



Agenda

- 01 Historia de la usabilidad web
- 02 10 Principios de usabilidad
- 03 Experiencia de usuario (UX)
- 04 Futuro de la UX



¿Navegan o naufragan?

Como dijo Heráclito

"Todo fluye, nada permanece". Los cambios son naturales, y es algo que sucede desde que existe el Universo.

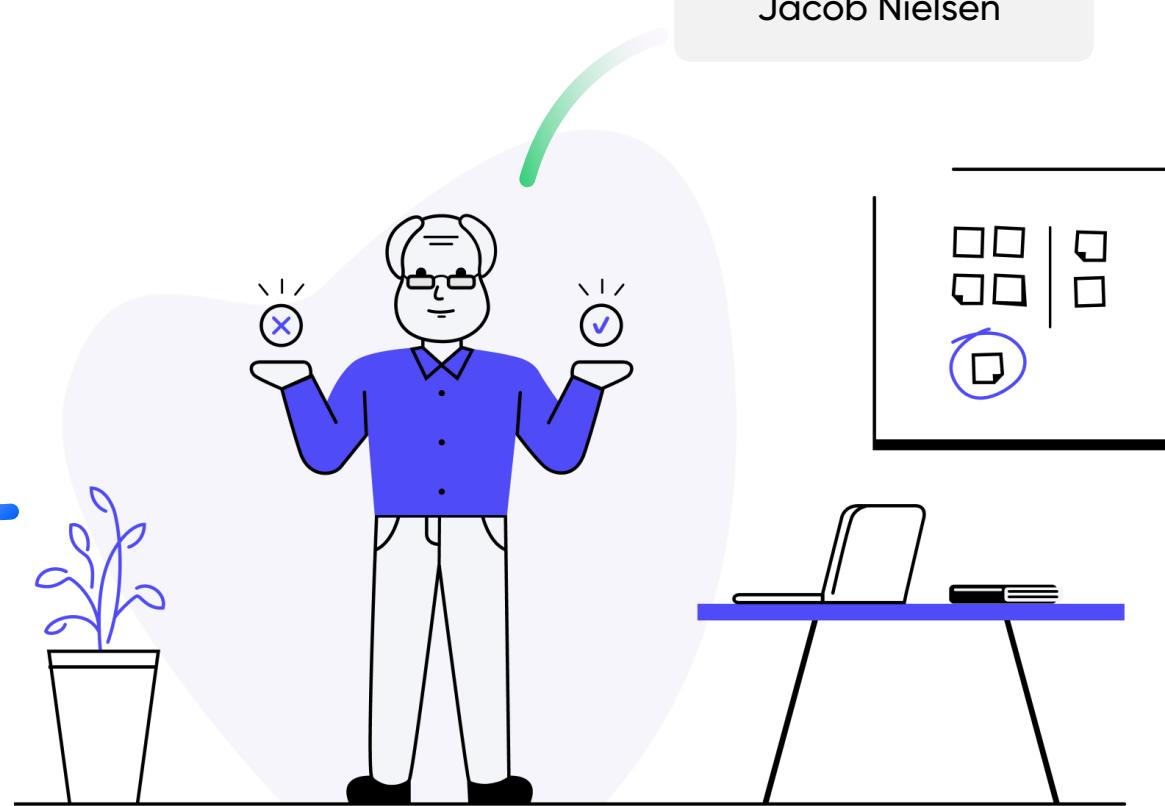
Internet en sí ofrece infinidad de posibilidades, desde consultar rápidamente cualquier información hasta realizar trámites de cualquier tipo, que hasta su existencia resultaban de lo más engorroso. Pero.

¿Tus usuarios navegan o naufragan?



Jacob Nielsen

La usabilidad en la web:
"El atributo de calidad que
mide la facilidad de uso de
un determinado sitio web"



La usabilidad en la web:
La "función" que se centra en
la navegabilidad y facilidad
de uso de la interfaz de
usuario.

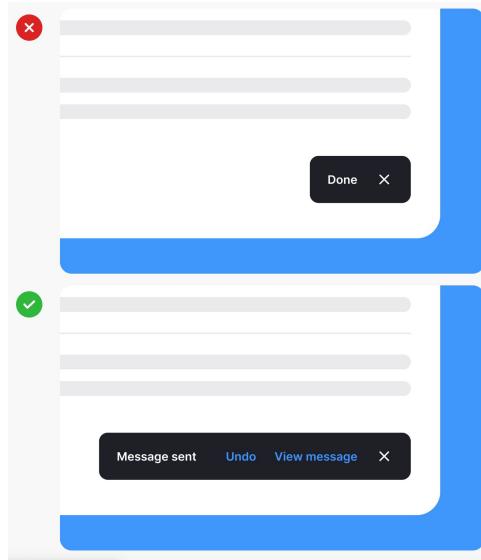
Jacob Nielsen

Cofundador Nielsen Norman Group

10 Principios de usabilidad

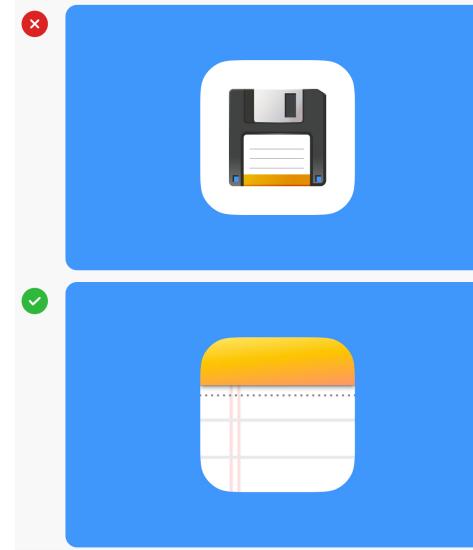


10 Principios de usabilidad



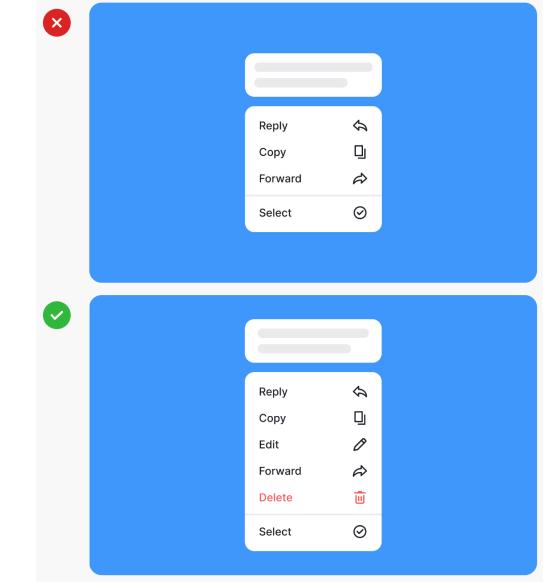
Visibilidad del estado del sistema

Indica que siempre debemos tener informado al usuario de lo que está pasando en nuestra web y ofrecerle una respuesta en el menor tiempo posible.



Relación entre sistema y el mundo real

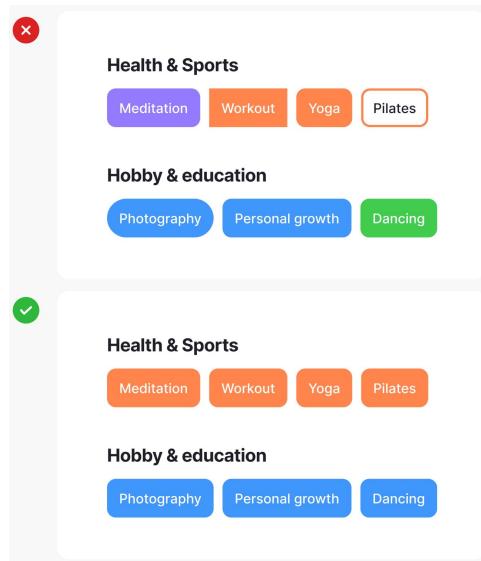
El sistema tiene que "hablar" el lenguaje del usuario con palabras o frases que a éste le sean familiares y que pueda reconocer con facilidad.



Control y libertad del usuario

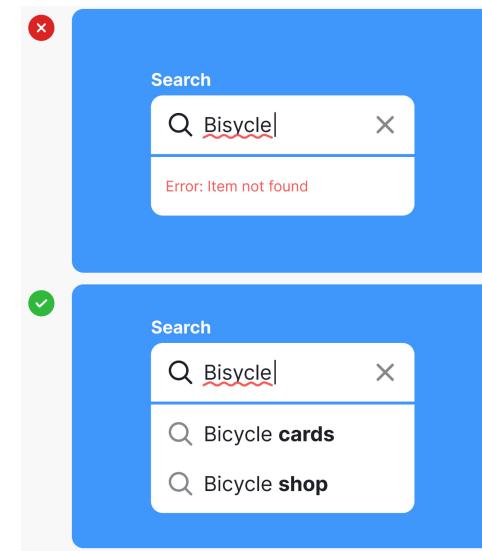
Tenemos que darle al usuario la posibilidad de subsanar el error y no sentirse frustrado por no poder realizar algo.

10 Principios de usabilidad



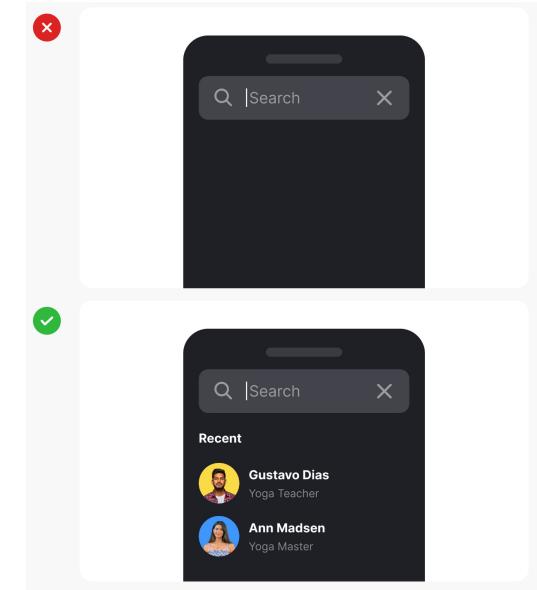
Consistencia y estándares

La coherencia y los estándares en toda su interfaz ayudan a garantizar que los usuarios nunca se pregunten si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.



Prevención de errores

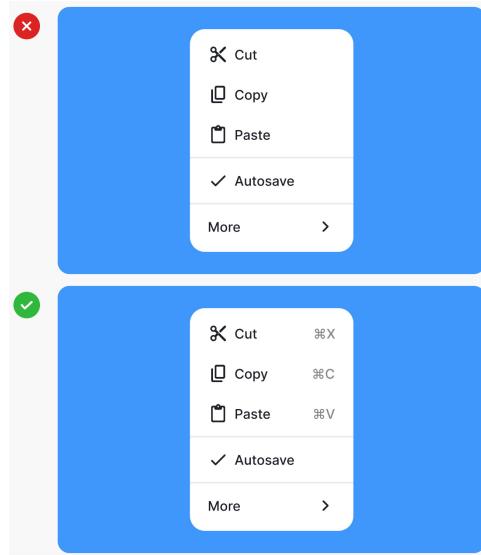
"Prevenir mejor que curar", seguro que te suena. Tenemos, en todo lo posible, que prevenir cualquier error que pueda cometer el usuario.



Reconocer antes que recordar

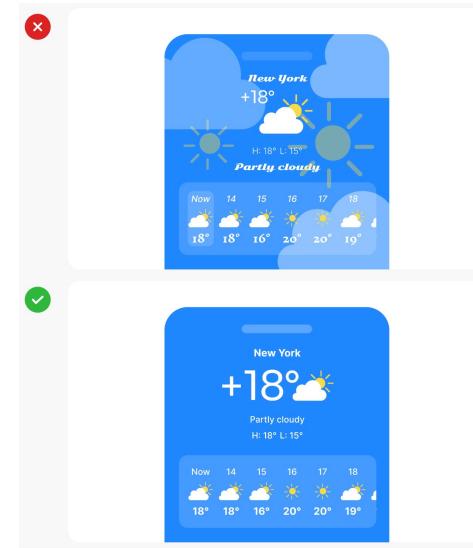
Siempre es mejor reconocer que obligar al usuario a memorizar acciones u objetos para que pueda cumplir su objetivo. ¡Ayuda al usuario a no memorizar!

10 Principios de usabilidad



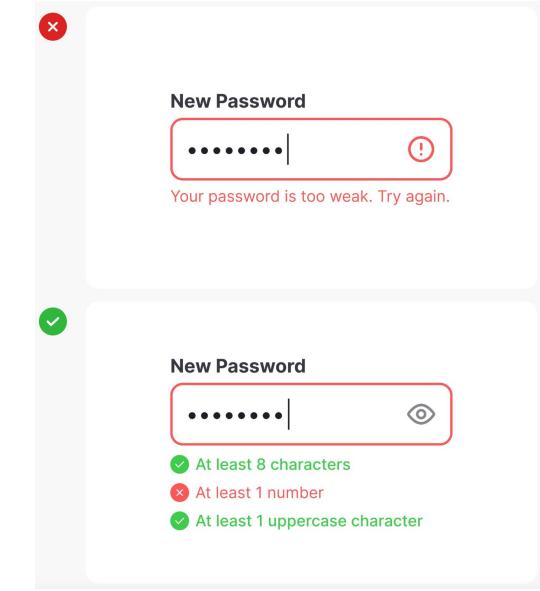
Flexibilidad y eficiencia de uso

Debemos tener un sitio web preparado para todo tipo de usuario, desde los más novatos hasta los más experimentados. Si conseguimos que cualquiera pueda navegar por nuestra web logramos flexibilidad.



Diseño estético y minimalista

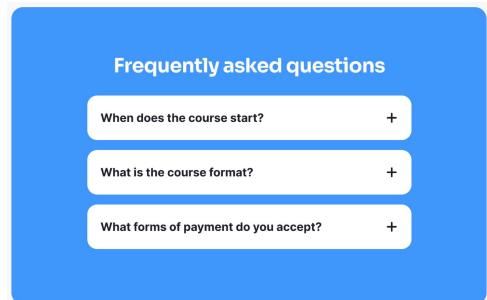
Las páginas web no deben contener información innecesaria, distrae al usuario y puede llegar a molestar en la navegación. Si no hace falta no lo pongas.



Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores

Tenemos que intentar que todos los errores que puedan ocurrir en tu web estén expresados en un lenguaje entendible por todos, no por códigos. La mayoría conocemos qué es un error 404, pero hay gente que no sabe lo que es.

10 Principios de usabilidad



Ayuda y documentación

Debemos tener que dar al usuario la posibilidad de tener un pequeño manual de funcionamiento.

Esta ayuda debe ser fácil de localizar, definir los pasos claramente y no ser muy extensa.

Jacob Nielsen

Cofundador Nielsen Norman Group

10 Principios de usabilidad

Las heurísticas de usabilidad de Nielsen son principios generales, **no pautas específicas**. Deben guiarlo en la creación de una experiencia de usuario que resulte intuitiva y clara para las personas que visitan su sitio web o utilizan sus productos. El objetivo es crear una interfaz que resulte agradable para los usuarios y al mismo tiempo les oriente claramente en su viaje.



Experiencia de usuario (UX)

Describe cómo

los consumidores perciben e interactúan con un producto o servicio.

Lo fundamental para UX es una comprensión profunda de los pensamientos, emociones y comportamientos de los usuarios mientras navegan por un producto.

El objetivo es diseñar interfaces intuitivas y visualmente atractivas y al mismo tiempo mejorar significativamente la experiencia general de los usuarios.



Experiencia de usuario (UX)

La UX

Va más allá de crear interfaces fáciles de usar para profundizar en la comprensión de los comportamientos y necesidades de los usuarios.

Al observar lo que hacen los usuarios en lugar de simplemente escuchar lo que dicen, los diseñadores de UX obtienen información valiosa que informa el proceso de diseño.



Equipo de investigación

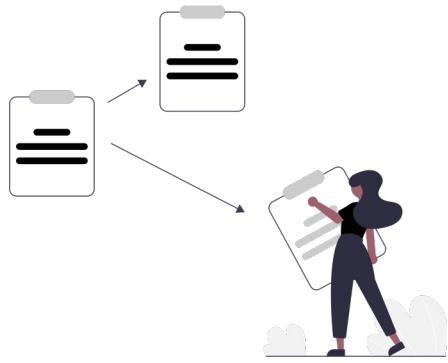
Ok, pero entonces, ¿Cuál es la diferencia entre UI y UX?

UX se concentra en el "cómo", mientras que UI se centra en el "qué"...

Entonces: UX consiste en orquestar una experiencia holística para los usuarios, en el viaje general que atraviesan los usuarios en La psicología del "Cómo"

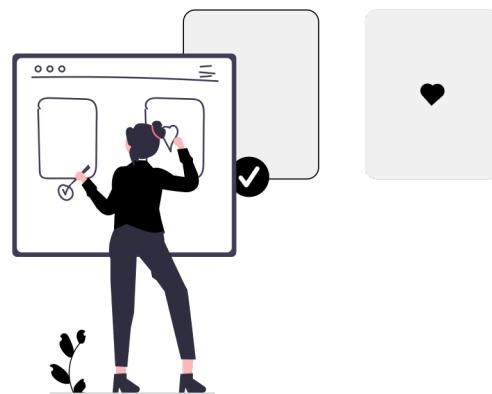
Exacto. No tiene nada que ver con reglas: es pura psicología e investigación...

Funciones de un desarrollador UX



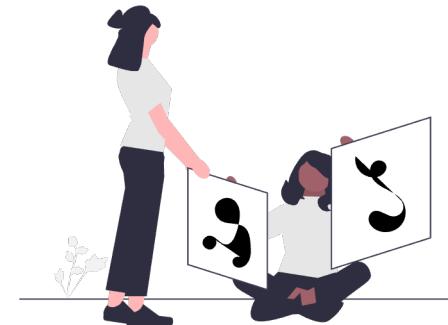
Estrategia de contenidos

Se centra en la planificación, creación y ejecución de contenido que puede incluir texto, imágenes y elementos multimedia en una página o en una aplicación.



Pruebas y creación de prototipos

Pruebas A/B entre ubicaciones de botones, diseños de texto u otros elementos de diseño, wireframes de la estructura básica de los diseños. Diseños de prototipos para probar las funcionalidades.



Coordinación y Análisis

Normalmente, los diseñadores de UX trabajan con un equipo de diseño más amplio para crear productos y servicios para una organización. Este proceso implica planificar, desarrollar estrategias, ejecutar y analizar proyectos después de su implementación.

Funciones de un desarrollador UX



Investigación del consumidor

Los mejores diseños de UX están impulsados por la investigación, que informa a los diseñadores de UX sobre sus problemas y lo que se puede resolver con un diseño específico. La investigación de UX puede implicar cuestionarios, encuestas, grupos focales, pruebas de productos u otras metodologías de investigación.

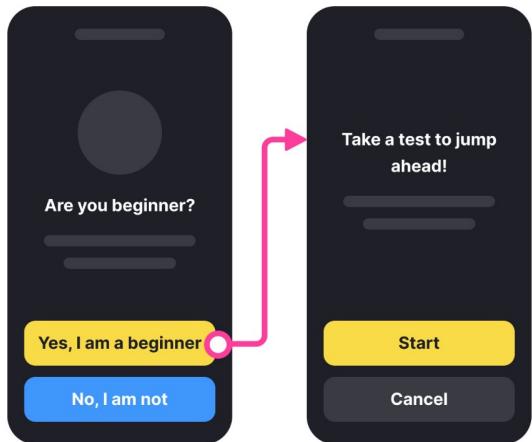
Peter Morville

Padre fundador de la arquitectura de la información

UX Honeycomb

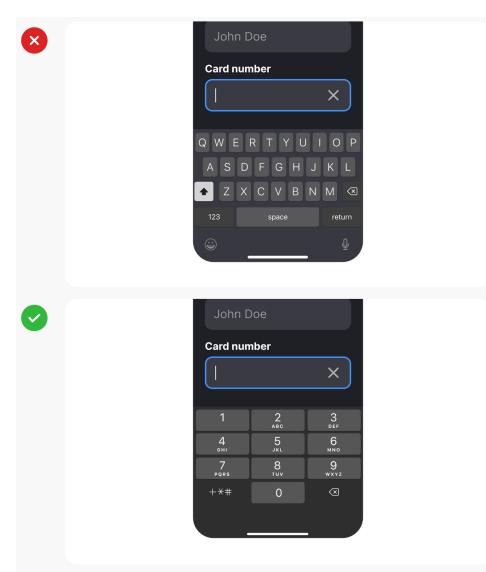


7 principios del UX Honeycomb



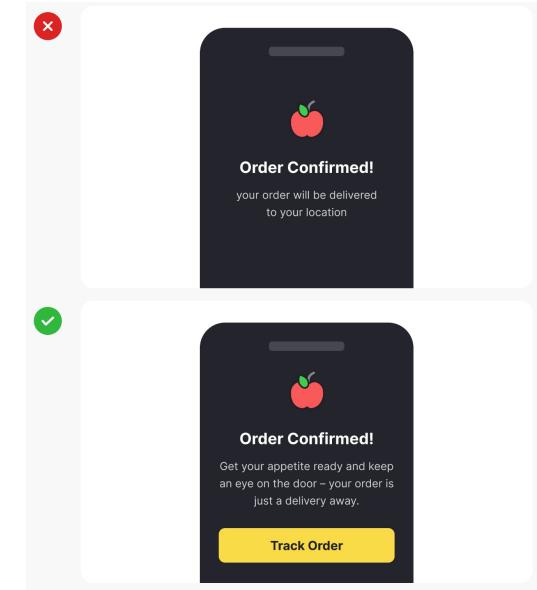
Utilidad

Significa que su producto debe satisfacer las necesidades de los usuarios y resolver sus problemas de forma eficaz. Por ejemplo, una calculadora simplifica las operaciones matemáticas y aporta valor práctico.



Usabilidad

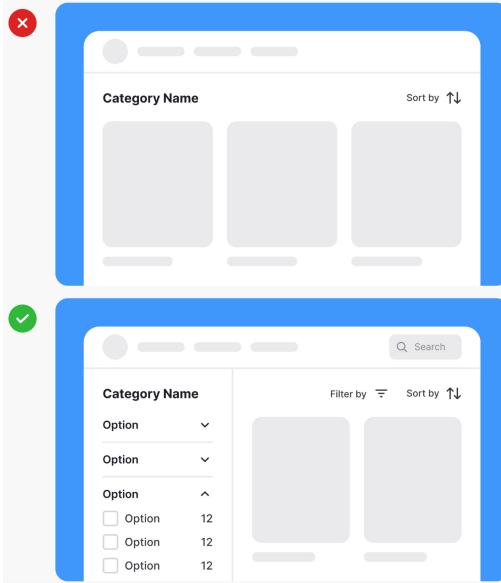
Es un aspecto crítico del buen diseño de UX que nunca debe verse comprometido. Implica crear productos o sitios web que sean fáciles de usar y navegar.



Atractivo

La deseabilidad en UX es la cualidad que hace que un producto sea divertido, atractivo y atractivo para sus usuarios. Trasciende la mera funcionalidad o estética, aprovechando la experiencia y la conexión emocional.

7 principios del UX Honeycomb



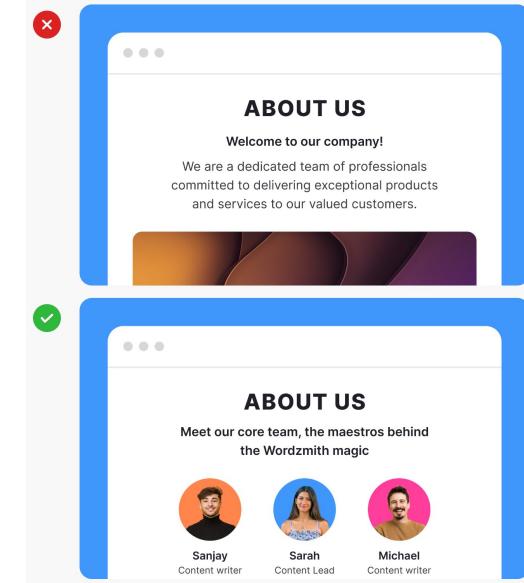
Encontrabilidad

El principio de capacidad de búsqueda en el diseño UX enfatiza la importancia de una navegación intuitiva, información bien estructurada y un sistema de búsqueda eficaz. Priorice colocar el contenido donde los usuarios naturalmente esperan encontrarlo.



Accesibilidad

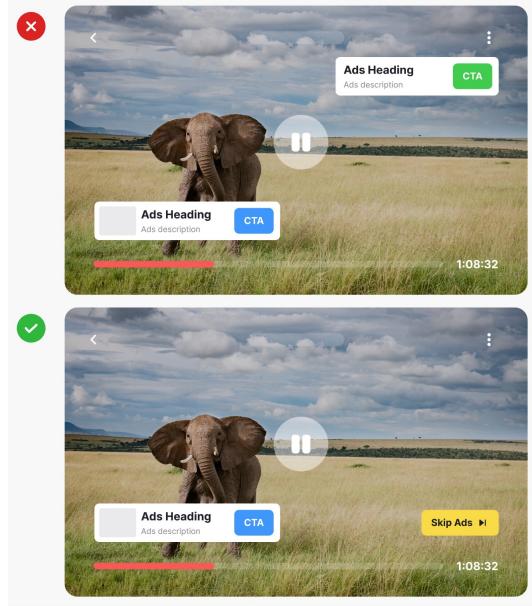
La accesibilidad en el diseño garantiza que todos, independientemente de su discapacidad, puedan disfrutar de buenas experiencias de usuario. Técnicamente, la accesibilidad es un componente clave de un término más amplio: **diseño inclusivo**.



Credibilidad

Según el Instituto Baymard, el 25% de los usuarios abandonan su carrito porque no quieren compartir la información de su tarjeta de crédito con un sitio web en el que no confían. La credibilidad es lo que hace que tu audiencia confíe y crea en lo que les ofreces.

7 principios del UX Honeycomb



Valor-impacto

Los buenos productos están diseñados para ofrecer valor tanto a los usuarios como a la empresa. Sin embargo, el enfoque principal siempre debe ser abordar las necesidades y objetivos de los usuarios.

Peter Morville

Padre fundador de la arquitectura de la información

UX Honeycomb

Y sus 7 principios. Dominar estos principios diferenciará su producto de los demás y lo hará más atractivo para los usuarios.



Futuro del UX

En el futuro, no muy lejano...

Podemos esperar ver cada vez más interfaces multimodales, a medida que los usuarios exigen formas más fluidas y naturales de interactuar con la tecnología.

Los diseñadores de UX deberán considerar cuidadosamente cómo integrar las interacciones de voz, tacto y gestos de una manera fluida e intuitiva para los usuarios.

