

Taller Diseño UX / UI

Curso Aplicaciones Móviles

Roadmap

Conceptos

Metodologías de diseño

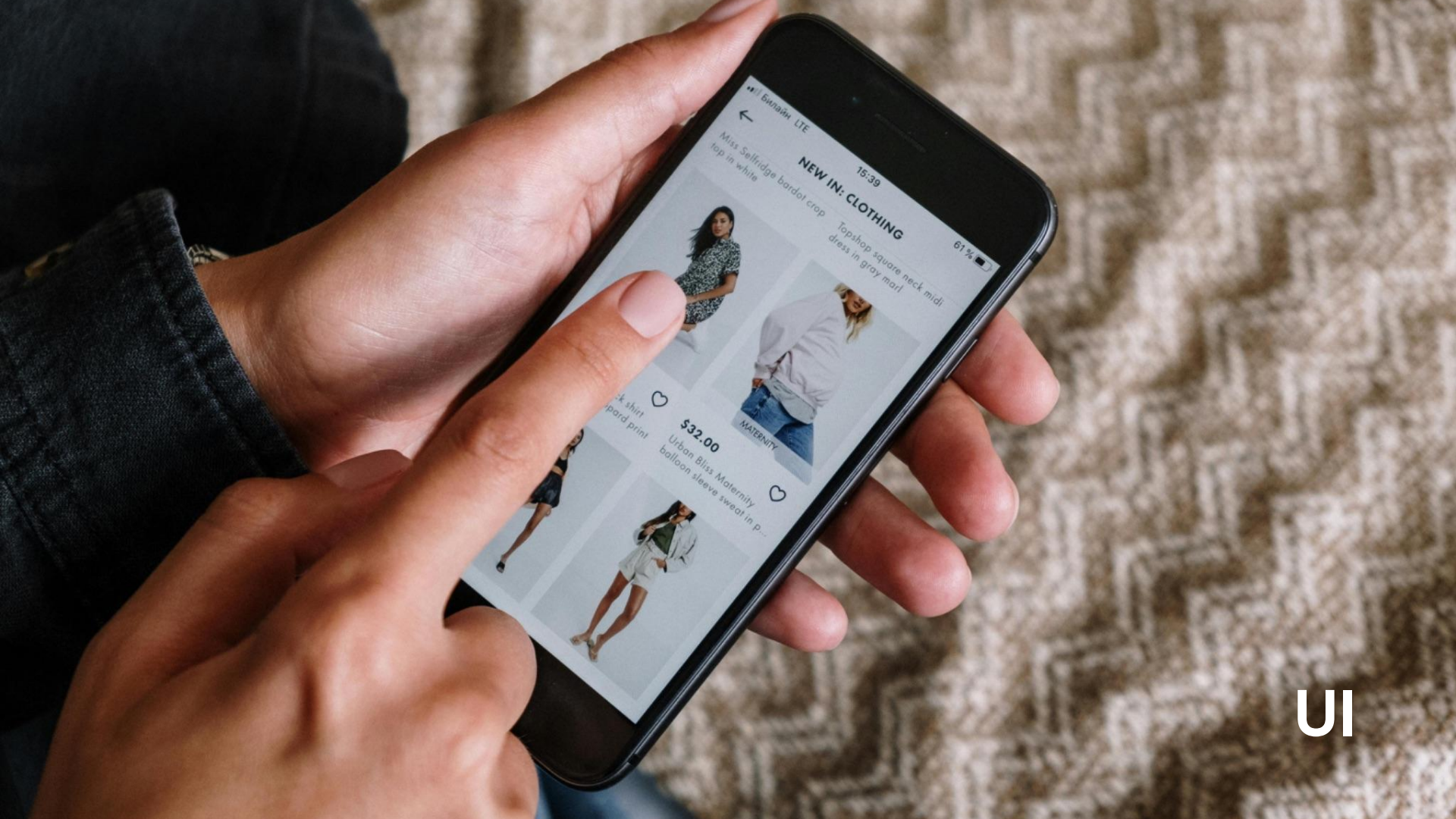
Entendiendo al usuario

Definiendo e ideando el producto

Prototipando

Probando el prototipo

Metodologías de diseño



UI

UI



La **interfaz de usuario (UI)** refiere a todo aquello con lo que los usuarios interactúan de forma directa.

Se trata de lo que **vemos y tocamos** en una página web, una aplicación o un dispositivo. Es aquello que permite interactuar con el producto/servicio.

UX

N SERIES

STRANGER THINGS

TOP 10 #1 in TV Shows Today

When a young boy vanishes, a small town uncovers a mystery involving secret experiments, terrifying supernatural forces and one strange little girl.



Play

More info

TV-14

Trending Now

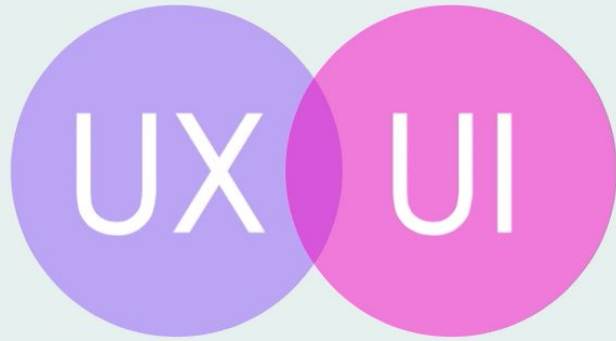


UX

La **experiencia de usuario (UX)** refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante, y después de usar el producto.

El **proceso de diseño UX** abarca aspectos como la usabilidad, entrevistas, recopilación de información sobre el producto. y el estudio de la interacción con el usuario.





DISEÑO UX

Está presente en todo el desarrollo del diseño del producto, desde el inicio, desde que se piensa, se analiza e investiga, hasta el final del proyecto, con las pruebas de usabilidad y sus mejoras.

DISEÑO UI

Comienza en una segunda etapa y va a incorporar al UX, todos los elementos visuales y gráficos. Va a aportar la estética y el diseño a la interfaz

DISEÑO UX

Agregar al carrito

Ejemplo: UX decidir cuál va ser el call to action

DISEÑO UI



Agregar al carrito

Ejemplo: UI decide como se verá este botón para que sea accesible, ¿qué color, que iconografía, que tipografía?

UX

**Investigación
/ Estadísticas**

**Entrevistas
y Definición
de Personas**

**Pruebas de
Usuarios**

**Redacción
de Textos**

**Redacción
de textos**

**Diseño de
interacción**

**Arquitectura
de
Información**

Usabilidad

Prototipado

UI

Diseño Visual

**Diseño de
Interfaz**

**Colores,
Tipografía,
Ilustraciones,
Iconos.**

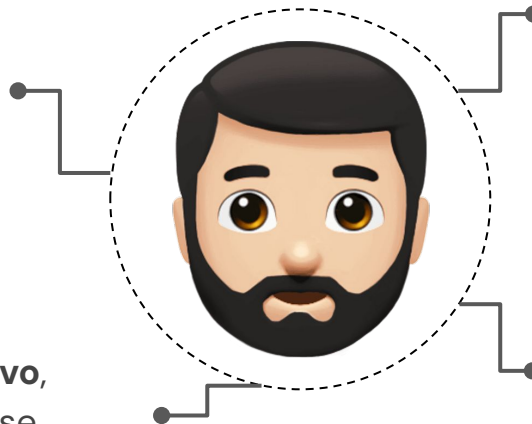
Estilo Visual

**Definición de
Estructuras**



DCU

Sigue una serie de **métodos y técnicas** para analizar, diseñar y evaluar hardware, software y, en este caso, interfaces.



Es un enfoque de diseño cuyo proceso está orientado por la **información acerca de quienes van a hacer uso del producto.**

Se trata de un **proceso iterativo**, en el cual diseño y evaluación se incorporan desde la fase inicial del proyecto.

Debe responder a las preguntas:
¿Quién usará el sistema?
¿Qué tareas llevará a cabo con el mismo?

Fases del DCU

1

Análisis

Entendiendo a los usuarios y sus necesidades.

2

Diseño

Proyecto una solución que satisfaga las necesidades.

3

Validación

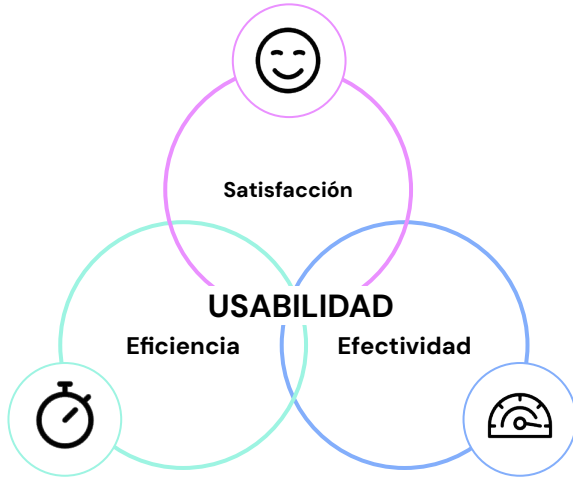
Compruebo el valor que estoy agregando a los usuarios.





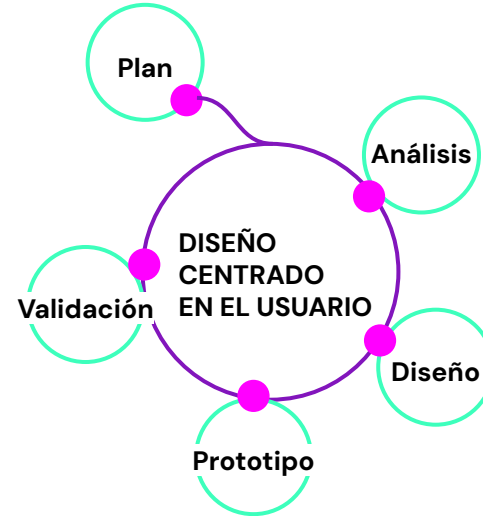
USABILIDAD

Es un atributo de calidad

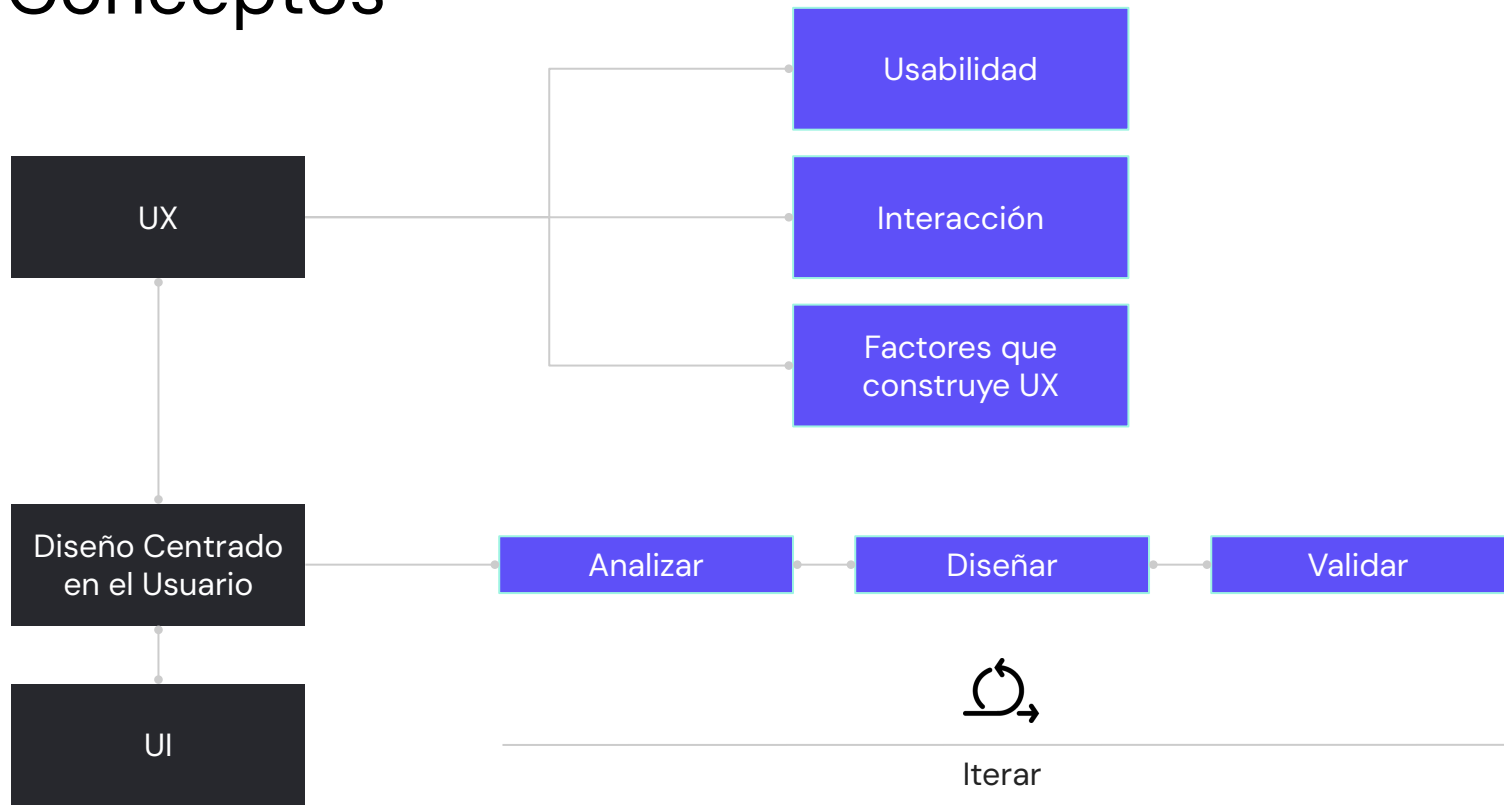


DCU

Es una vía para alcanzar la Usabilidad



Conceptos





Design Thinking

¿Qué es?

Es un método para generar ideas innovadoras, que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

LOS 6 PRINCIPIOS DEL DESIGN THINKING



Enfócate en valores humanos

Tener **empatía** por las personas para las cuales estás diseñando es fundamental para lograr un buen diseño.



Incita siempre a la acción

No nos confundamos con el nombre, ya que no se trata de pensar sino de hacer. *Del pensar a la acción.*



La cultura de prototipos

Hacer prototipos no es simplemente una manera de validar las ideas: es una parte integral del proceso de innovación.

LOS 6 PRINCIPIOS DEL DESIGN THINKING



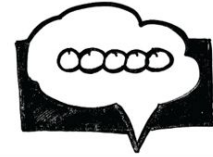
**No me lo digas,
muéstramelo**

Comunica tu visión de una manera significativa, creando experiencias, usando bocetos ilustrativos, y contando buenas historias.



**Colaboración
extrema y radical**

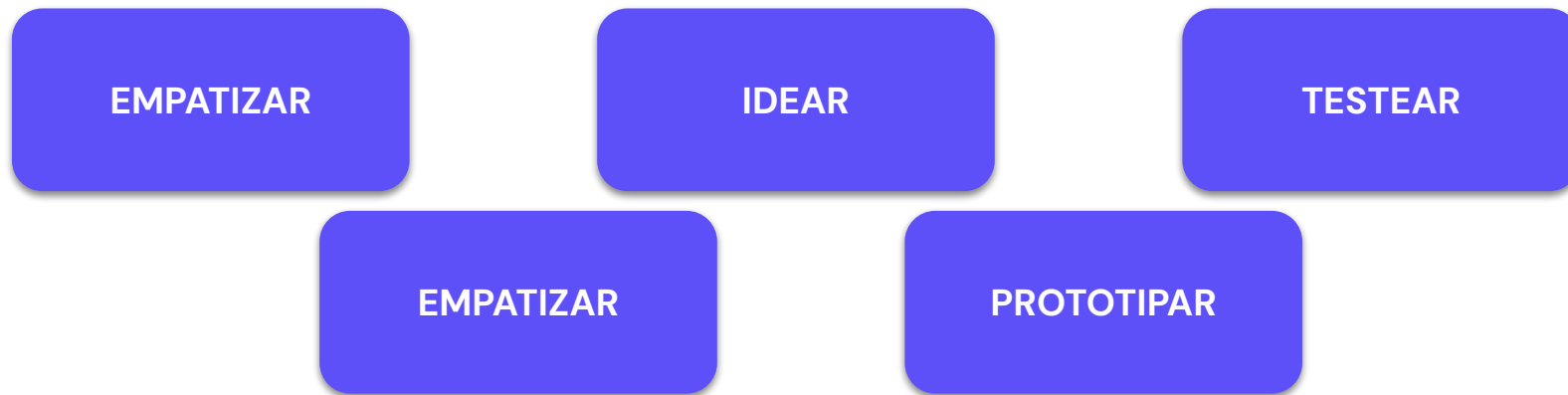
Junta equipos de personas que provengan de variadas disciplinas, y puedan aportar distintos puntos de vista. La diversidad permite sacar a la luz ideas radicales.



**Estar consciente
del proceso**

Tener claro el proceso de diseño, y saber qué métodos, técnicas y herramientas se utilizan en cada fase.

LAS 5 INSTANCIAS DEL DESIGN THINKING



Entendiendo al usuario

RESEARCH

Problema, objetivo y solución

1. **Problema:** ¿Cuál es la hipótesis?

Identificar un problema real que lo motive.

Debe estar correctamente redactado. En su desarrollo debe incluir: contexto, actores/as involucrados/as, facilitadores y obstaculizadores.

2. Objetivo: ¿Qué buscamos? Definir un objetivo concreto que surge del problema.

3. Solución: ¿Qué proponemos? Describir la solución del Prototipo de aplicación. ¿Cómo soluciona el problema? ¿Qué funcionalidades va a tener el proyecto?

4. Research Generativo (Investigación de escritorio) ¿Qué problemas o necesidades tienen nuestros usuarios? ¿Qué información real tengo para sustentar?

Investigación



Investigación de escritorio

Es un método de investigación que implica el uso de datos ya existentes, para aumentar la eficacia general de la investigación. Se basa en material publicado en informes y/o documentos similares, que se encuentran disponibles de manera pública.



Personas

PERSONAS

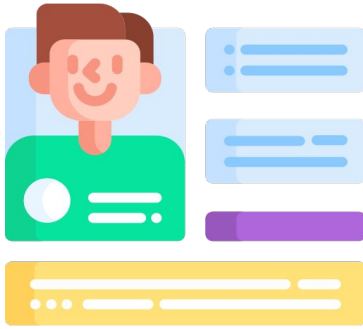
User persona y proto persona

La **"persona"** no es más que un individuo ficticio, creado para describir un usuario específico.

No se trata de personas reales, sino de modelos de personas que actúan en representación de los usuarios, durante todo el proceso de diseño.

Una **proto persona** también es un personaje semi-ficticio, creado para comprender el perfil de nuestros usuarios; sin embargo, la definición de una **proto persona** difiere al ser una **versión más cruda de la user persona**, es decir, se crea cuando no hay recursos disponibles para llevar a cabo investigaciones sobre los usuarios (tiempo, dinero, etc.).

Se basa en información obtenida a través de fuentes indirectas.



User persona

Una user persona ya está basada en evidencia (mediante entrevistas por ejemplo).



Proto persona

La proto-persona se basa en suposiciones (como hipótesis)

Intro

Foto – Nombre y apellido
Profesión – Tipo de usuario
Frase identificatoria

Datos demográficos

Ciudad – Edad – Sexo
Lugar geográfico
Costumbres/intereses



Justificación de elección

Objetivo: argumentar por qué son afines al proyecto.

Cuerpo de la ficha

Bloque 1: sobre el usuario

Pequeña biografía que defina el entorno (entre 50 y 60 palabras).

Bloque 2: objetivos y metas del usuario

¿Qué busca lograr? ¿Qué objetivos tiene? Detallar por lo menos 3 metas relacionadas con el proyecto.

Bloque 3: frustraciones y motivaciones del usuario

¿Qué motivaciones relacionadas con el proyecto tiene el usuario? ¿Qué frustraciones actuales tiene el usuario? Detallar por lo menos 3 motivaciones y 3 frustraciones.

Bloque 4: habilidades

Nuevas tecnologías, Internet, softwares, dispositivos móviles. Se sugiere usar una escala del 1 al 5, donde 1 es nada y 5 es mucho.



Benchmarking

BENCHMARKING

¿Qué es?

El benchmarking es una metodología que permite conocer la posición de un producto en relación a los de su competencia, en un determinado momento.

Los resultados obtenidos facilitan el conocimiento de sus fortalezas y debilidades, que deben ser tenidas en cuenta para las instancias de creación de nuestro prototipo.

Definiendo e ideando el producto

POV

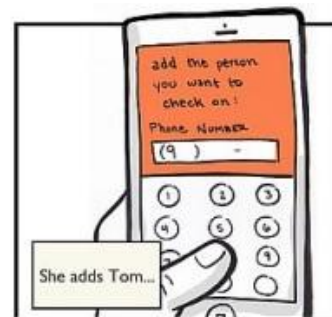
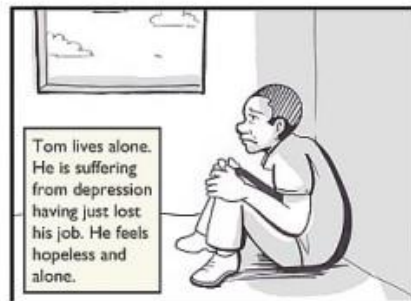
El objetivo es desarrollar una declaración significativa y sintética del problema, un punto de vista.

Storyboarding en UX

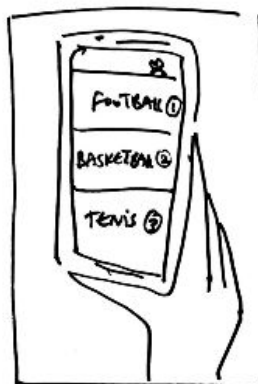
Es una herramienta que ayuda a **predecir y explorar visualmente la experiencia de un usuario** con un producto.

Facilita la tarea de comprender cómo las personas fluyen a través de la interacción con ella a lo largo del tiempo, brindando una idea clara acerca de cómo crear una narrativa sólida.

STORYBOARD



STORYBOARD



Storytelling en UX

El storytelling consiste en **trazar una historia de un producto**, que conecte con el público que lo compra. Se puede usar, además, como elemento que mejore e integre la experiencia de usuario de tu producto.

Storytelling en UX

Hay cuatro **elementos básicos** del storytelling aplicado a UX:

- ✓ Razón para tu historia
- ✓ Personaje principal (héroe)
- ✓ Conflicto inicial
- ✓ Estructura

Estructura de la declaración

- ✓ ¿Quién es nuestro **usuario**?
- ✓ ¿Qué **necesita** (problema)?
- ✓ ¿**Por qué**?

Martín es un ejecutivo que vive en Bariloche y tiene dos perros: Chiqui y Baco. Por su trabajo, viaja al menos dos veces por mes a Buenos Aires. Él **necesita** encontrar al cuidador ideal, que pueda mantener la rutina de sus perros, **porque** piensa mucho en ellos y se siente mal cuando los deja con desconocidos mientras está de viaje.

Hacia una definición

Minimum Viable Product (MVP) refiere a aquel producto mínimo viable, que te permita validar por lo menos una parte de tu negocio. Este será el **primer prototipo que llevarás al mercado** para encontrar las primeras reacciones de tus clientes.

Nos ayuda a conocer quiénes son nuestros clientes: comenzaremos por los **"early-adopters"**.

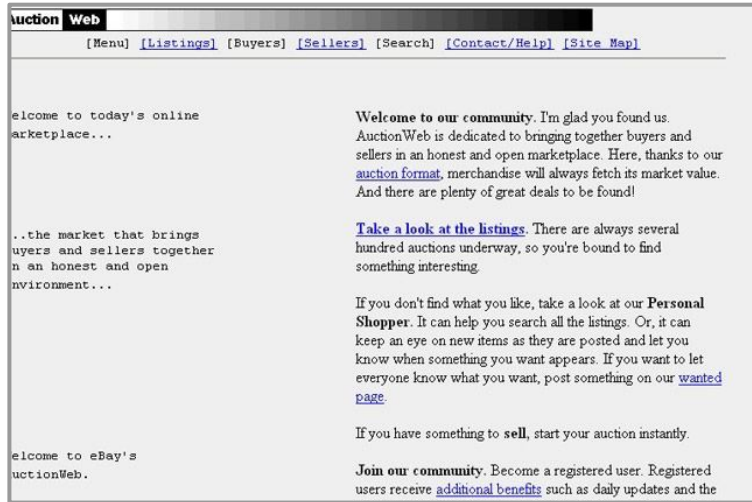
Not like this...



...instead like this!



Ebay



Apple



