

UI/UX

Diseñando
experiencias:
Sitios web y
Apps





Edgar Cabral

Diseñador gráfico/web

Especialista en Análisis y
Diseño Integral de Software.

Licenciado en Análisis de
Sistemas Informáticos.

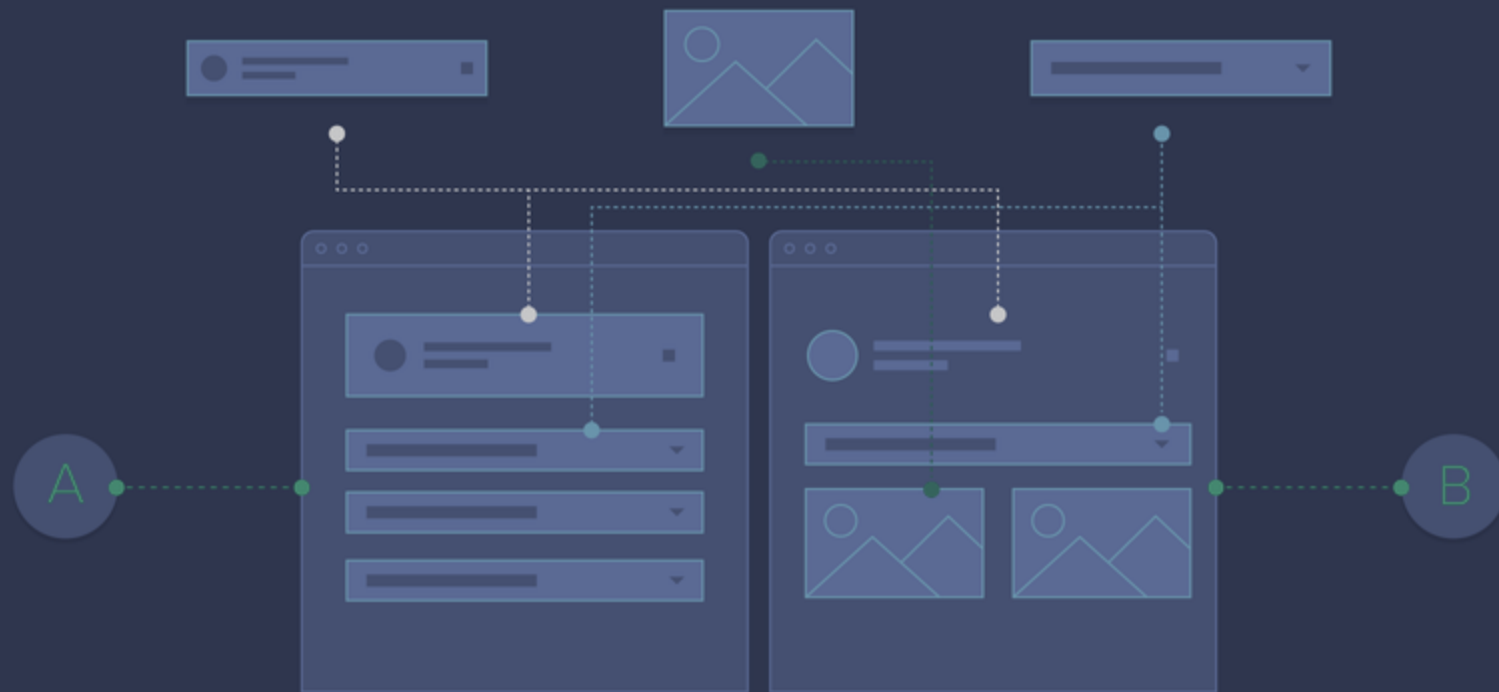
edgarmissael@gmail.com

UI/
UX

U I

(User Interface)

Componentes

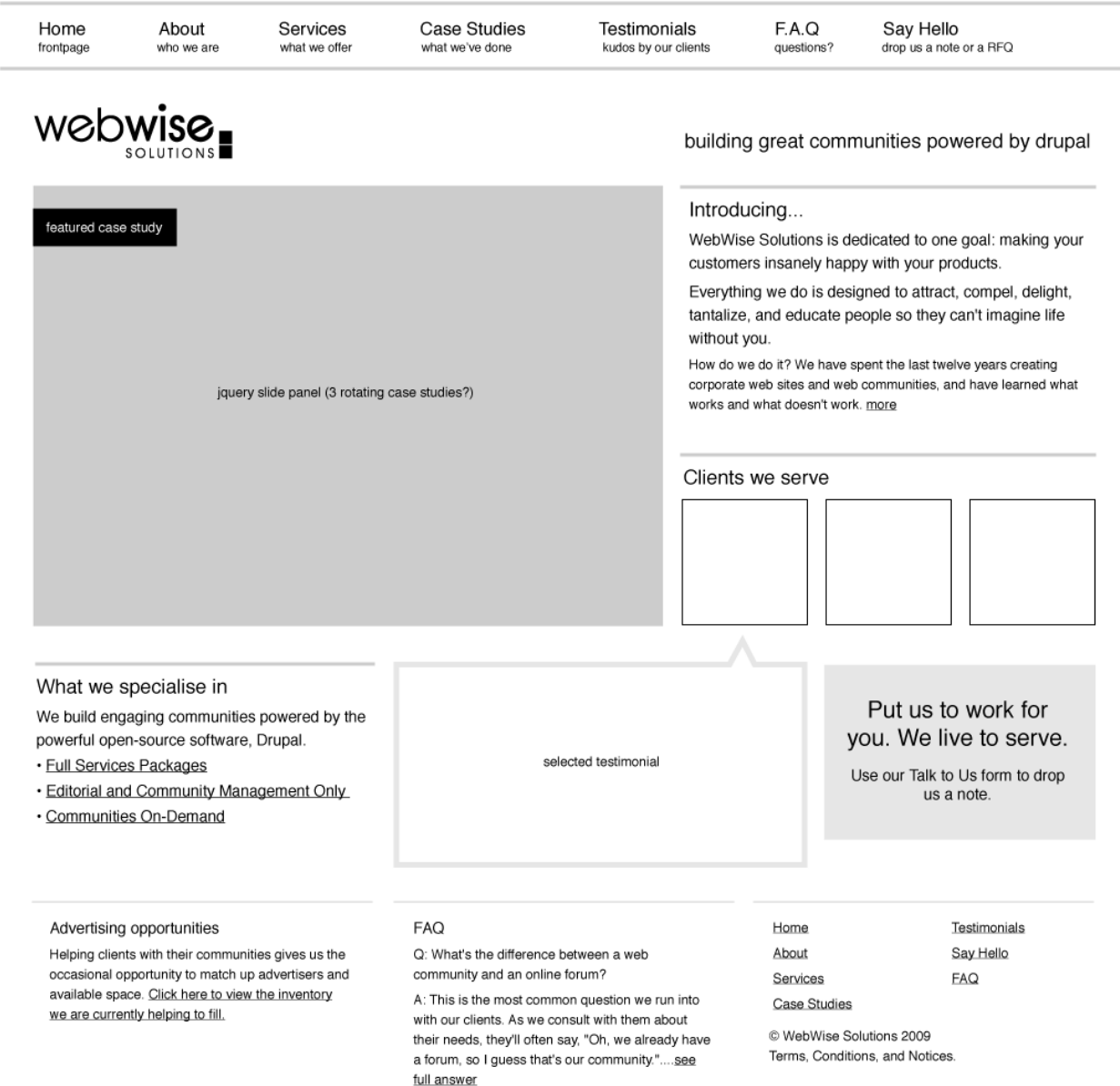
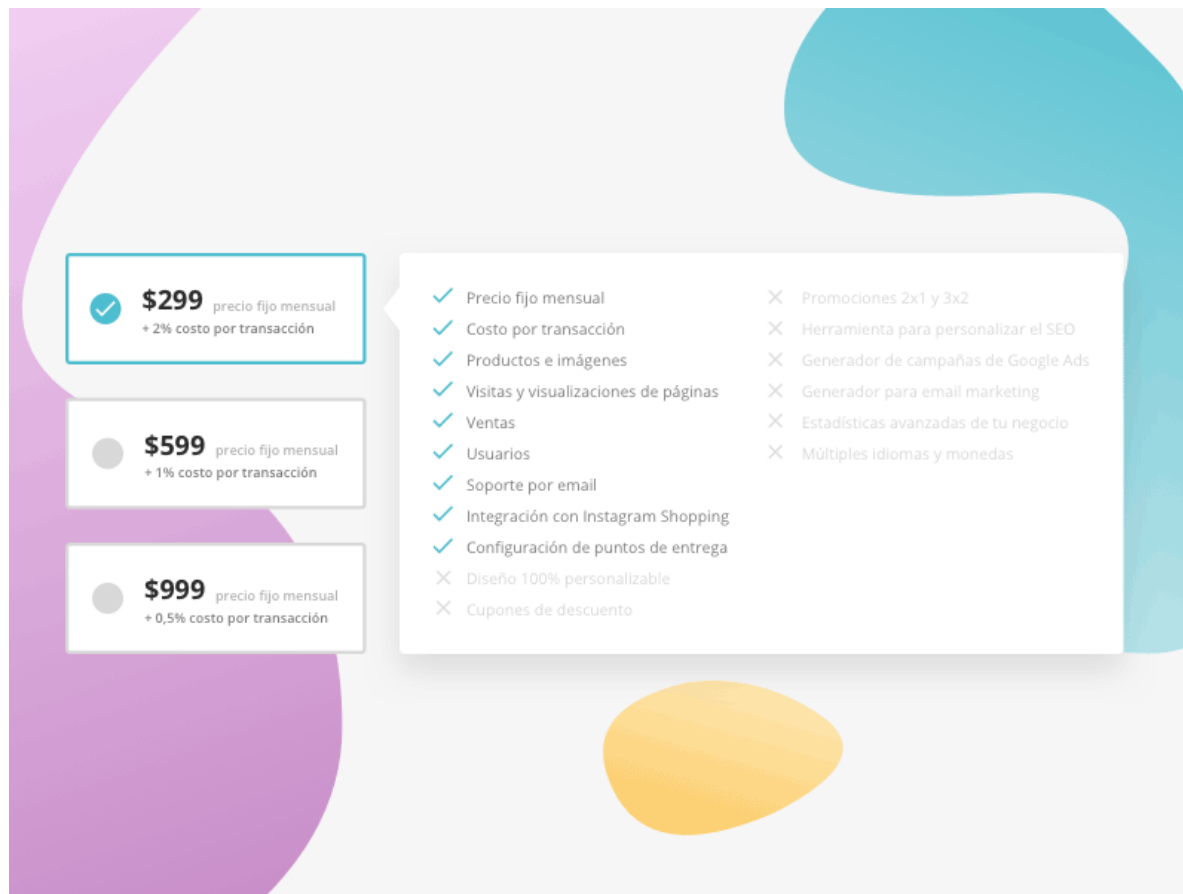


VS



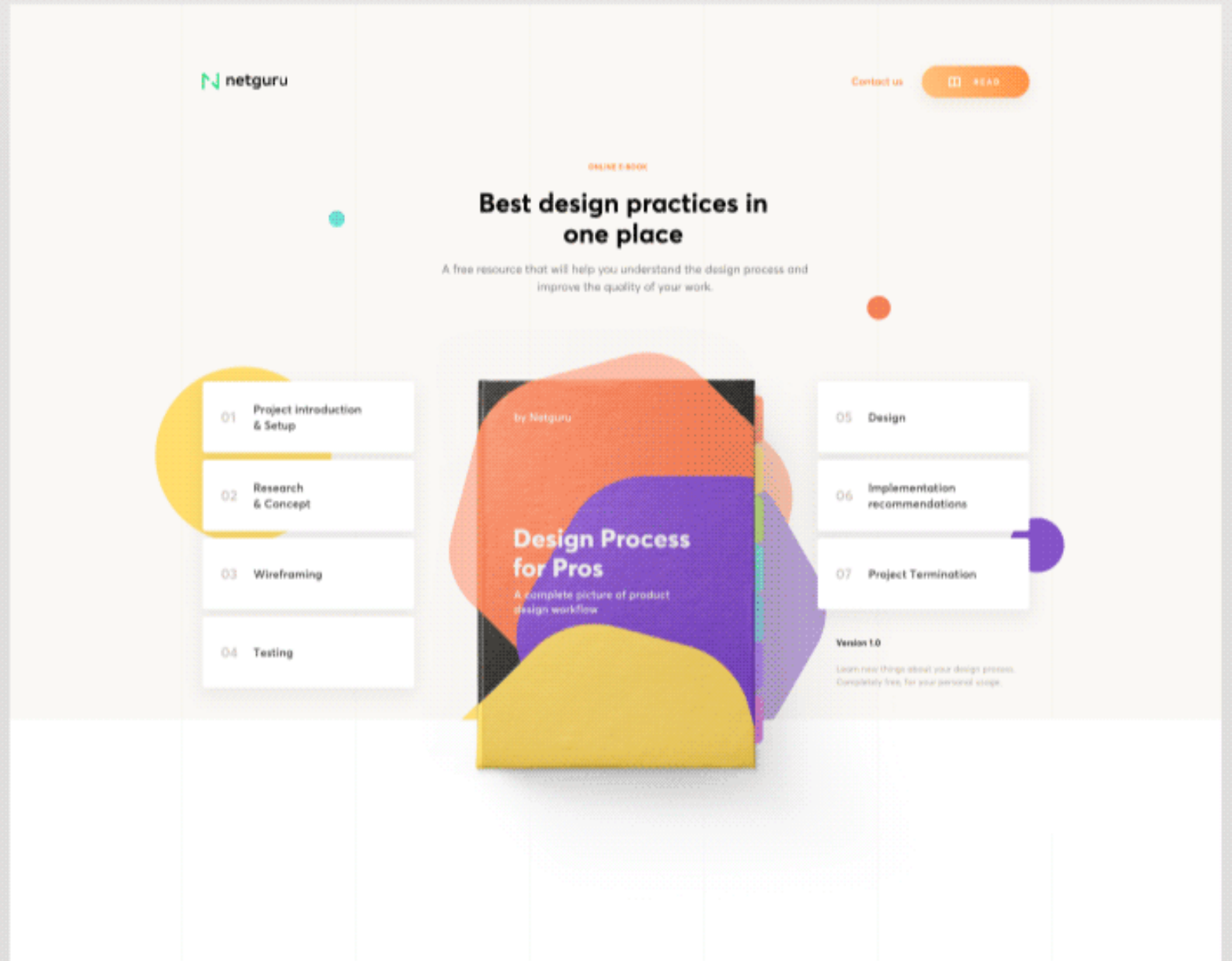
Wireframes/Mockups

(boceto idea/base)



Sitio web

(Desarrollar)

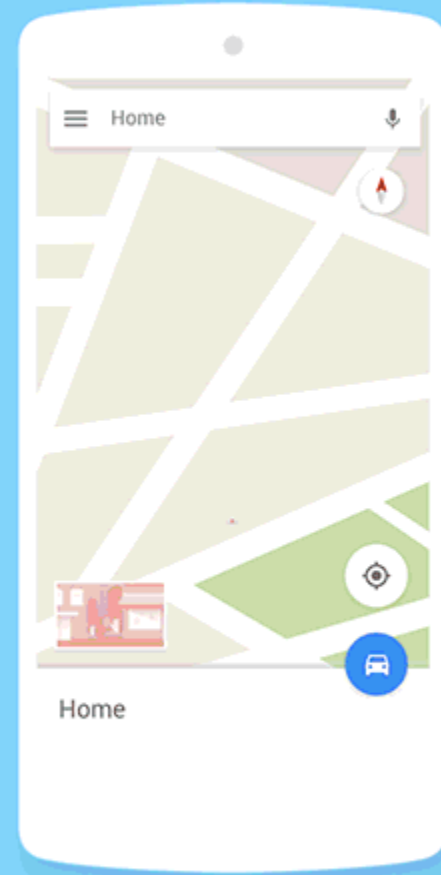


Todos conocemos
productos que...



Nos animan

Nos facilitan



Nos
complican





O nos unen...

Pero, se pusieron a
pensar...

¿Quién se dedica a
crear esta serie de
experiencias?

¡Claro, las experiencias
han sido “**creadas**”
directa o
indirectamente!

What?

Ahora si les diera a
elegir un teléfono
móvil.

¿Cuál elegirías?



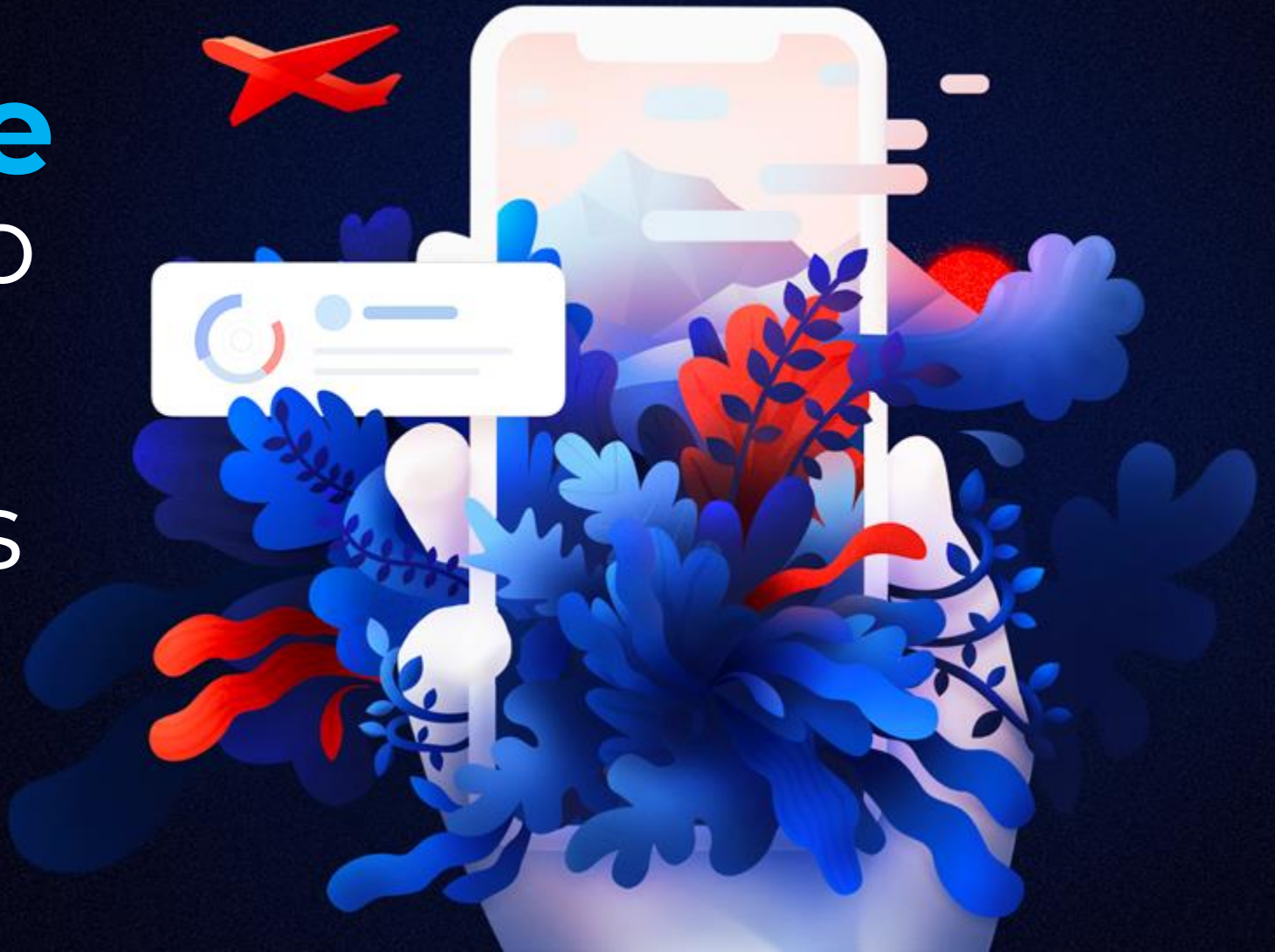
VS



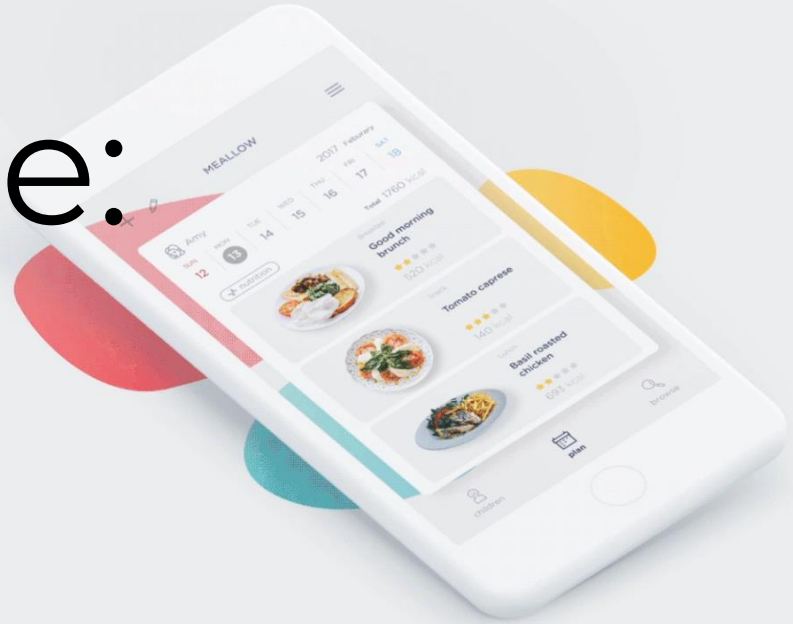


¿Cierto?
Funcionalidad + Estética

No depende
solo de
**factores de
diseño**, sino
radica en las
emociones y
sentimientos
que crea la
marca.



Lo más importante:
Los **USUARIOS**



Las **emociones** se logran con:

- Estrategia de Marketing
- Diseño de producto
- Campaña de comunicación



Pero nosotros hablaremos
de la **UX**
(o Experiencia de Usuario)

Primeramente
¿Qué es una
experiencia?

Detalles

Optimización

Sorpresas

Nuevos usos

Regalos

EXPERIENCIA

Memorias

Sabiduría

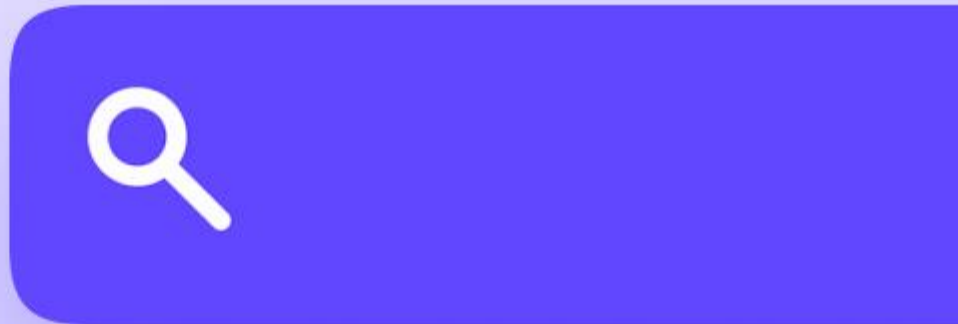
Aprendizajes

Mejoras

Ahora veamos las **UX**
aplicados a los
medios digitales

UX no es algo que le
“agregamos” a un
servicio o producto.

Pero...



Un buscador

- ¿Pequeño o Grande?
- ¿Permitirá búsqueda avanzada?
- ¿Está en el lugar correcto?
- ¿Necesita un botón "Buscar"?
- ¿La interacción cumple la expectativa del usuario?



Un buscador

- ¿Pequeño o Grande?
- ¿Permitirá búsqueda avanzada?
- ¿Está en el lugar correcto?
- ¿Necesita un botón "Buscar"?
- ¿La interacción cumple la expectativa del usuario?

El término de **UXD** no
le queda a cualquier
persona...

Curioso Preguntón Atento
Visionario

Detallista

Amigable

UXD

Creativo **(User eXperience Designer)**

Inconforme

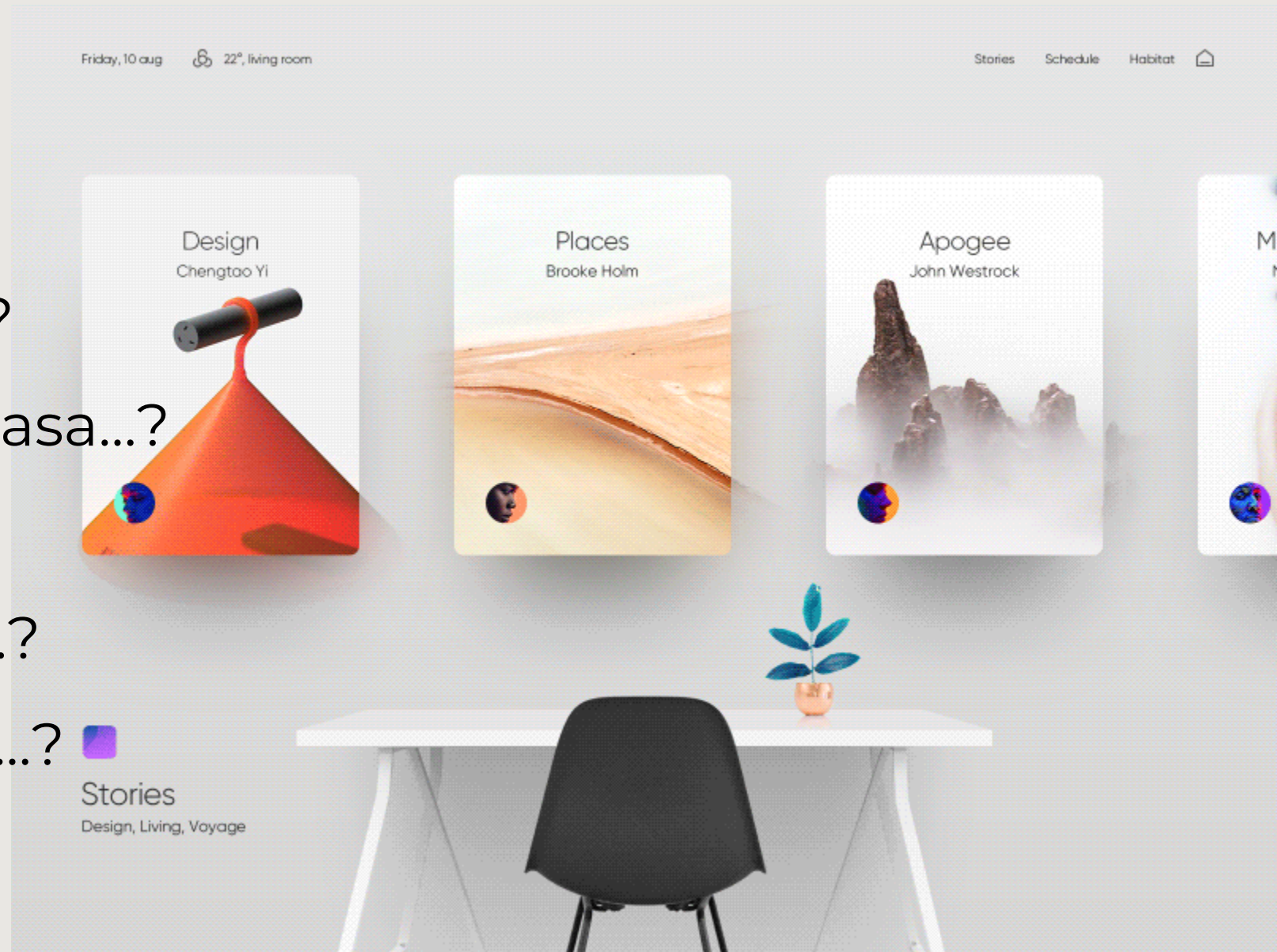
Investigador

Sensible

loco

Curioso

- ¿Por qué pasa...?
- ¿Cómo es que pasa...?
- ¿A dónde va...?
- ¿Por qué va allí...?
- ¿Qué me lleva a...?

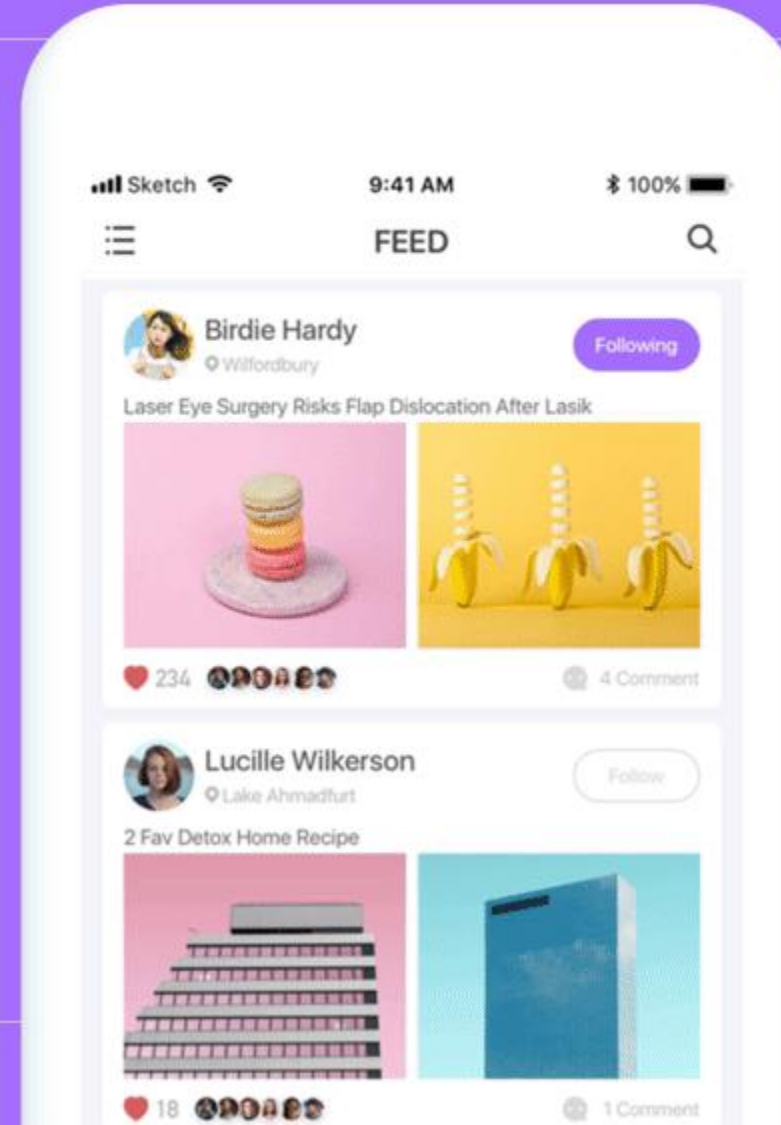


Inconforme

- ¿Y si...?
- ¿Mejoraría por...?
- ¿No me convence así...?
- ¿Qué pasaría si...?

WEN

10.30



2018

UX/UI

Loco

- ¿Imagínate que...?
- ¿Podría resolverse...?
- ¿Si inventamos...?
- ¿Probemos esto...?



Razones para tomar en
cuenta la **UX**...

1. Es mas fácil crear un producto que continuar con lo acostumbrado

2. Por ventaja competitiva

3. Un usuario feliz es tu
mejor promotor

4. El costo es casi el mismo,
y terminas beneficiado

5. Todos queremos una vida sencilla, fácil y divertida

Lo más importante:
Los **USUARIOS**

