

Proceso para fundamentar una app móvil

Carlos Padilla

2024-06-08

1 Imagen para reconocer películas

En esta sección se presentaría una imagen donde los usuarios deben reconocer diferentes películas.

2 UX Writing

El UX Writing se refiere a la redacción de los textos que guían a los usuarios a través de la interfaz de una aplicación o sitio web. Es crucial para crear una experiencia de usuario coherente y efectiva.

3 Elementos de UX según JJ Garrett

De acuerdo con JJ Garrett, las etapas de un desarrollo deben trabajarse por capas para identificar cada elemento.

3.1 Capas de Garrett

3.1.1 Superficie

Esta capa se refiere al diseño visual de la interfaz, incluyendo colores, tipografía, y elementos gráficos.

3.1.2 Esqueleto

La ubicación de los diversos elementos que tienen las páginas y la relación entre ellos. Ejemplo: botones, texto, etc.

3.1.3 Estructura

Relación entre las páginas del sitio, los flujos entre sí, estructura de navegación, etc.

3.1.4 Alcance

Funciones y características del sitio. Es el "qué" del proyecto.

3.1.5 Estrategia

Consiste en aclarar qué esperan del sitio los dueños, gestores, los usuarios. Es el "por qué".

4 Estrategia

4.1 Necesidades del Usuario (Software / Desarrollo)

- Investigación de usuarios
- Pruebas de usabilidad: entrevistas, focus groups, etc.

4.2 Objetivos del Sitio (Negocio) (Software / Desarrollo)

- Metas financieras
- Limitantes tecnológicas
- Objetivos de las personas

4.3 Preguntas que funcionan

- ¿Qué debe lograr la app para el negocio?
- ¿Quién eres?

4.4 Preguntas que debemos hacernos

- Se debe contar con una visión alineada del producto o app para tener:
- Especificaciones y requerimientos
- Entendimiento general de cuáles serán las funciones, el contenido y quién lo generará

4.5Cuál es el valor que provee

- Especificar claramente el valor añadido por la aplicación o producto.

4.6 Esqueleto

- Diseño de información (software / web)
- Diseño de la interfaz (software)
- Diseño de la navegación (web)