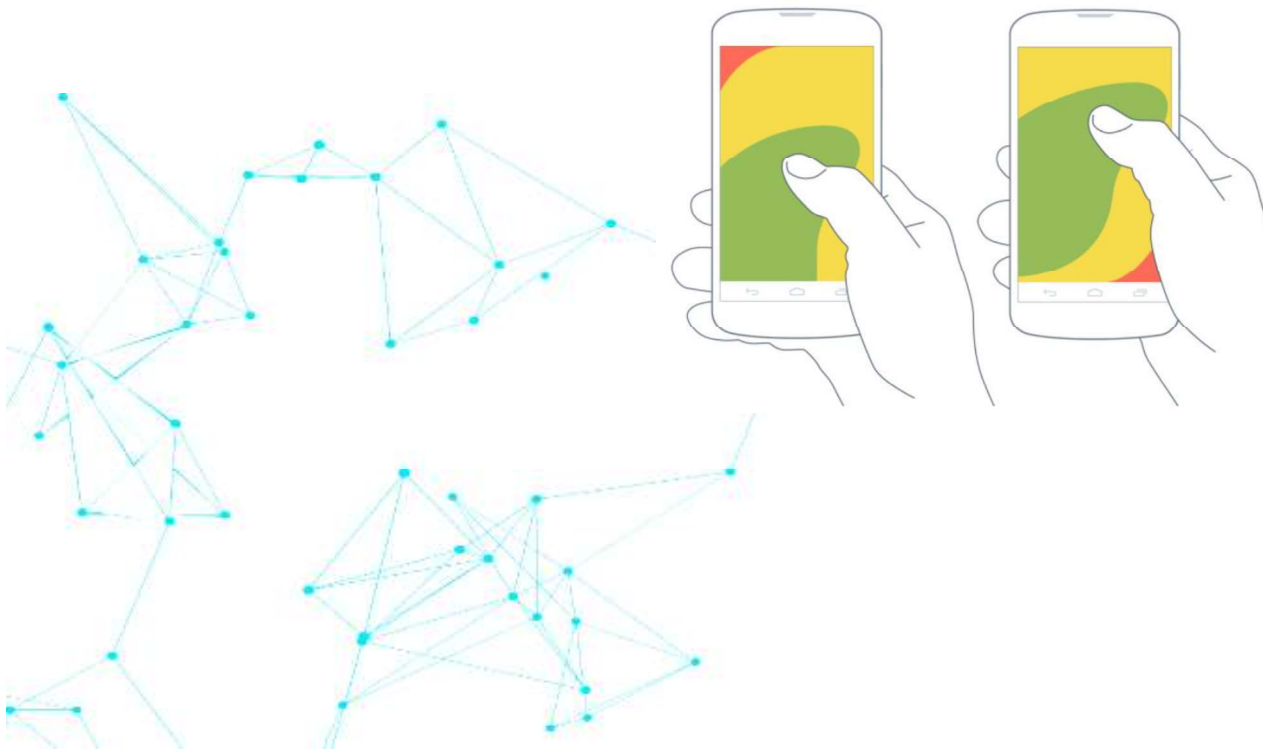
- Apariencia para acciones de uso general. 
- Recomendado para enlaces de texto, imágenes o multimedia 
- Toda clase de texto, excepto cuando está enlazado o incrustado en una imagen 
- Se usa junto con el atributo “title” para mostrar un tooltip con información adicional 
- Indica un punto preciso dentro de un gráfico 
- Indica que podemos desplazarnos sobre el contenido, pulsado el botón izquierdo del 
mouse
- Indica que el usuario debe esperar antes de continuar navegando 
- Muestra que la ventana puede desplazarse de arriba a abajo y/o de derecha a izquierda 

INTERACCIÓN DE USUARIO

En los dispositivos móviles existen otros factores relativos a la interacción del usuario que se detallan a continuación:

- **Forma en que los usuarios sujetan los terminales**

Sostener el terminal con una sola mano:



INTERACCIÓN DE USUARIO

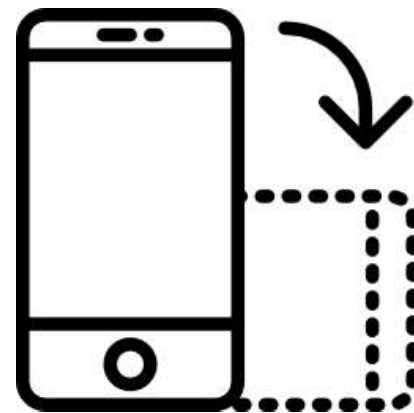
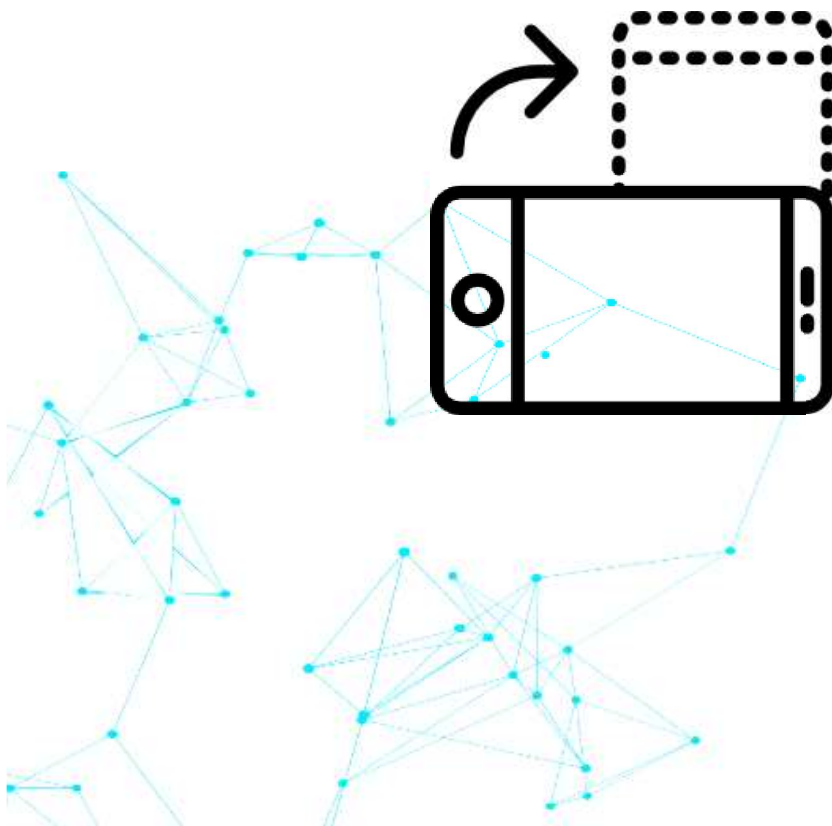
- **Espacio de la pantalla según el sistema operativo**

Cada sistema operativo hace un uso diferente de los espacios en pantalla. Este factor condiciona el diseño de la aplicación.

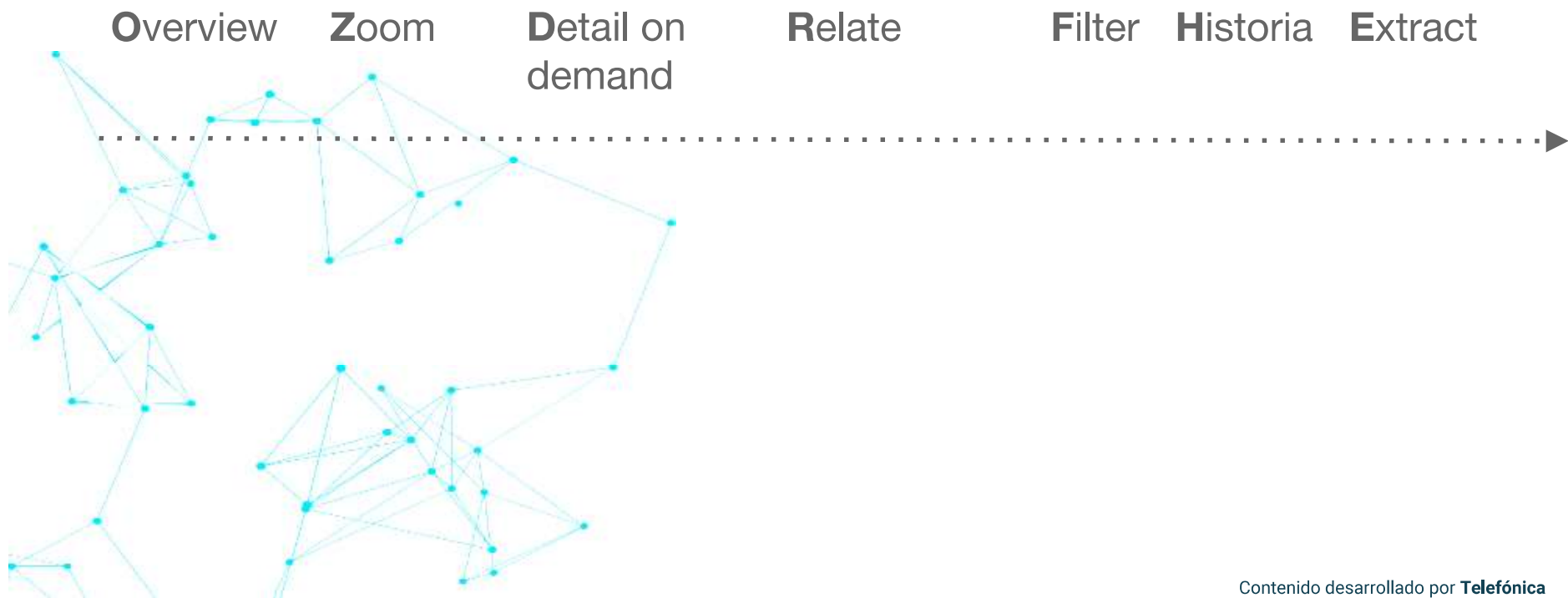
- **Android** sitúa las pestañas dentro de la zona de comodidad del pulgar, lo que permite un cambio fácil entre contenidos.
- **iOS** utiliza las pestañas en el área superior (de más difícil acceso) para evitar conflictos con otros botones como la flecha de “volver”
- En teléfonos de pantalla grande o **Tablets**, es bastante habitual sostener el dispositivo con las dos manos. En este caso una mano se dedica exclusivamente a sujetar el terminal, mientras la otra realiza toques y gestos con mayor libertad y precisión.

INTERACCIÓN DE USUARIO

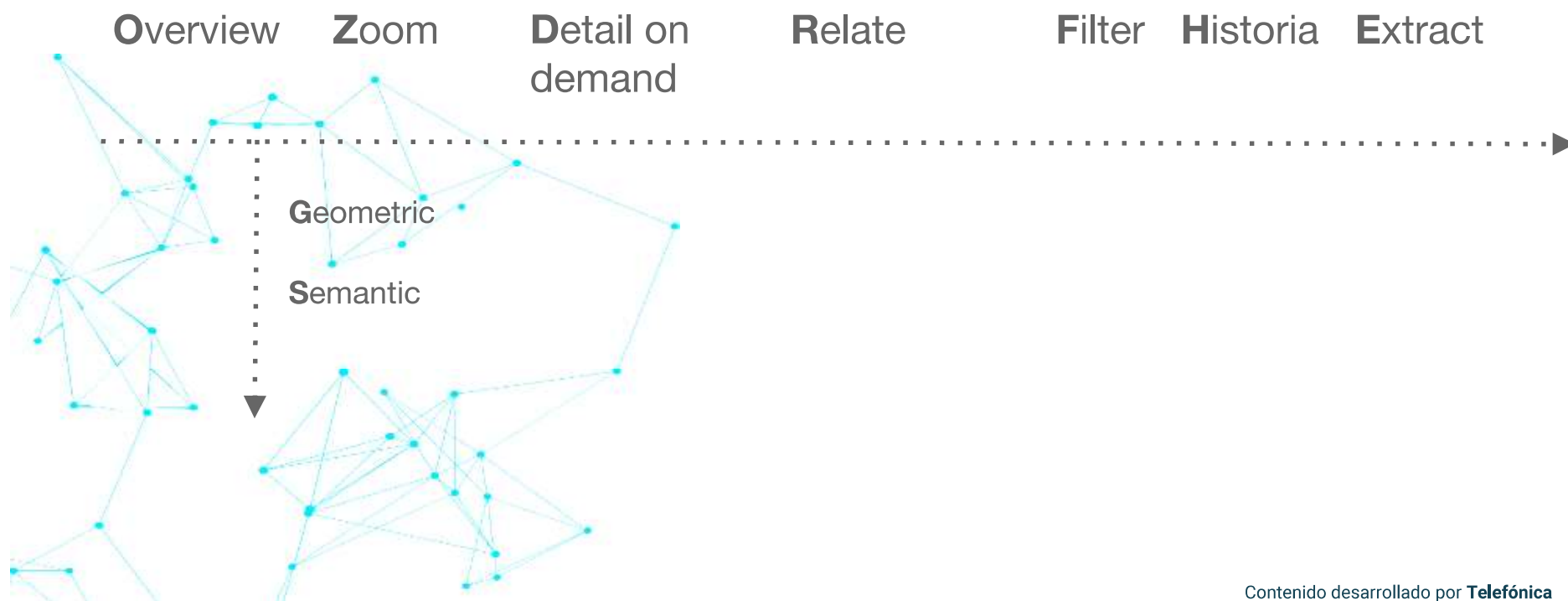
- Dirección de la pantalla



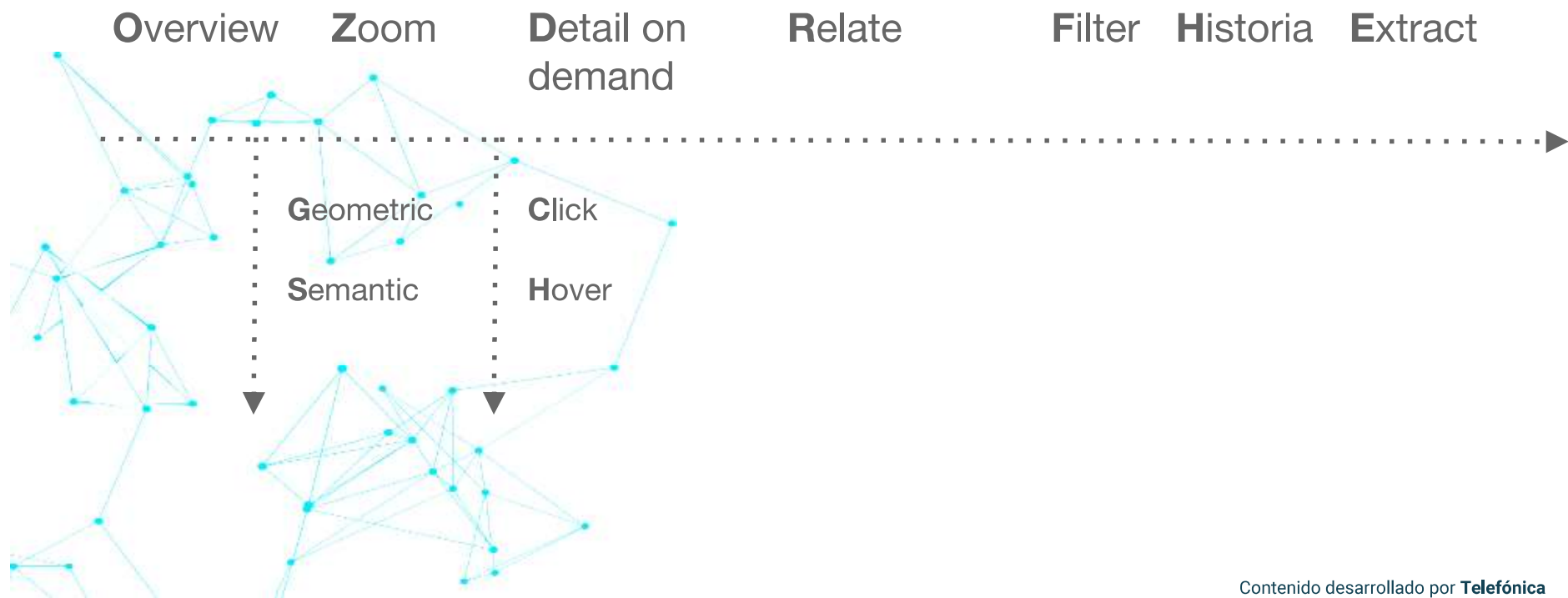
El orden de las interacciones



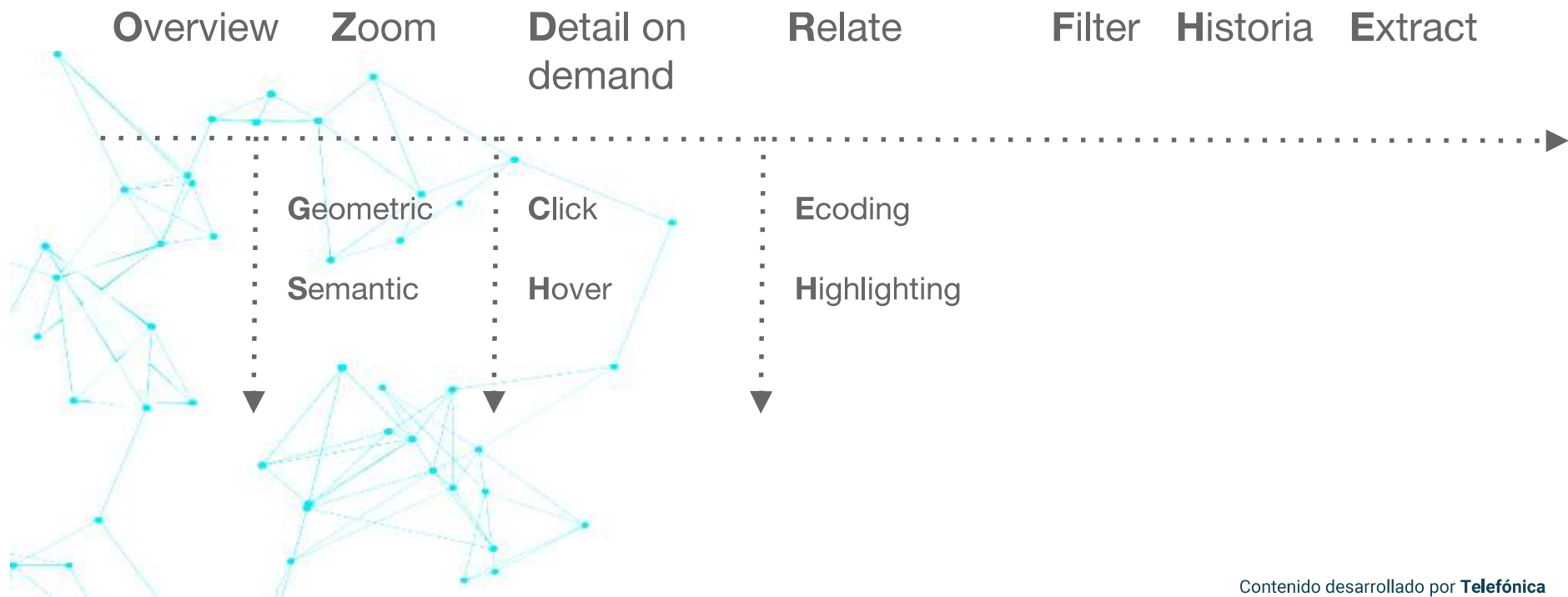
El orden de las interacciones



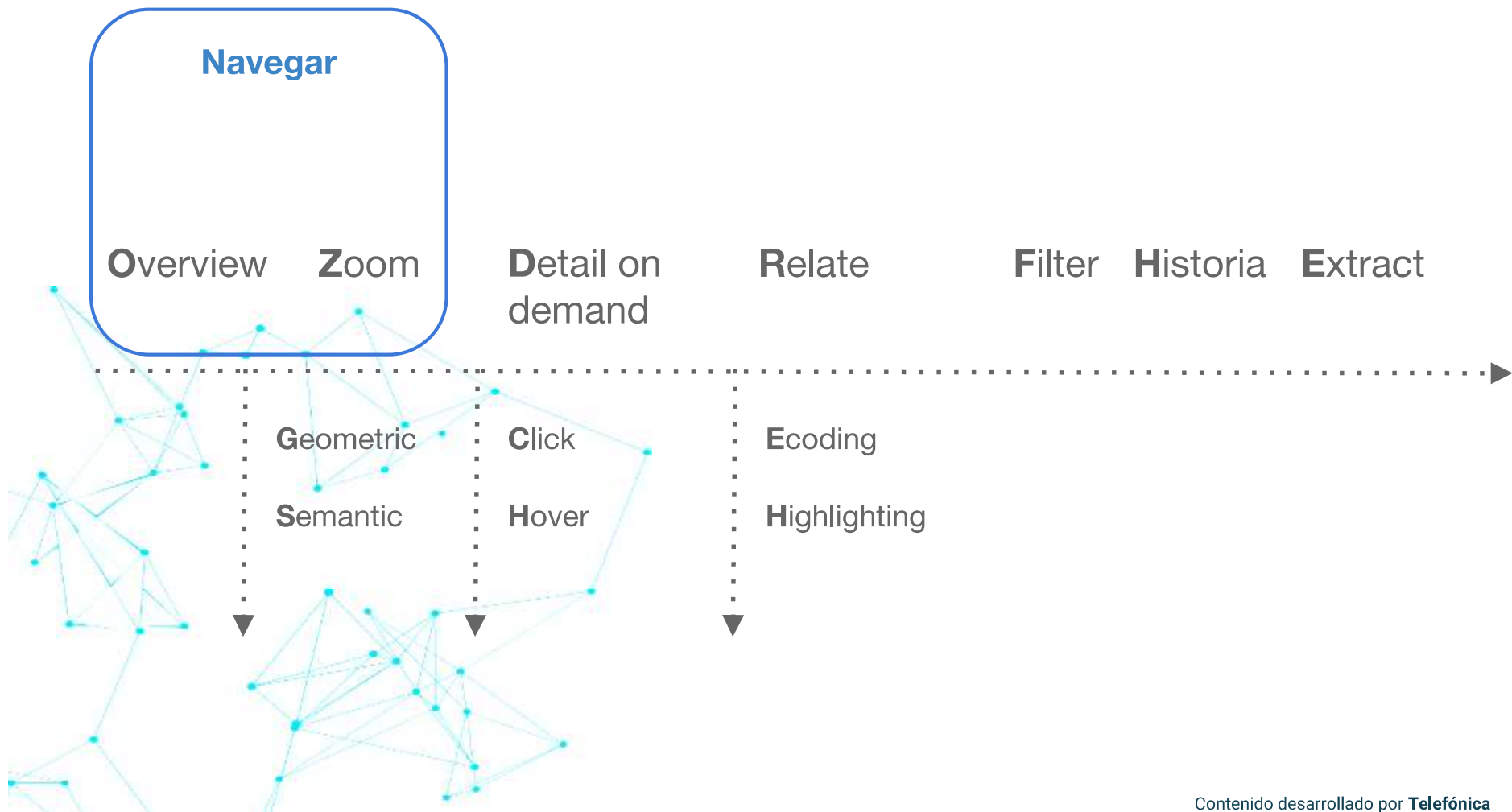
El orden de las interacciones



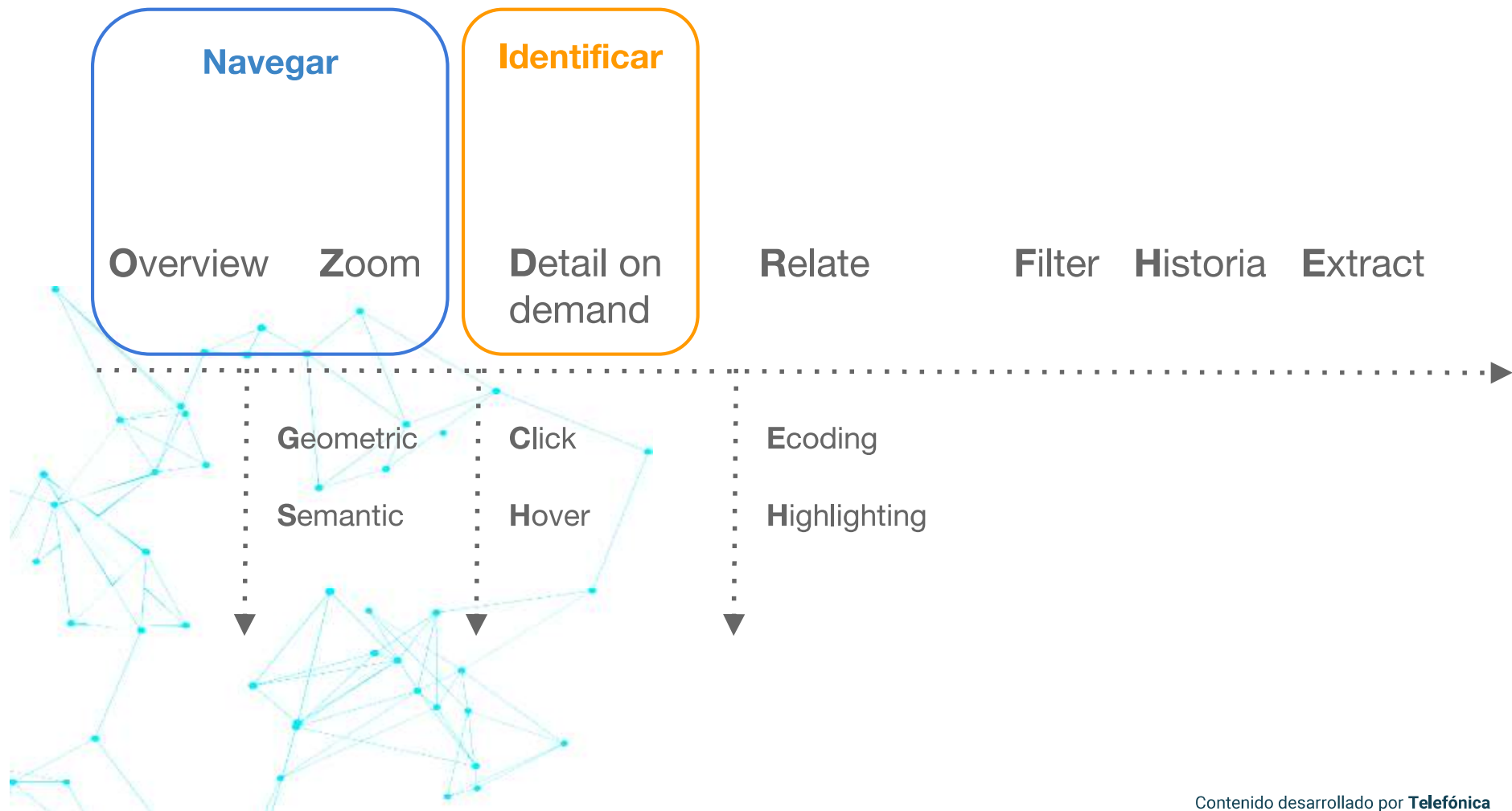
El orden de las interacciones



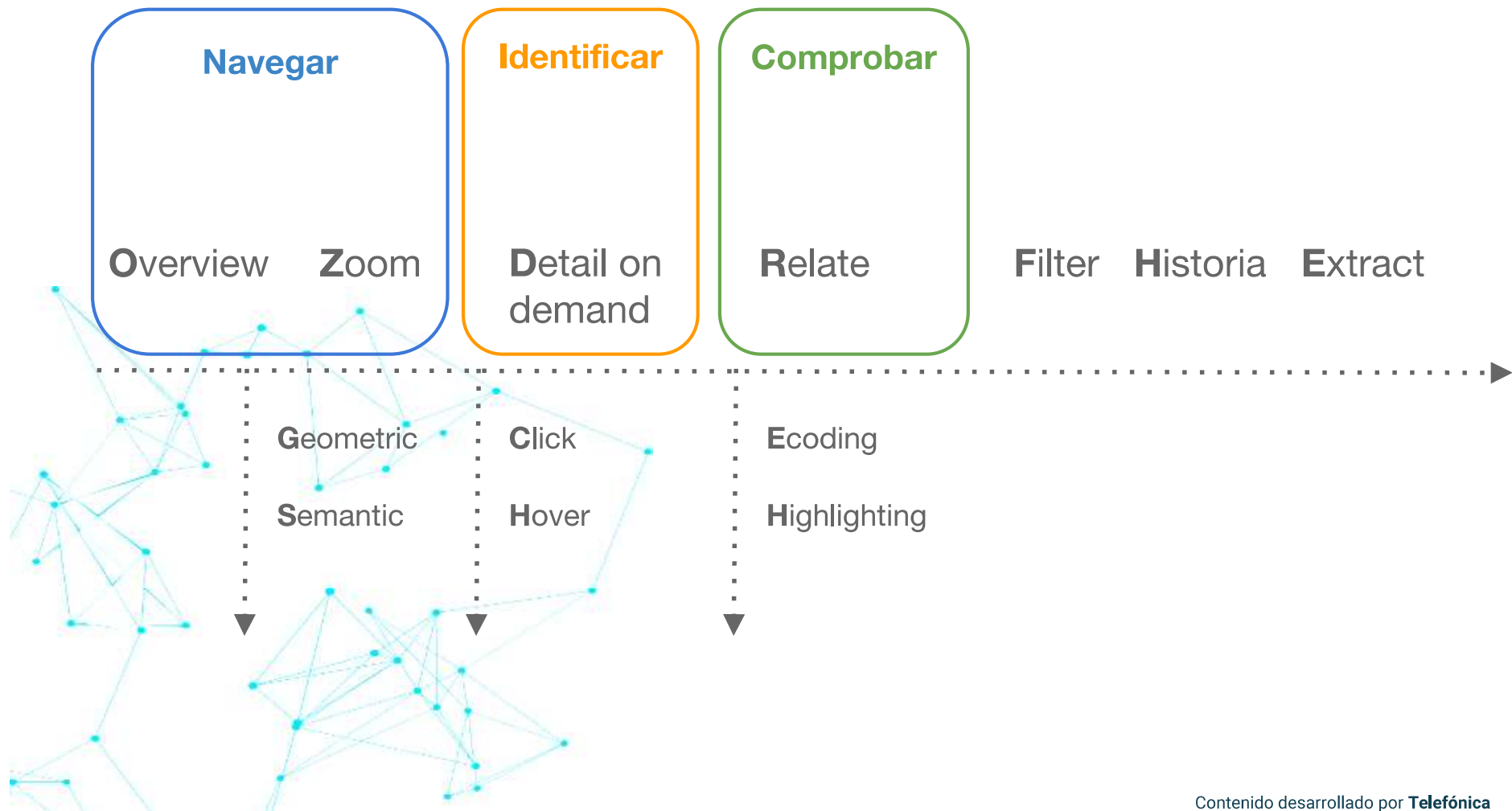
El orden de las interacciones



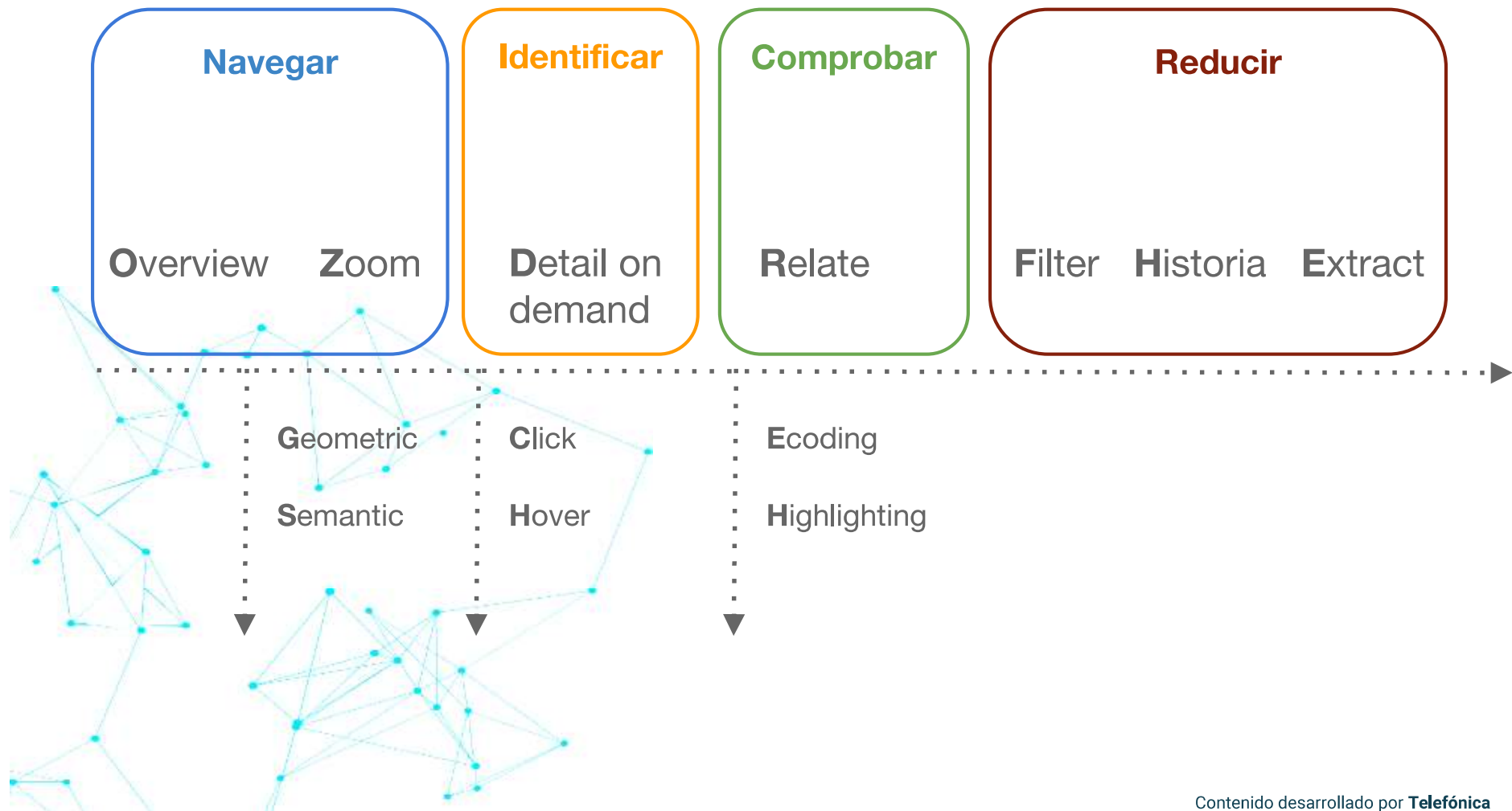
El orden de las interacciones



El orden de las interacciones



El orden de las interacciones



Telefónica
FUNDACIÓN

Conecta Empleo

