



## diuUX Toolkit, 2017/18



- E01 - User Goals
- E02 - Mapa de Empatía
- E03 - Persona
- E04 - Mapa Experiencia Usuario
- E05 - Apego Objeto
- E06 - Dados Usuarios
- E07 - Startup
- E08 - Feedback Capture Grid
- E09 - scamper
- E10 - Elevator Pitch
- E11 - Storyboard / User Story
- E12 - WHAT-IF
- E13 - Envisionar futuro
- E14 - Scope Canvas

Diseño de Interfaces de Usuario  
Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos  
Grado en Ingeniería Informática  
Universidad de Granada  
<http://utopolis.ugr.es/diu>



## E01 User Goals

Definir expectativas y metas y las contrarias (usuario estudiante de la ETSIIT UGR)

Basado en Donald Norman. Los niveles del **diseño emocional** [NORMAN04] y **User Goals** [COOPER01]

Técnica: Escribir un póst-it con letra legible y con precisión.

G1. Experience Goals <b>Que te Agrada/gusta</b>	G2. End Goals <b>Que te Motiva</b>	G3. Life Goals <b>Tus Objetivos/Metas</b>

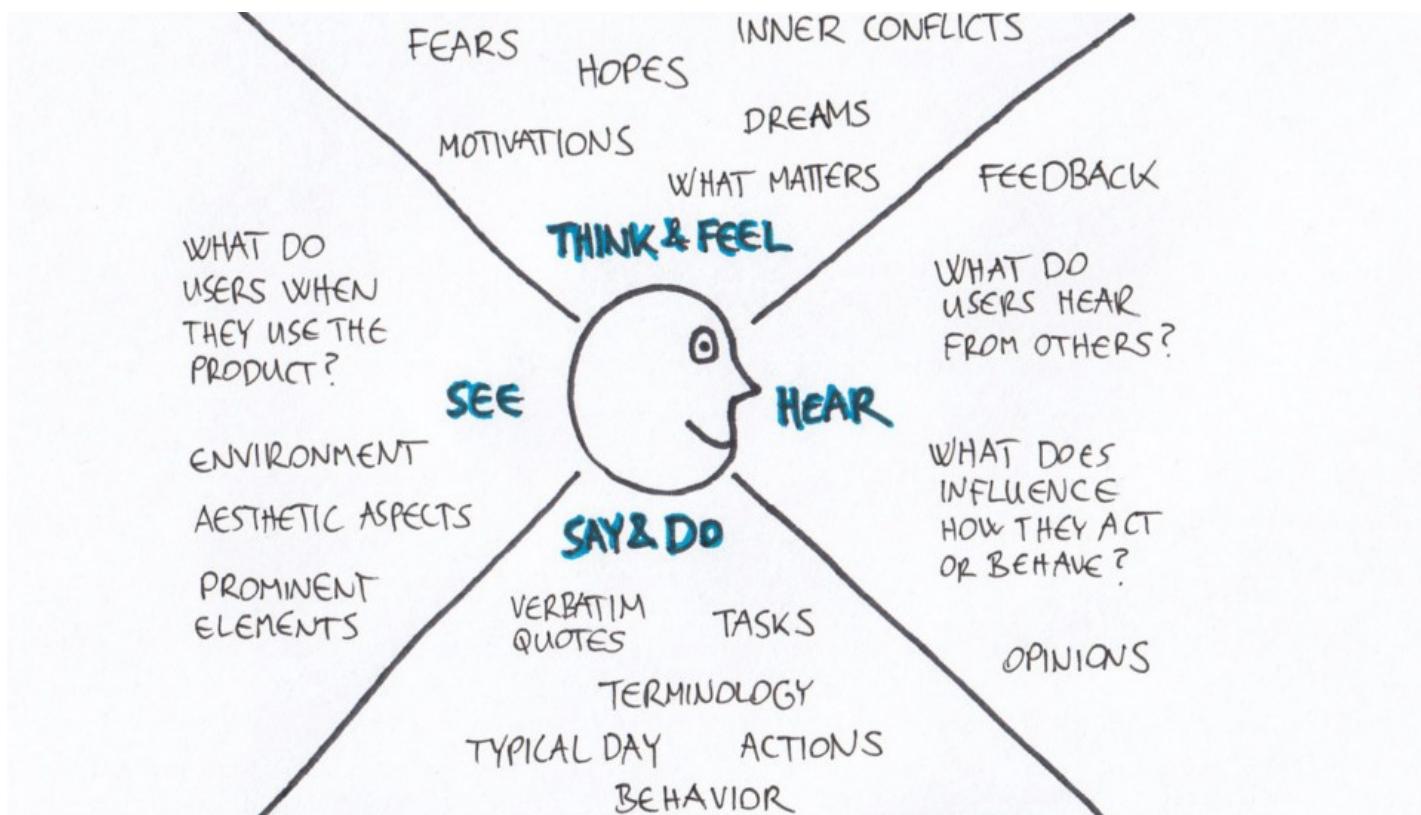


[Pega 1 Post-it en cada cuadrante]

UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E02: Mapa de Empatía

Usuario ETSII: Trasporte / Biblioteca / Espacios / Alimentación / Otros

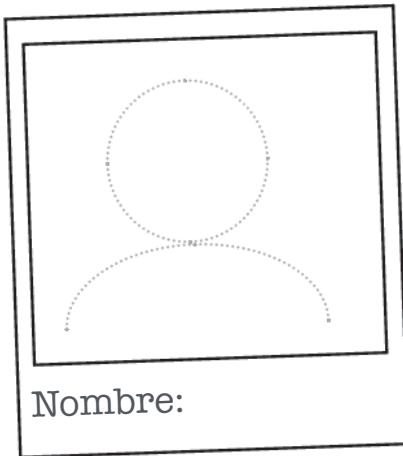


[Habla durante 2 min. con tu compañero][Pega al menos 2 post-it en cada cuadrante]

UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

[Koppen15]

## E03 Persona



Nombre:

Cita:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dedicación: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Localidad: \_\_\_\_\_

Hobby/estilo vida: \_\_\_\_\_

Personalidad: \_\_\_\_\_

Bio: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Objetivos/Retos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Motivación: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Habilidades (con tecnología): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Contexto/situación: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## E04 User/Customer Journey Map

Situación/Tarea

fecha: startUpUX:	Paso:	Paso:	Paso:	Paso:	Paso:	Paso:
Tarea Usr. 						
Punto contacto 						
Conflictos y mejoras 						

## E05 Apego Objeto (Posesión Virtual)

[Yuste98]

Características	Obj:	Obj:	Obj:
Identificación personal			
Emocional			
Status			
Utilitaria			



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E06 Dados Usuarios



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E06 Dados Usuarios v1



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E06 Dados Usuarios v2



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E07- Startup-UX

fecha: \_\_\_\_\_

Crea tu StartUp. Nombre

Lema/Slogan/Misión/Objetivo:

startUpUX: \_\_\_\_\_

Equipo

Nombre	Rol	Experiencia / aportación



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E08- Malla receptora de información / Feedback Capture Grid

Proyecto

fecha: \_\_\_\_\_

startUp: \_\_\_\_\_

Interesante / relevante

Críticas constructivas



Preguntas a partir de  
la experiencia



Nuevas ideas



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## E09- scamper

Preguntas		Significado	BAR	PERIODICO
S	Sustituye	Qué puedes sustituir	Y si no se vendieran bebidas alcohólicas?	
C	Combina	Con otros productos / ser más atractivo	si combinamos la bebida con comida?	
A	Adapta	Resolver otros problemas / incorporar cosas /copiar	si adaptamos el bar para leer?	
M	Modifica	Como hacer más grande / frecuencia/ cambio nombre...	modificar x reducir el tiempo de servicio?	
P	Pon otros usos	Otros mercados, otra utilidad / servicios	impartirse cursos o conferencias?	
E	Elimina	Simplifica / reduce, que pasaría	Sin mesas?	
R	Reorganiza	cambiar orden, invertir, invertir papeles, hacer lo opuesto	cobrar antes de servir?	



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR: \_\_\_\_\_

REVISOR \_\_\_\_\_

## E09 - scamper

**Pokemon Go:** Juego en RA de Niantic, 2016. En un año se ha descargado en más de 650Millones de dispositivos, ha generado un trafico de 44.600TB, recorridos 8.700 millones Km. Capturado 88.000 millones de Pokemon. Se propone un nuevo proyecto pensado para el ocio basado en esa idea, en este caso **para personas mayores** ( e incluso que puedan compartir con jóvenes de 5-15 años)

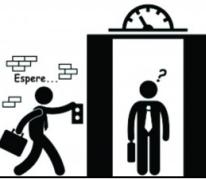
Preguntas		Significado	ACCION	EFFECTO
S	Sustituye	Qué puedes sustituir		
C	Combina	Con otros productos / ser más atractivo		
A	Adapta	Resolver otros problemas / incorporar cosas /copiar		
M	Modifica	Como hacer más grande / frecuencia/ cambio nombre...		
P	Pon otros usos	Otros mercados, otra utilidad / servicios		
E	Elimina	Simplifica / reduce, que pasaría		
R	Reorganiza	cambiar orden, invertir, invertir papeles, hacer lo opuesto		



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR: \_\_\_\_\_

REVISOR \_\_\_\_\_

## E10 - Elevator Pitch

	- Quién eres y tu experiencia. ¿De dónde vienes? ¿Por qué puedes llevar este proyecto al éxito?	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tu público. ¿Quién lo va a utilizar?</li> <li>- Qué problema tienen. ¿Qué necesidad vas a satisfacer?</li> <li>- Qué solución ofreces. ¿Cómo lo vas a lograr?</li> </ul>	
Responde a sus preguntas más frecuentes...	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué mercado hay. ¿Como de grande es el mercado al que te diriges?</li> <li>- ¿Qué necesitas para triunfar?</li> <li>- La posibles incentivos para inversores. ¿Cómo van a recuperar los inversos su dinero/cuando?</li> </ul>	
	Qué te diferencia de los demás / el atractivo de tu proyecto:	

transmitir la idea de nuestro proyecto en lo que dura un viaje de ascensor, en menos de 2 minutos.

<http://unimooc.com/que-es-un-elevator-pitch/>



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR:

REVISOR

## E11 - Storyboard / User Story

### Storyboard

<p>fecha: _____</p> <p>startUp: _____</p>	<p>Names: _____ Date: _____ Period: _____</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 1</small> </div> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 2</small> </div> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 3</small> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 4</small> </div> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 5</small> </div> <div style="text-align: center;">    <small>Panel 6</small> </div> </div>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	---	--



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR:

REVISOR

## E12- WHAT-IF

BOARD OF INNOVATION	TECHNICAL TRENDS
 <p><b>WHAT IF everything were connected?</b> Think of sharing info or data with different products automatically. Maybe products could even talk to each other.</p> <p>In Google Drive Docs, Sheets and Slides, the documents can be edited simultaneously by different people.</p>	 <p><b>WHAT IF you automate the process?</b> This allows you to create a better user experience for your customer without human intervention and it's more efficient.</p> <p>Q: ITTTM has four levels and estimates anything you like. For example: If my parking ticket online.</p>

**WHAT IF:**  
**Si hubiera WIFI gratis en las ciudades**

Todos pueden conectarse libremente y a velocidad alta.



Revolution: Technological trend

**WHAT IF:**  
**La población envejeciera mucho**

Apenas hay personas menores de 45 años...



Relacionado: Tendencias consumidores

**WHAT IF:**  
**La Casas no tienen salón**

Los edificios ahorran espacio, solo hay casas con un dormitorio individual y cocina.



Aleatorio: Regulación /legislación

BASADO EN BOARD OF INNOVATION - BRAINSTORM CARDS <https://www.boardofinnovation.com/tools/>  
<http://www.trytriggers.com/shop/user-centric>

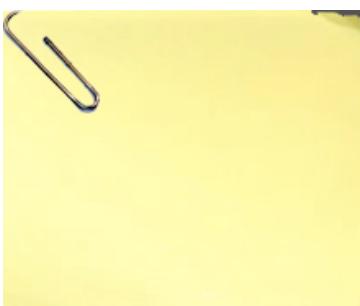


UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR: \_\_\_\_\_ REVISOR: \_\_\_\_\_

## E13 Envisionar futuro



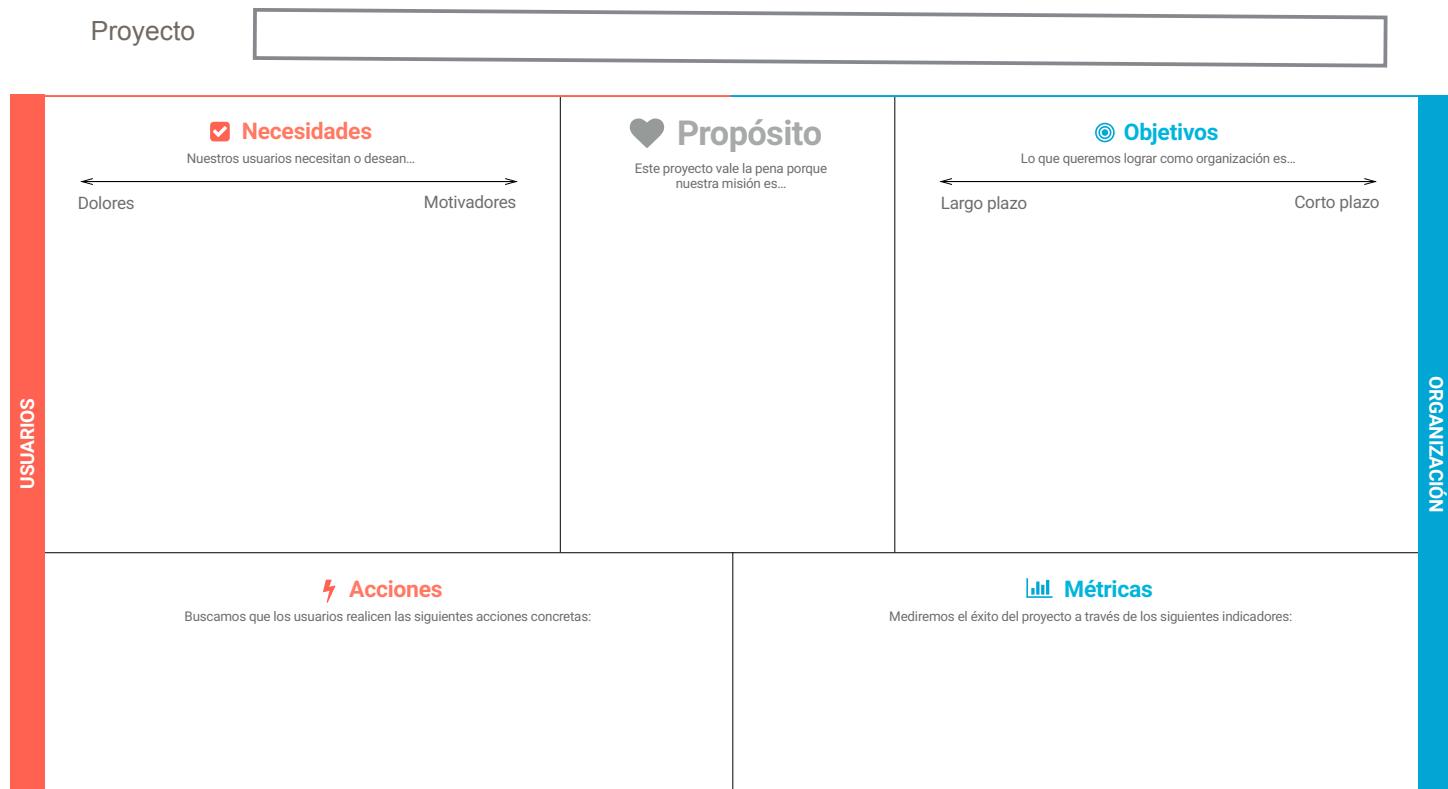
Los robots son ya el presente: ¿nos dejarán sin empleo? (20minutos)  
 ¿Serán los robots los amantes perfectos del futuro? (20minutos)



<http://www.20minutos.es/noticia/2755647/0/robots-realidad-presente-acabaran-con-empleo/>  
[http://www.elconfidencial.com/economia/2016-08-15/robots-automatizacion-ccoo-empleo-maquinas-industria\\_1245720/](http://www.elconfidencial.com/economia/2016-08-15/robots-automatizacion-ccoo-empleo-maquinas-industria_1245720/)  
<http://www.20minutos.es/noticia/2977157/0/sexo-amor-con-robots-etica-robotica/>



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario



SCOPECANVAS v5.0 www.scopecanvas.com

Licencia de uso: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario

## Toolkits & Referencias

- IDEO - **Design Kit.** <http://www.designkit.org>
- UX Mastery. <http://uxmastery.com/resources/techniques/>
- UX Planet. <https://uxplanet.org>
- MediaLAB AMsterdam. <https://medialabamsterdam.com/toolkit/>
- Mozilla Open Innovation Toolkit. <https://toolkit.mozilla.org/methods/>
- Dave Gray. **Gamestorming, human-centered design toolkit.** <http://gamestorming.com>
- UX Knowledge Base Sketch. <https://uxknowledgebase.com/>

[NORMA04] Norman, Donald A. Emotional Design: Why We Love (Or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books, 2004. Ref en <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2005/11/personas-goals-and-emotional-design.php>

(E01)

[COOPER01] perfecting your Persona & Motivation [https://www.cooper.com/journal/2001/08/perfecting\\_your\\_personas](https://www.cooper.com/journal/2001/08/perfecting_your_personas), <https://www.cooper.com/journal/2008/10/motivation>

[STEANE16] J. Steane: Fundamentos del diseño interactivo : principios y proceso que todo diseñador debe conocer. 2016 Ed. Bloomsbury FBA/7.055 STE fun

D.Allan, M. Kingdon, K. Murrin, D. Rudkin. Sticky Wisdom (2002)

<https://www.whatifinnovation.com/>

[MEGIAS12] J. Megías: El Mapa de Empatía (Entendiendo Al Cliente). Online: <https://javiermegias.com/blog/2012/01/herramientas-el-mapa-de-empata-entendiendo-al-cliente/>

[Koppen15] Koppen and Christoph Meinel . Empathy via Design Thinking: Creation of Sense and Knowledge. Design Thinking Research, Understanding Innovation, 15 Springer, 2015 . [http://www.springer.com/cda/content/document/cda\\_downloaddocument/9783319068220-c1.pdf](http://www.springer.com/cda/content/document/cda_downloaddocument/9783319068220-c1.pdf)

[Yuste98] N. Yuste, I. González: Los objetos personales favoritos en la adultez y senectud. Una aproximación empírica. Anales de psicología, 1998, vol . 14, no 2, 177-192 <http://revistas.um.es/analesps/article/viewFile/31451/30571>



UX TOOLKIT. Diseño de Interfaces de Usuario. DISEÑADOR: \_\_\_\_\_ REVISOR: \_\_\_\_\_