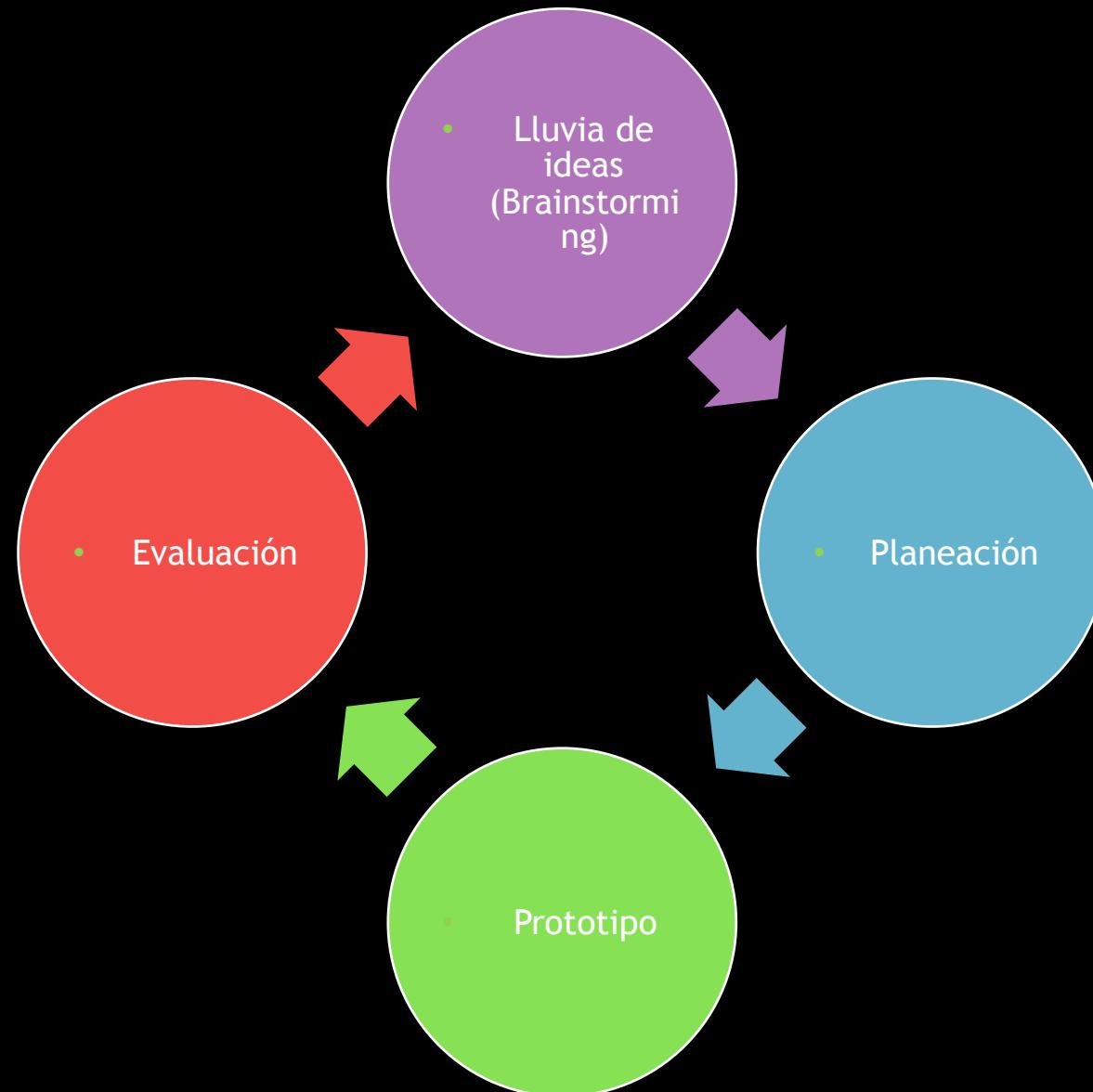


# El ciclo de diseño

iOS Development Lab  
Cristian Tafolla Rosales

# El ciclo de diseño



# Lluvia de ideas

Nos ayudará a identificar problemas y sus posibles soluciones.

Antes, hay que listar las ideas que tenemos y cómo podemos solucionarlos con una aplicación iOS.

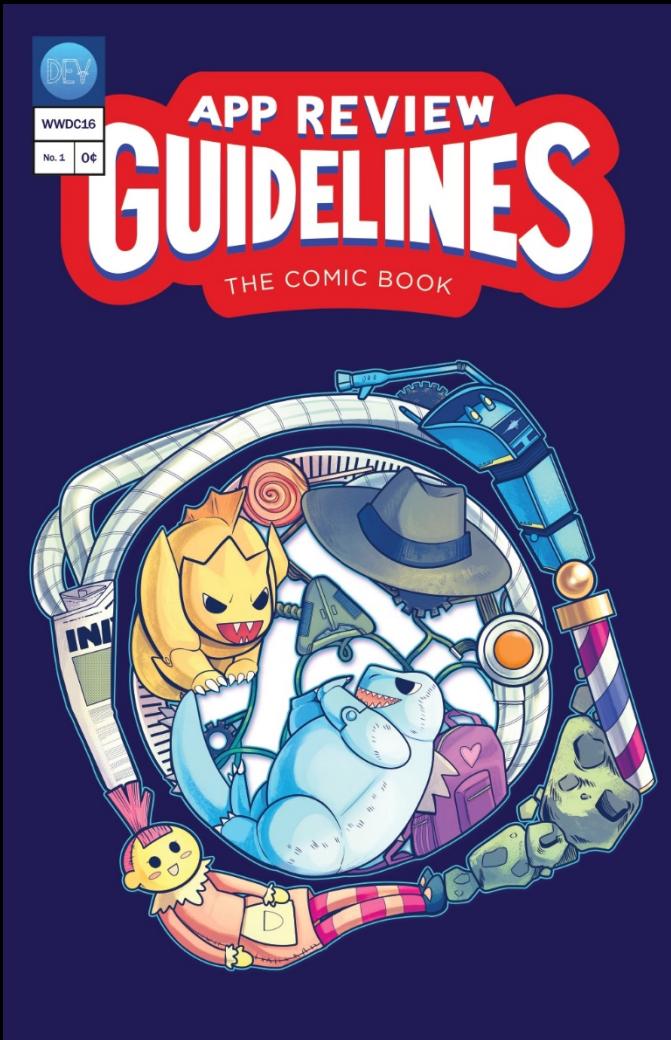


# Paso 1. Repasar las consideraciones de la App Store

Antes de hacer nuestra lluvia de ideas, hay que considerar algunos detalles de nuestra aplicación.

(App Review Guidelines, Mark Simmons et. al.)

<https://drive.google.com/file/d/0B2F8MzB23BrzRW1BMUIwbklmbTQ/view>



(No me inventé las reglas, hay un cómic que las resume todas)

## Contenido desagradable

- A. No hacer declaraciones que puedan difamar o difundir contenido ofensivo sobre religión, raza, orientación sexual, género u otros grupos a los que puedan dirigirse.
- B. No hacer representaciones realistas de animales o personas recibiendo algún tipo de maltrato que fomente la violencia sin el contexto de juego.
- C. No difundir representaciones que alienten a conductas ilegales o uso imprudente de objetos peligrosos.
- D. No mostrar material abiertamente sexual .
- E. Hacer comentarios inadecuados o inexactos de textos religiosos.

## Daño físico

- A. No proveer información incorrecta que pueda diagnosticar de manera errónea el tratamiento médico que deba seguir el usuario. Si nuestra app es médica, hay que facilitar un enlace que acredite dicho diagnóstico.
- B. Las dosis adecuadas de algún medicamento o sustancia debe ser notificada a través de profesionales en el área de la salud.
- C. No hay que fomentar el consumo de sustancias de manera excesivas o ilegales o la distribución de dichos elementos.

# Paso 2. Hacer una lista con al menos 10 ideas diferentes

No te preocupes, todas las ideas nacen de ocurrencias un poco absurdas.

# Paso 3. Contesta las siguientes preguntas

Hay que validar cuál de nuestras ideas es la mejor para poder desarrollarla.

(Técnica FIRE, Warren McFarlan)

Califica de 1 a 5 a las siguientes preguntas:

	¿La idea es interesante?	¿Cambiará el paisaje competitivo?	¿Es muy complicada la idea*?
Idea 1			
Idea 2			

Califica de 1 a 5 a las siguientes preguntas:

	<b>¿Puedo hacer algo diferente a lo que hacen mis competidores?</b>	<b>Si quisiera monetizar la aplicación ¿Podré obtener ganancias deseadas?</b>
Idea 1		
Idea 2		

Califica de 1 a 5 a las siguientes preguntas:

	¿Podríamos entusiasmar a nuestros colaboradores?	¿Podríamos tener algún apoyo?	¿Podemos llegar fácilmente a nuestros clientes?
Idea 1			
Idea 2			

# Paso 4 . Hagamos la suma de todas las calificaciones

Podemos remitirnos a estas ideas en caso de que consideremos que alguna no nos convence.

# Planeación

Determinar los detalles importantes de nuestra aplicación y desarrollar cómo cumplir con el objetivo de la misma.



# Lo simple es mejor

- Especifica el objetivo de tu aplicación claramente, pues los usuarios accederán a la misma con ese fin.
- Todas las funcionalidades que quieras agregar a tu aplicación podrán ser excelentes
- Hay que agregarlas poco a poco, no quieras pasar de la versión 1 a la versión 10 de golpe.
- Obtén primero un producto mínimo viable. (Prototipo)

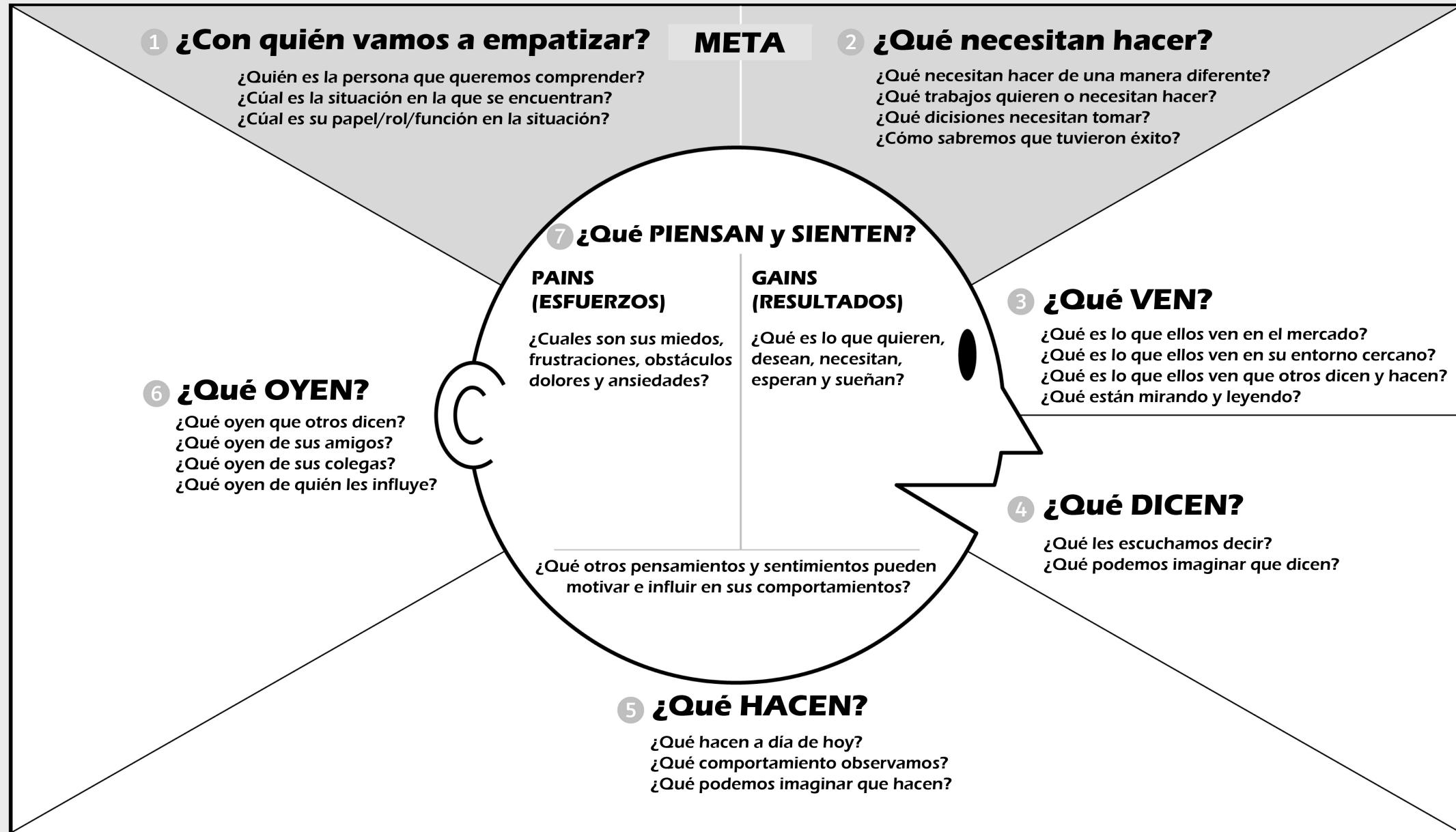
# Define la problemática

- ¿Qué problema solucionas con tu aplicación?



# Crea el perfil de tu usuario (Personas)

- ¿Quién es el usuario típico de tu aplicación?
- ¿En qué momento utilizará tu aplicación?
- ¿Qué necesidades y motivaciones tiene en ese momento?
- ¿Qué edad tiene?
- Recuerda que tú no eres el usuario final, tendrás que interactuar con las personas que cubran dicho perfil para poder conocerlos más de cerca.
- Ahora que ya conoces a tu usuario, podrás tener la experiencia de lo que “se siente ser ellos”, con el fin de comprender de manera más profunda y saber por qué estaría dispuesto a utilizar nuestra aplicación.



# Crea las características de tu aplicación

- Ahora, hay que ayudar al usuario definido a resolver el problema definido.



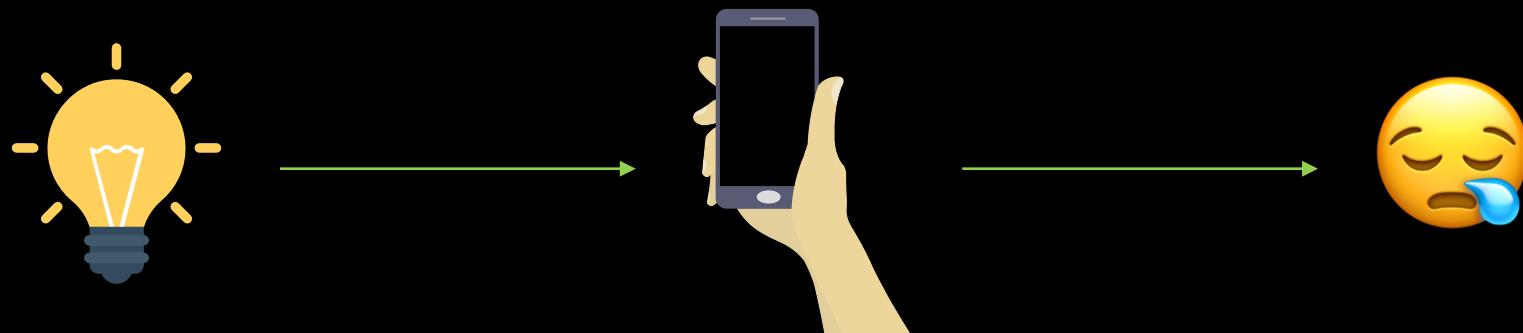
# Prototipo

Será el momento en el que tengas que empezar a escribir código, pero aún así no es el mejor camino para tener una aplicación exitosa.

Puede que tu aplicación llegue a fallar unas cuantas veces y recibas retroalimentación para obtener un resultado satisfactorio.



Lo que puede llegar a pasar

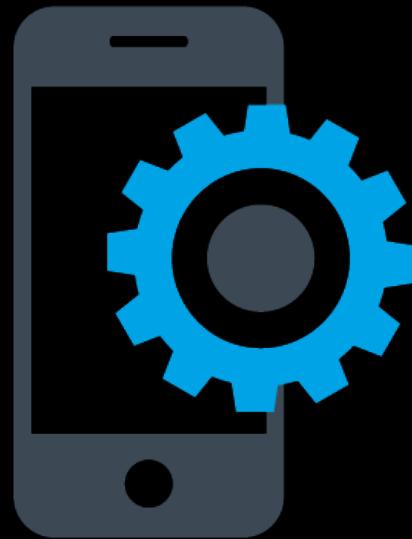


Lo que realmente pasará



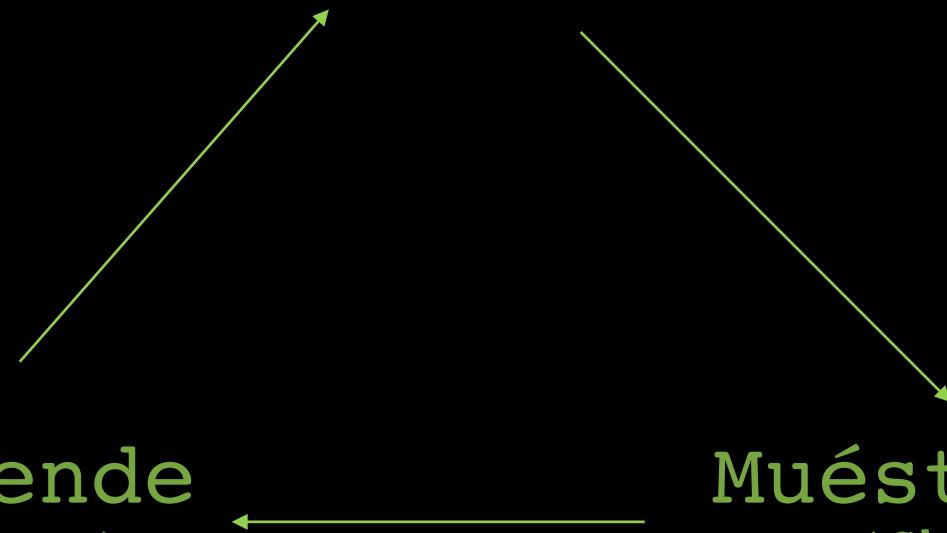
# Crea las características de tu aplicación

- Hay que crear un prototipo para mostrar a nuestros usuarios, obtener retroalimentación, mejorar nuestro prototipo y pulir nuestra aplicación.

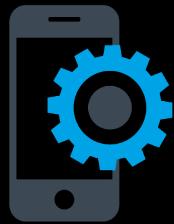




Aprende  
(Learn)



Hazlo  
(Make)



Muéstraloo  
(Show)



# Evaluación

Con los prototipos veremos las respuestas e interacciones que tiene nuestra aplicación. No hay que perderlas de vista, pues esto nos ayudará a observar qué funciona, qué no, entre otras cosas que podemos considerar dentro de la aplicación.



# Personalidad de la aplicación

iOS Development Lab  
Cristian Tafolla Rosales

# Imagen

Representación visual de un objeto.



# Imagen

- Debe retenernos
- Capacidad de crear un momento
- Crearnos un estímulo



Así será percibida por nuestro público objetivo.

Una mejor imagen nos dará una mayor influencia.

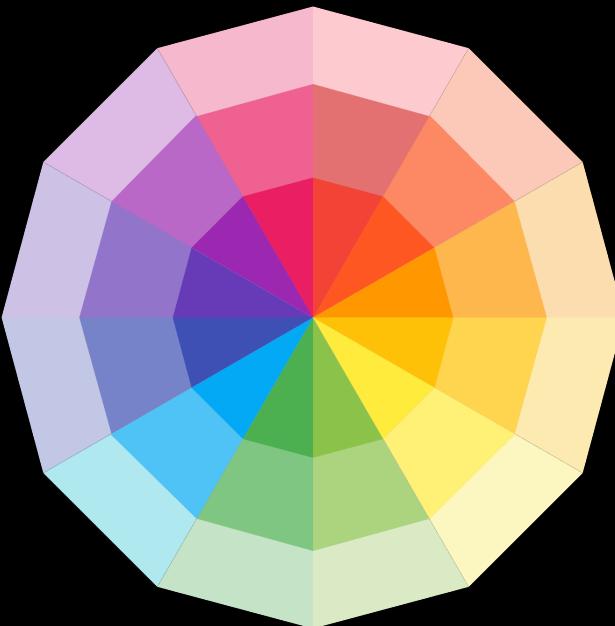
# ¿Cómo lograrlo?

- Simple. Que capte la esencia.
- Reconocible. Representa algo y hace algo.
- Sin palabras. En nuestra pantalla de inicio aparece el nombre debajo.
- Sólo utilizarla de manera escasa.



# Color

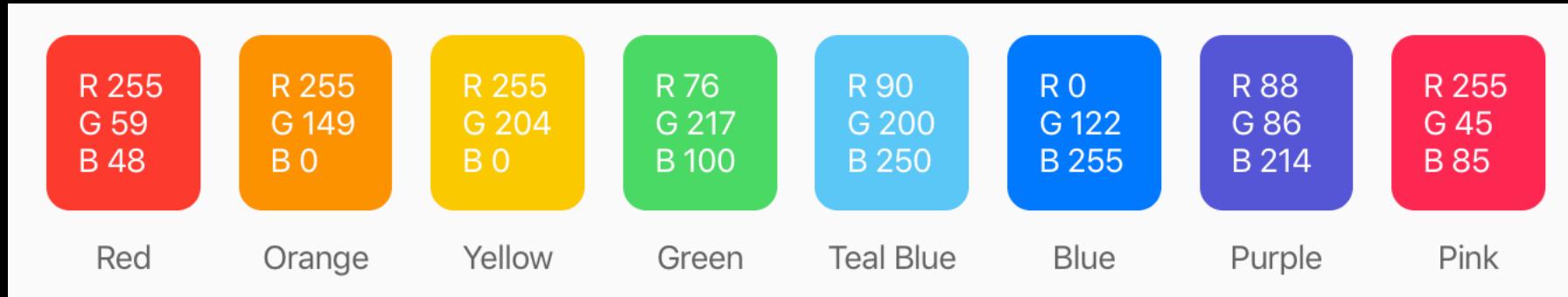
Sensación producida por el reflejo de la luz y transmitida al ojo por el cerebro.



# Color

Hay que buscar que el color será el más adecuado tanto para fondos claros y oscuros.

Estas son las sugerencias:



# Color

Utilizarlo como forma de comunicación: Al poder llamar la atención de los usuarios de esta forma nos hace darnos cuenta de que tenemos que utilizarlos de forma moderada



# Color

Nota: No utilizar tantos colores, pues puede distraer mucho al usuario al momento de utilizar nuestra app.

