

UX / UI

Bienvenidos

Acerca del curso

Diseño

Principios
de diseño

Proceso
de diseño

¿Qué es UX / UI?

¿Qué es UX?

“ La creación y sincronización de los elementos que afectan a la experiencia de los usuarios con una determinada empresa, con la intención de influir en sus percepciones y comportamiento ”

Nuestro alcance

UX

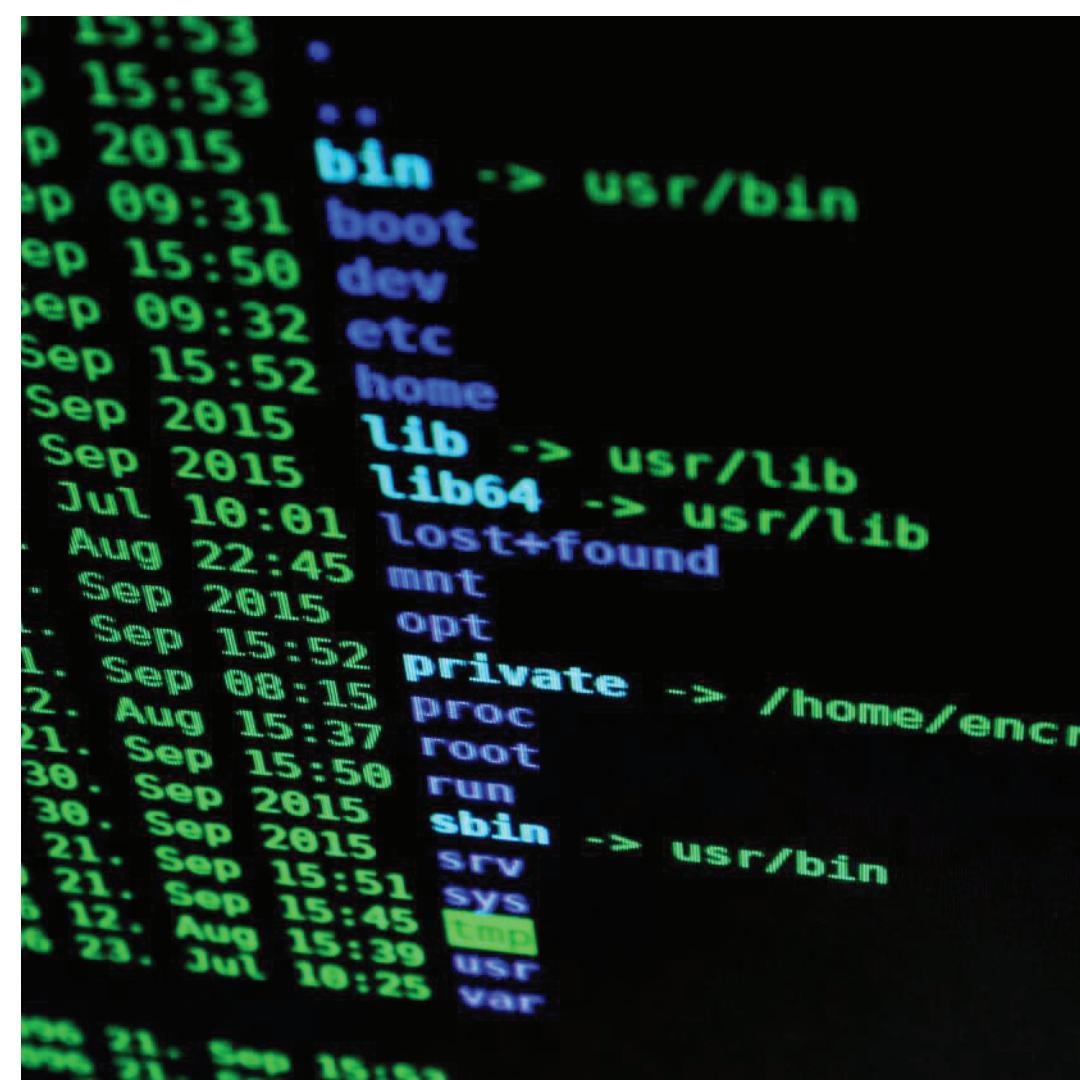
Experiencias
Digitales

¿Qué es UI?

¿Qué es UI?

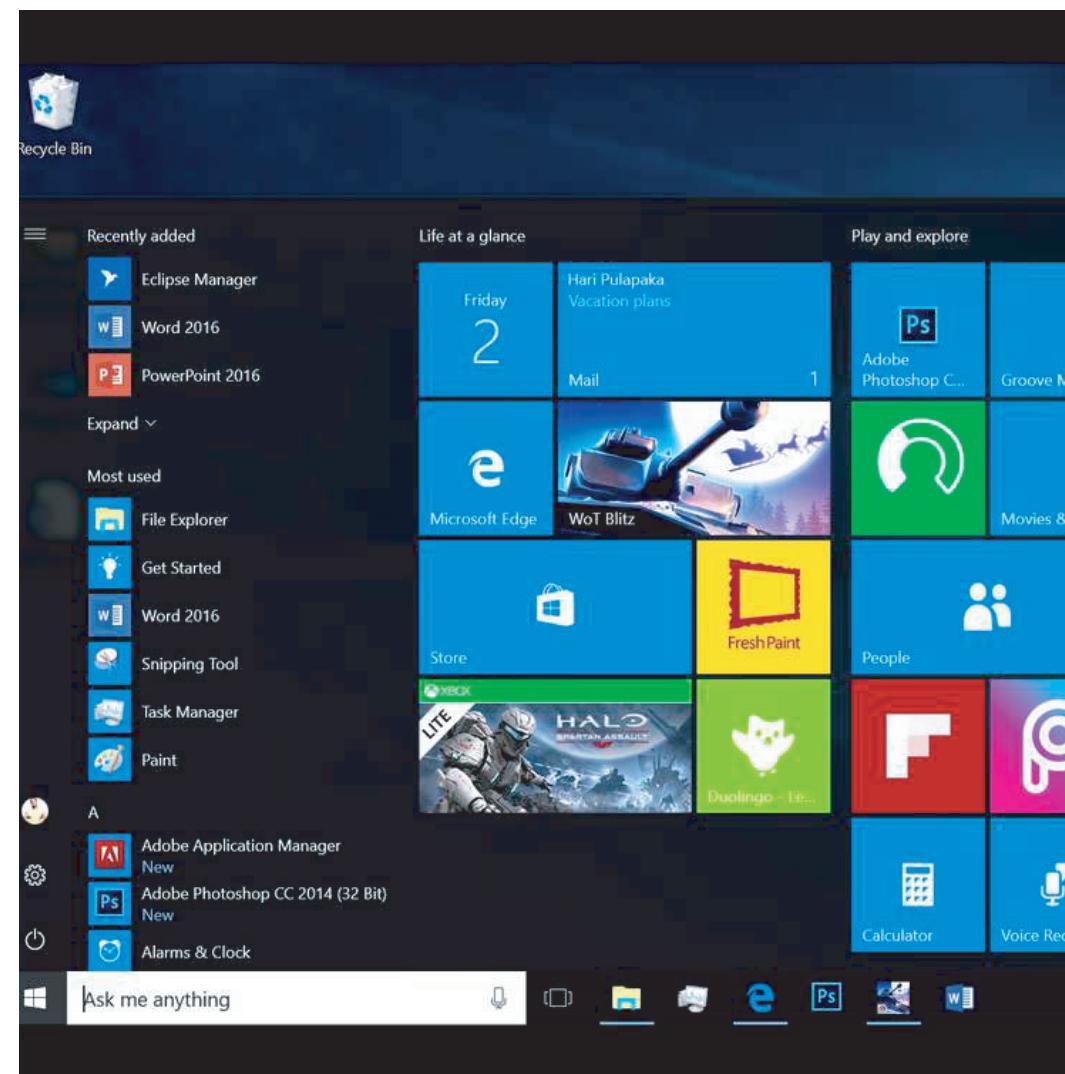
“ Es el espacio donde se producen las interacciones entre humanos y máquinas. El objetivo de esta interacción es permitir el funcionamiento y control eficaz de la máquina desde el extremo humano, mientras que la máquina devuelve simultáneamente información que ayuda al proceso de toma de decisiones de los operadores ”

Tipos de UI

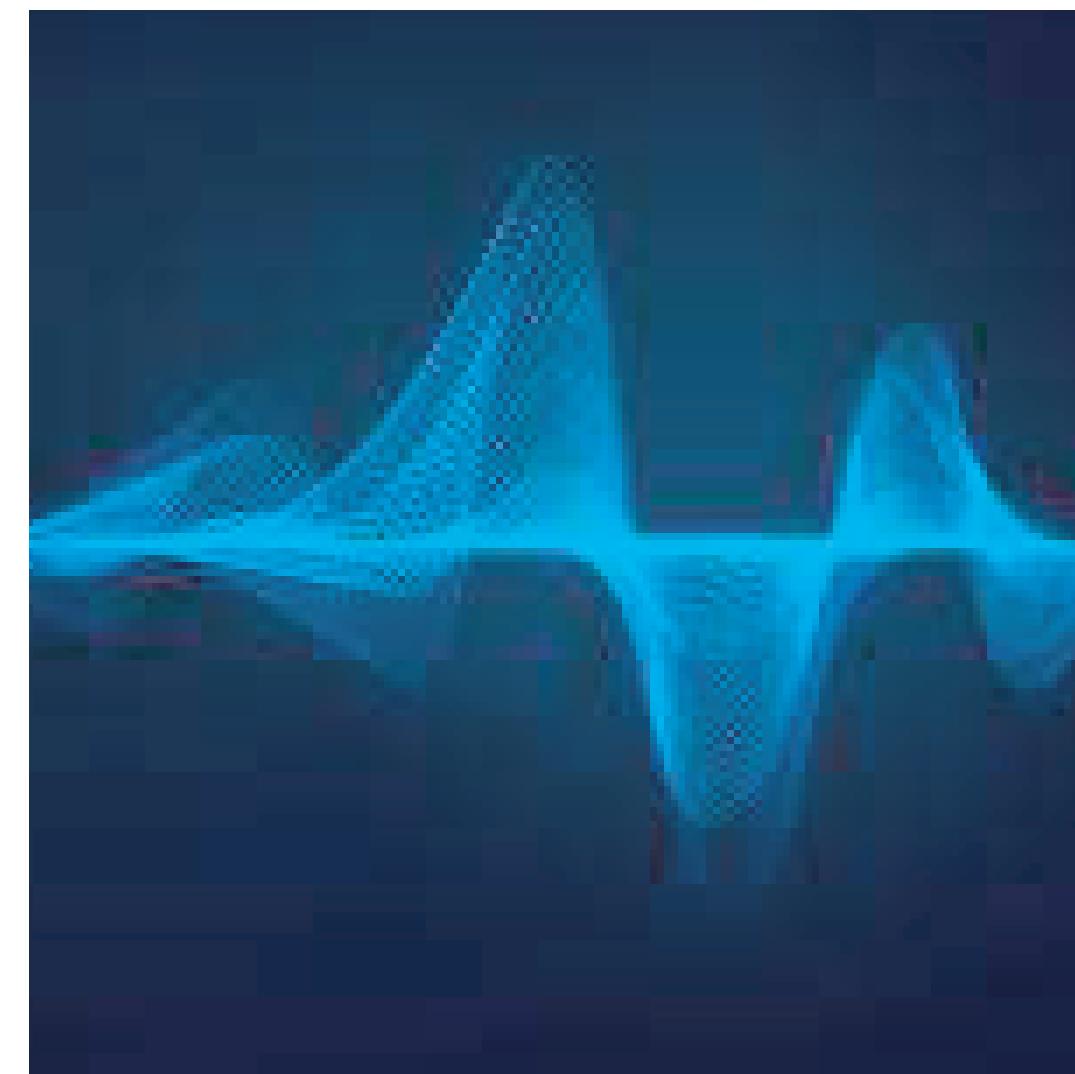


```
15:53 .
15:53 ..
15:53 bin -> usr/bin
15:53 ..
15:53 boot
15:53 dev
15:53 etc
15:53 home
15:53 lib -> usr/lib
15:53 lib64 -> usr/lib
15:53 lost+found
15:53 mnt
15:53 opt
15:53 private -> /home/encr
15:53 proc
15:53 root
15:53 run
15:53 sbin -> usr/bin
15:53 srv
15:53 sys
15:53 tmp
15:53 user
15:53 var
15:53 ..
15:53 ..
```

Línea de comando



GUI



Voz

Concepto común

UI

USER INTERFACE
DESIGN THE PRODUCT



UX

USER EXPERIENCE
DESIGN THE EXPERIENCE

UI + UX = INTERACTIVE EXCELLENCE

Conclusión



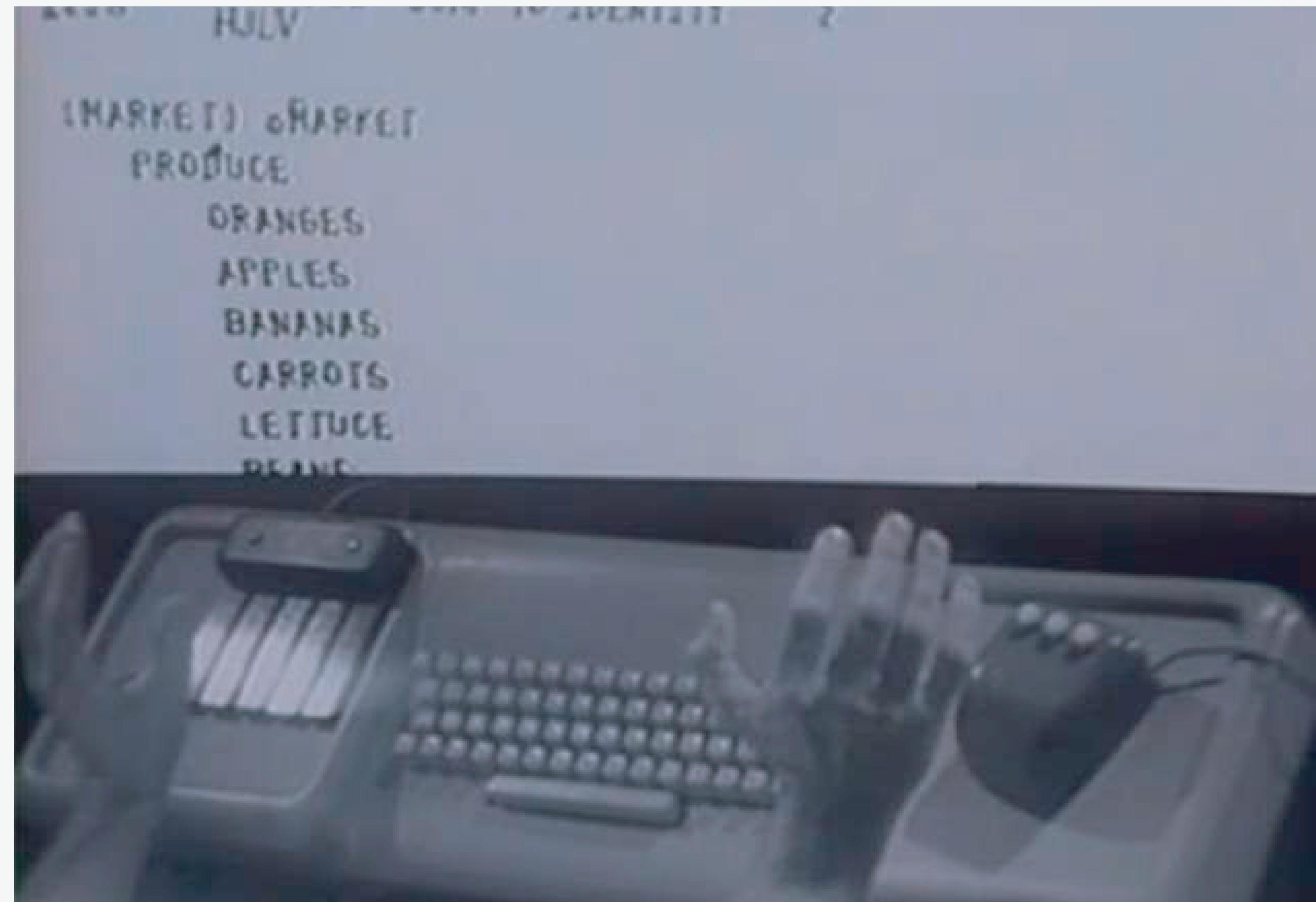
“Design is not just what it looks like and
feels like. Design is how it works.”
- Steve Jobs

Historia de UX / UI



“The Mother of All Demos” | 1968
[Douglas Engelbart](#)

Historia de UX / UI



“The Mother of All Demos” | 1968
[Douglas Engelbart](#)

Historia de UX / UI



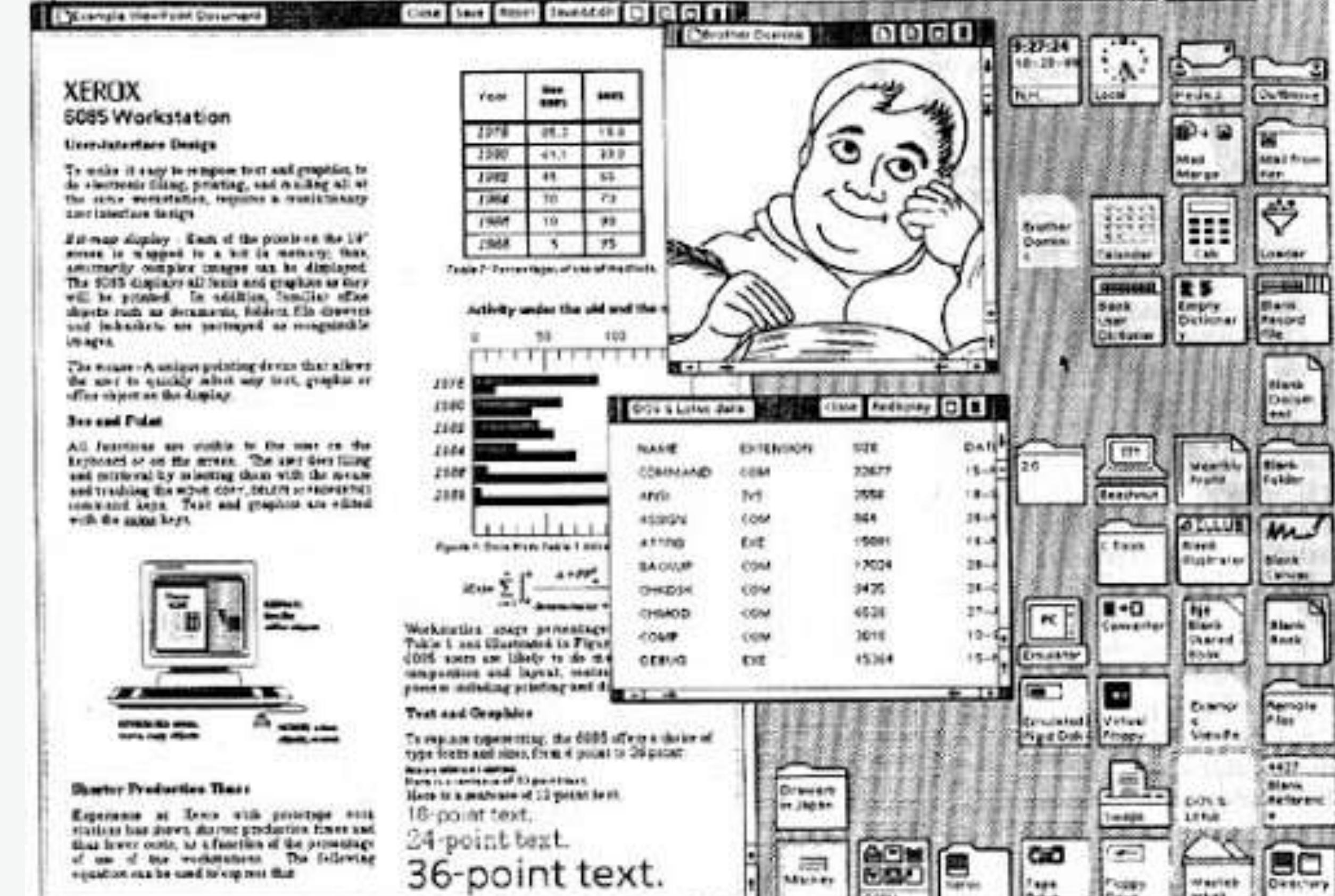
Xerox Palo Alto Research Center | 1968
Research team

Historia de UX / UI



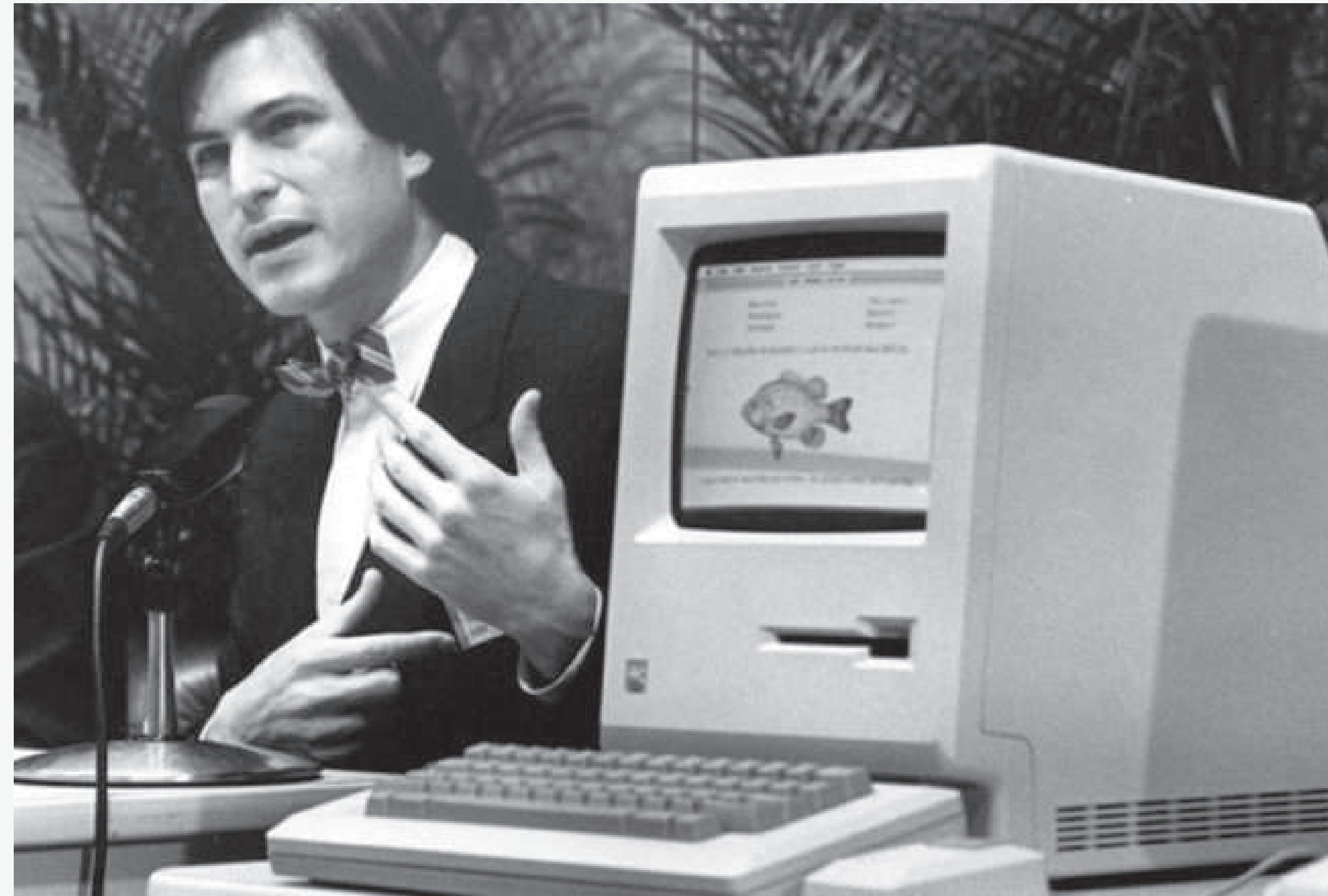
Xerox Palo Alto Research Center | 1968
[Alan Kay](#)

Historia de UX / UI



Xerox Palo Alto Research Center | 1968

Historia de UX / UI



Macintosh 128k | 1984
[Steve Jobs](#)

Historia de UX / UI



Windows 1.0 | 1985
[Bill Gates](#)

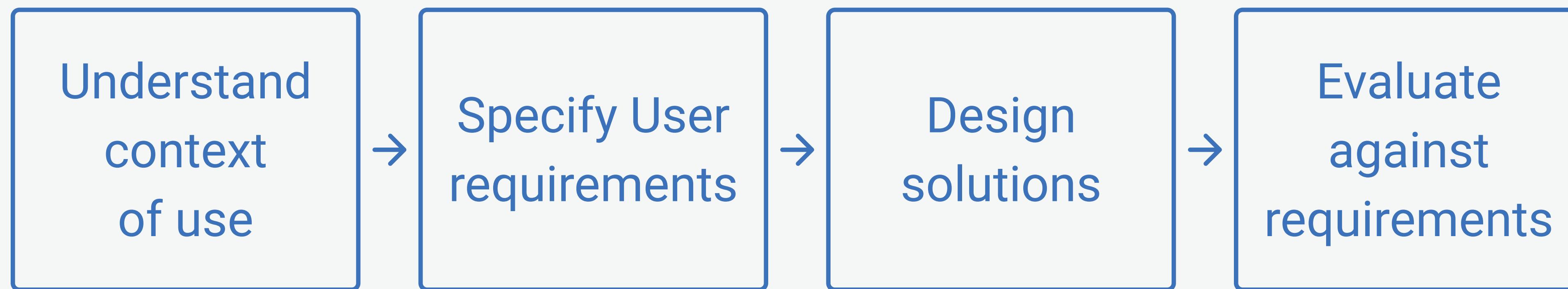
Historia de UX / UI



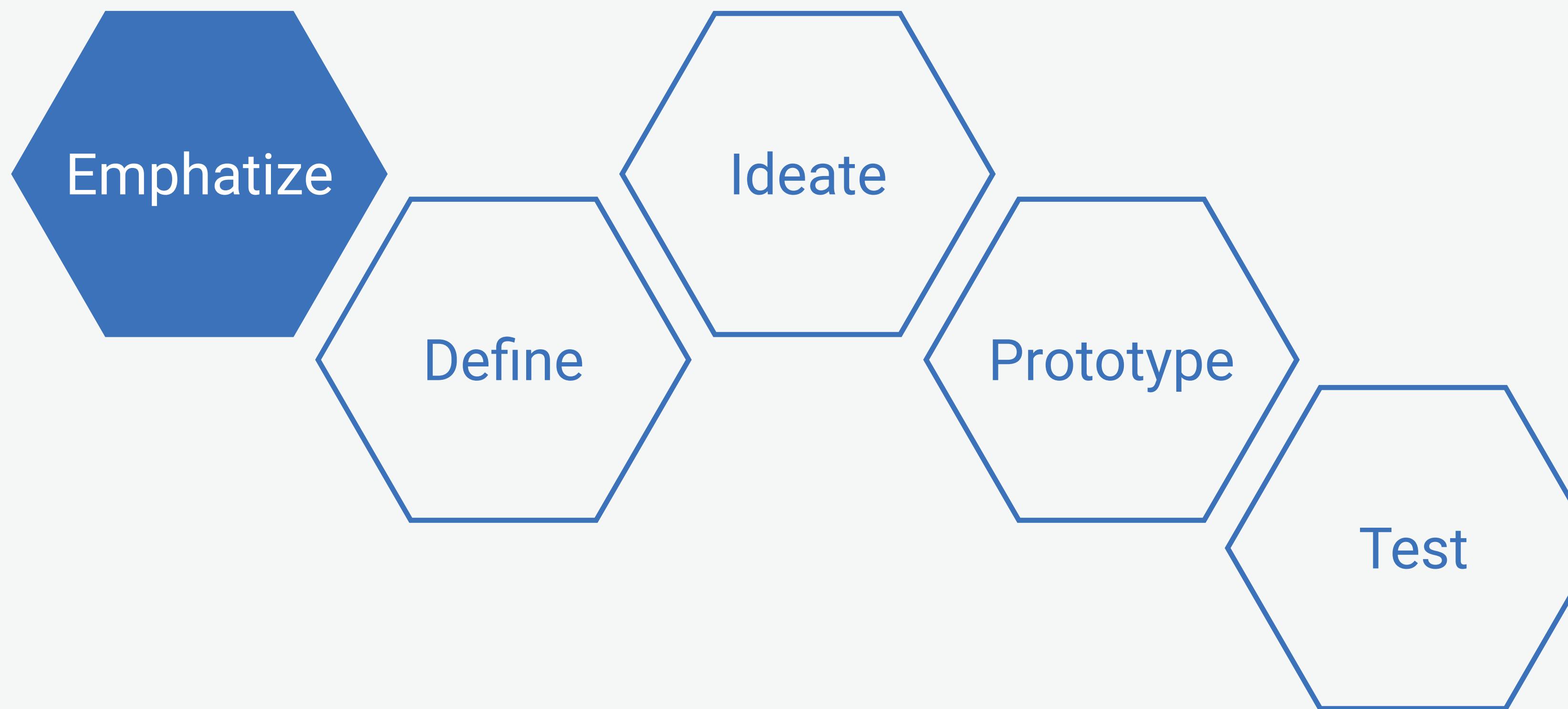
Apple's User Experience Architect | 1995
[Donald Norman](#)

Procesos de diseño

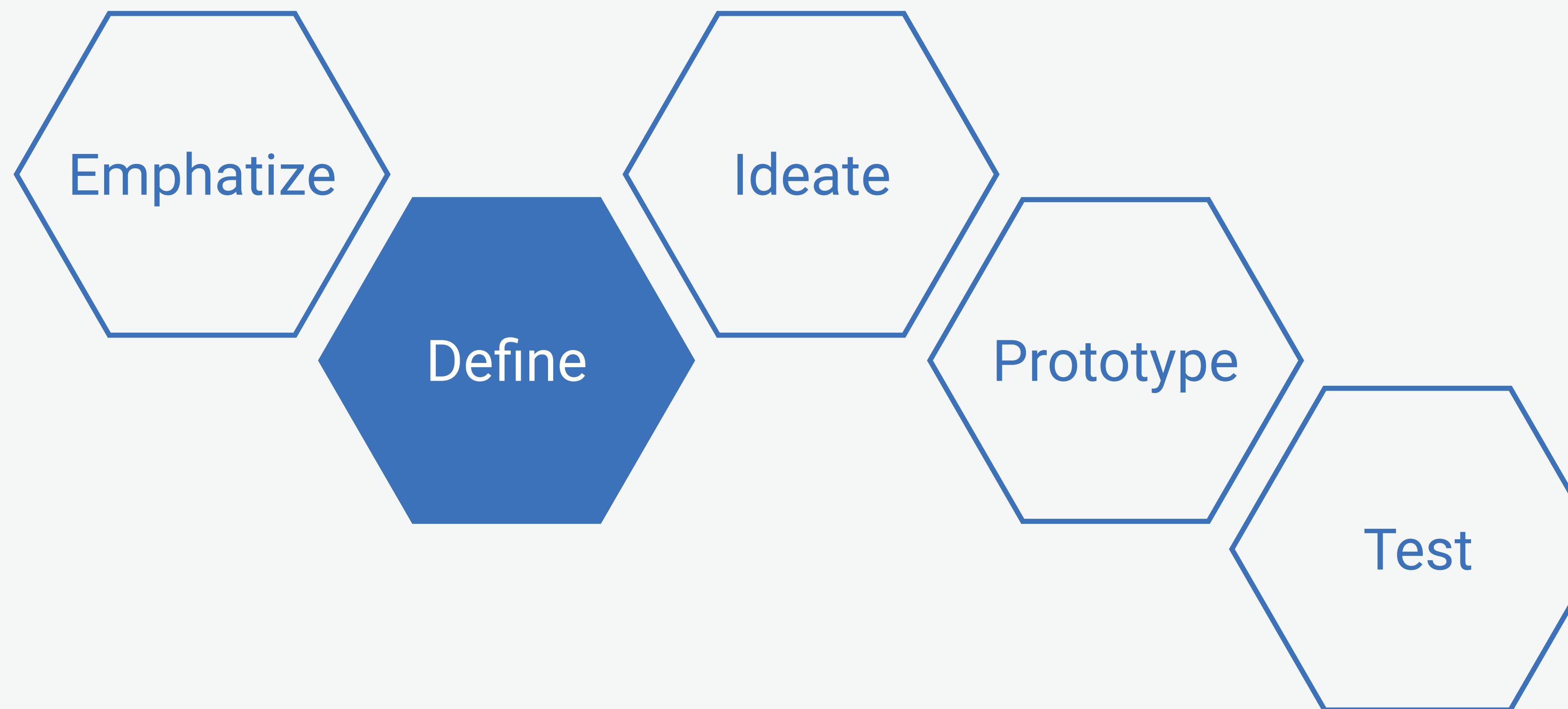
User Centered Design



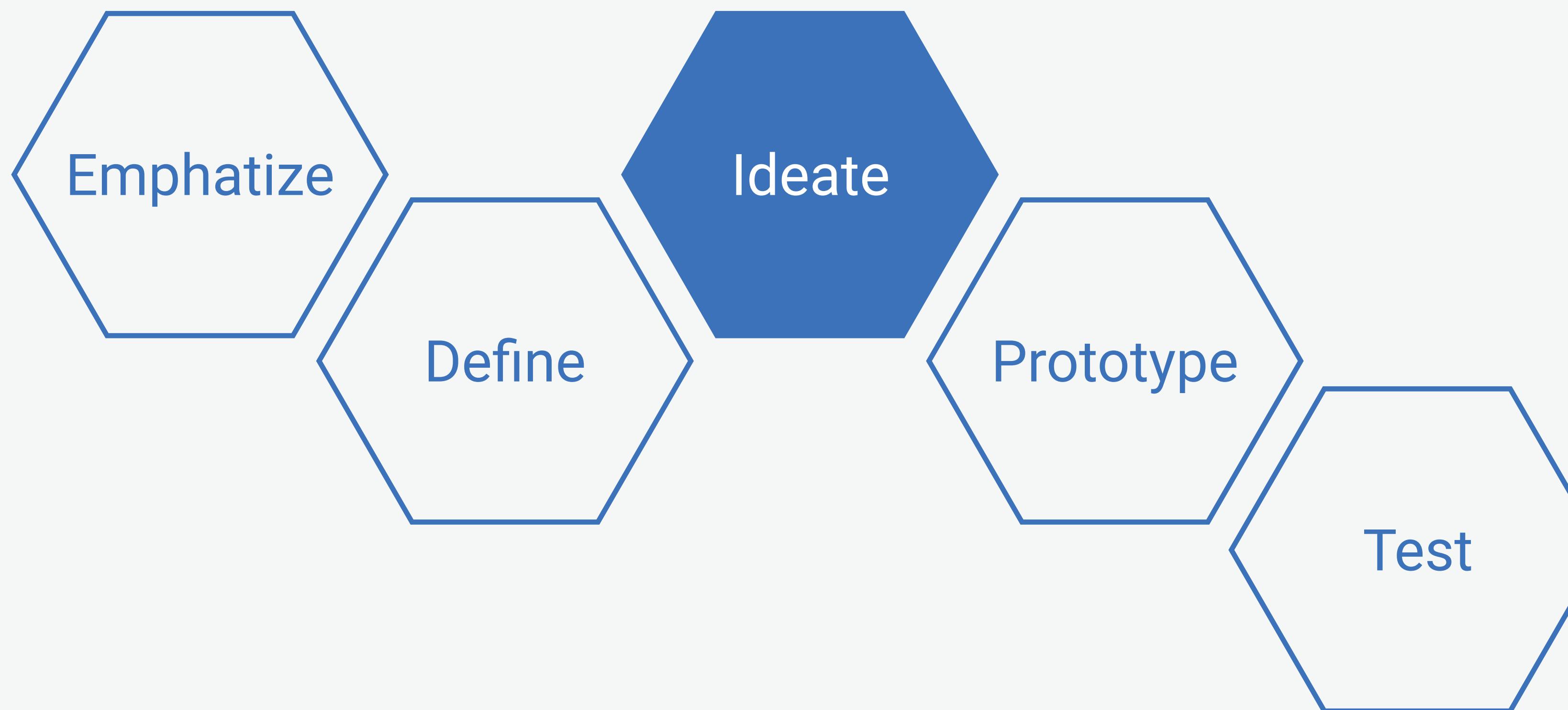
Design Thinking



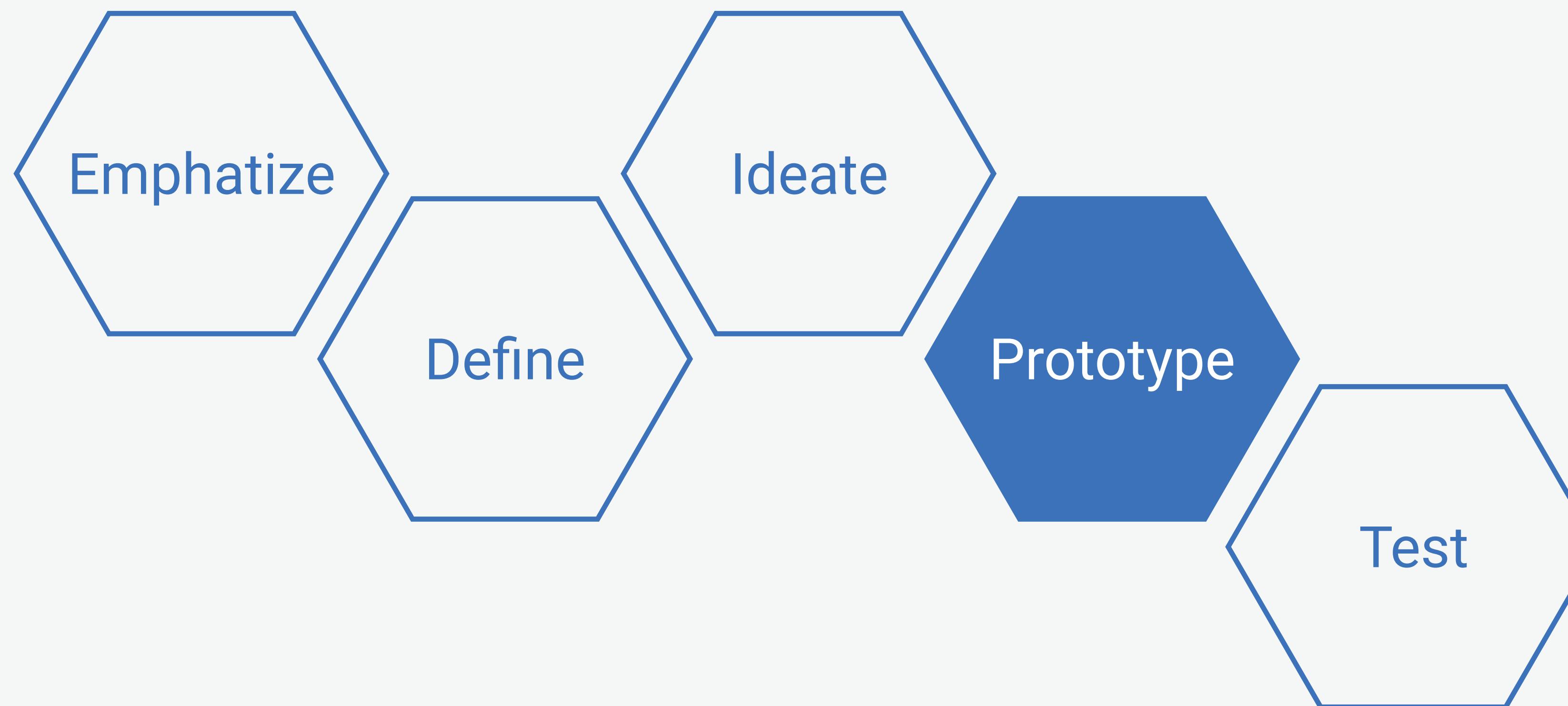
Design Thinking



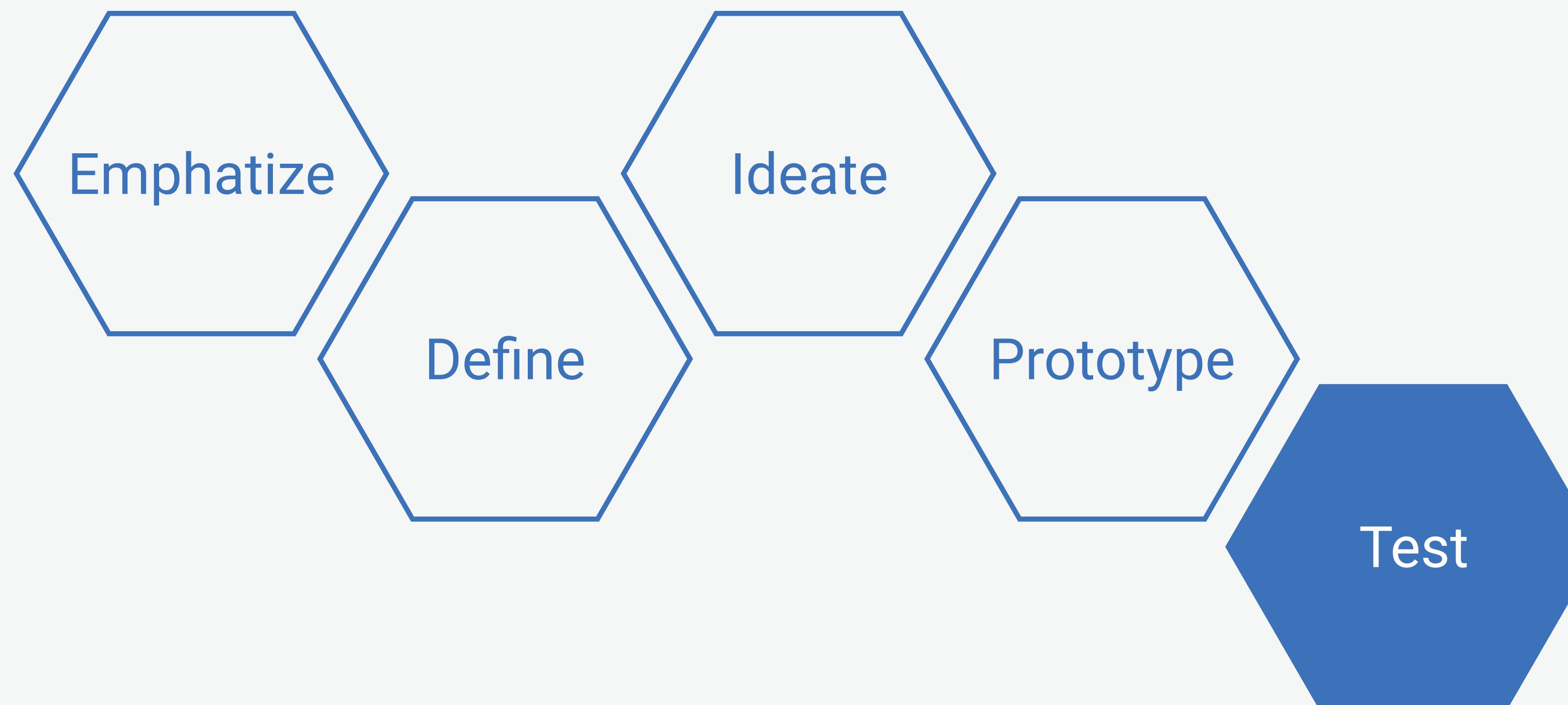
Design Thinking



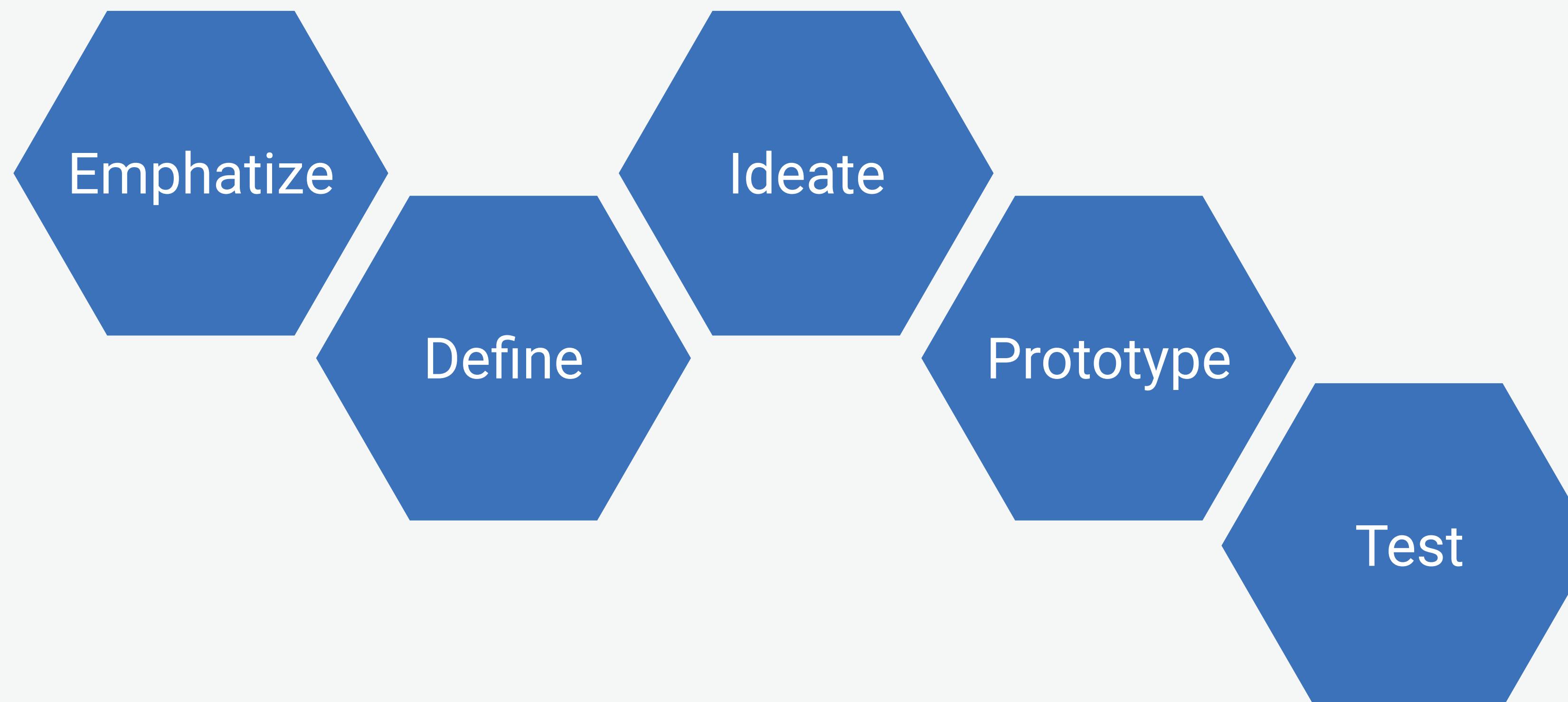
Design Thinking



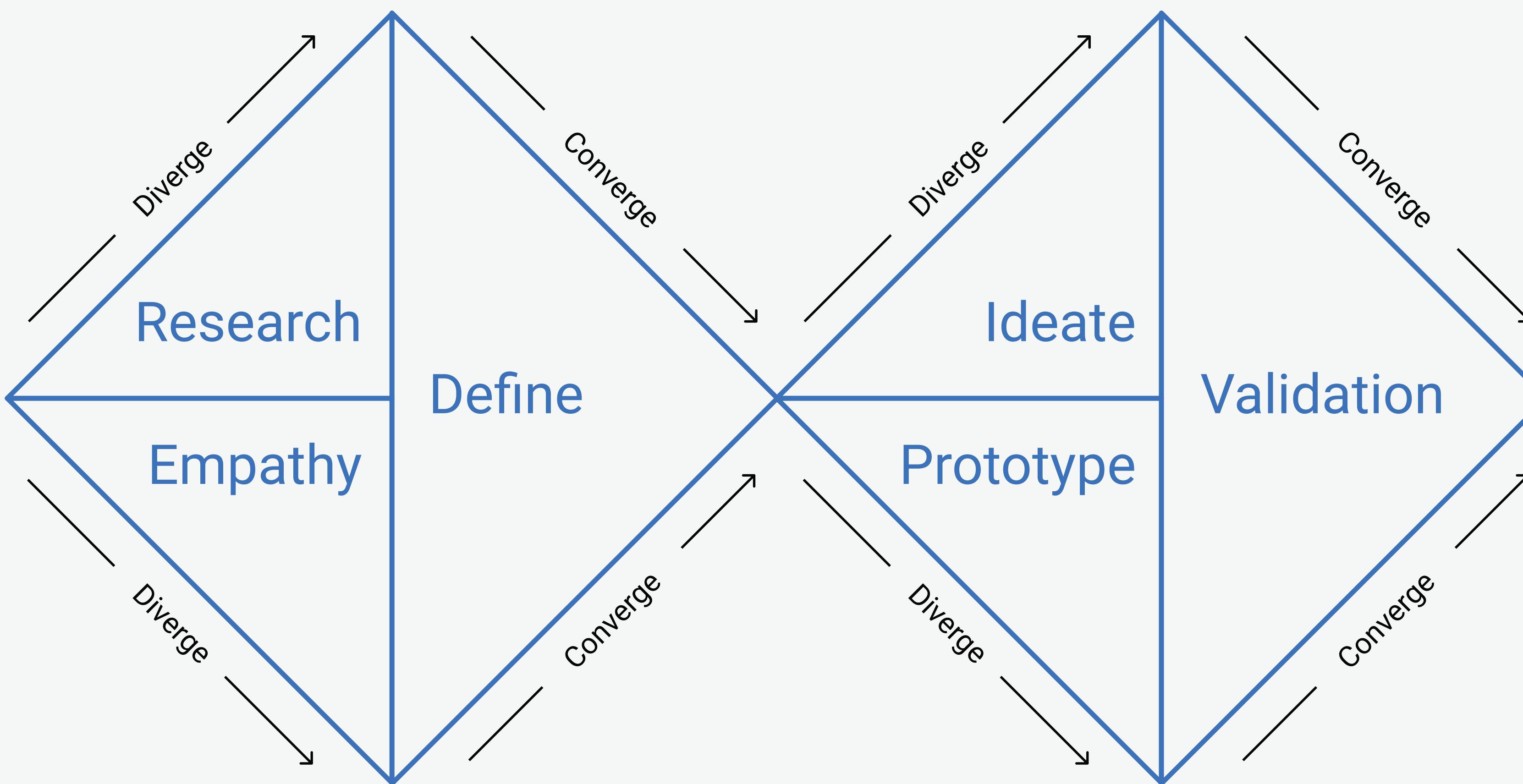
Design Thinking



Design Thinking



Double Diamond



Lean UX

“ Lean UX is about bringing the true nature of a product to light faster, in a collaborative, cross-functional way that reduces the emphasis on thorough documentation while increasing the focus on building a shared understanding of the actual product experience being designed ”

Lean UX

Los principios que guían la organización de los equipos son

- Equipos multidisciplinarios
- Pequeños, dedicados y ubicados en el mismo lugar
- Autosuficientes y con poder de decisión
- Equipos centrado en los problemas

Lean UX

Principios para guiar la cultura

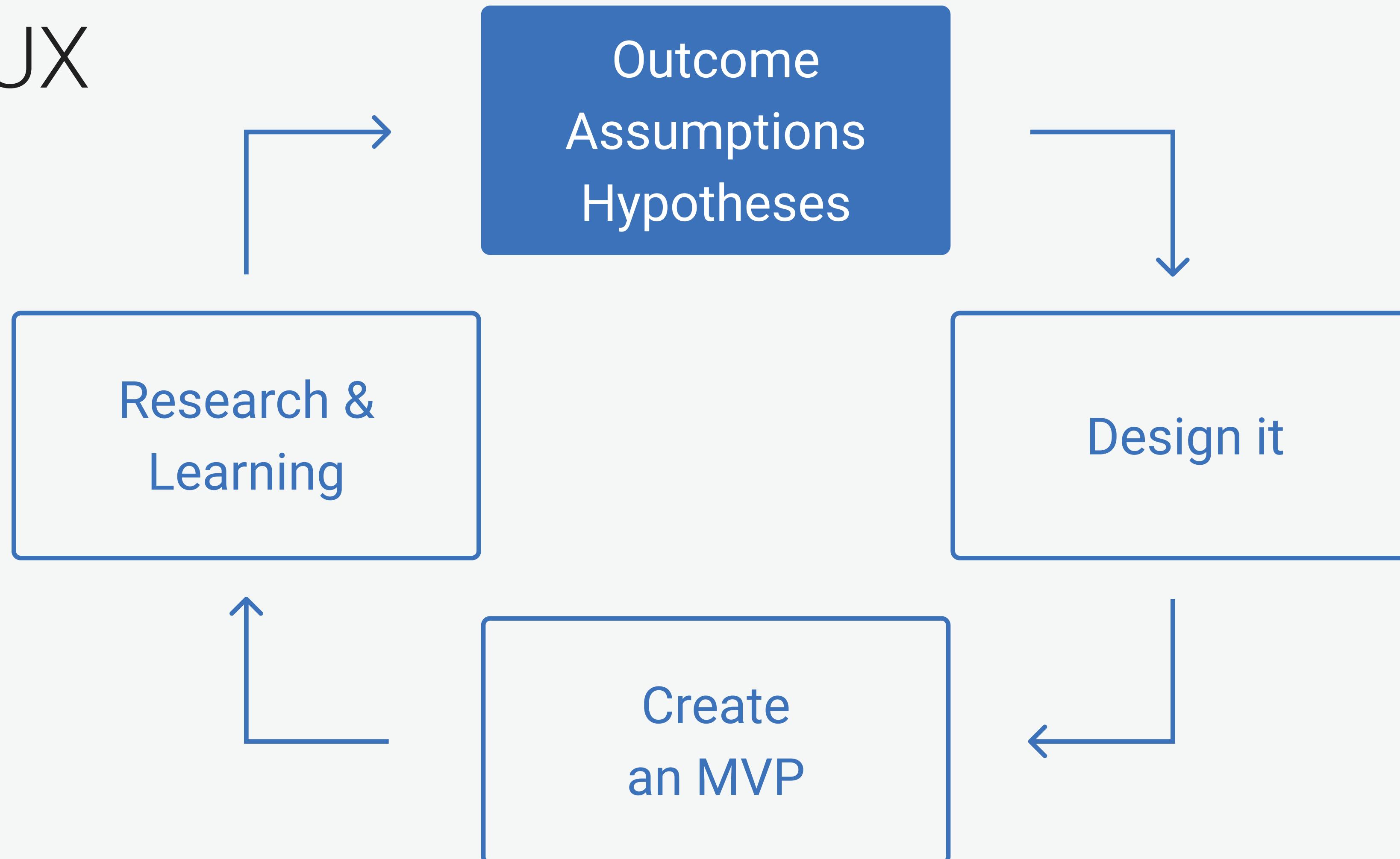
- Pasar de la duda a la certeza
- Resultados, no entregables
- Eliminación desperdicio
- Entendimiento común
- No hay estrellas de rock, gurús o ninjas
- Permiso a equivocarse

Lean UX

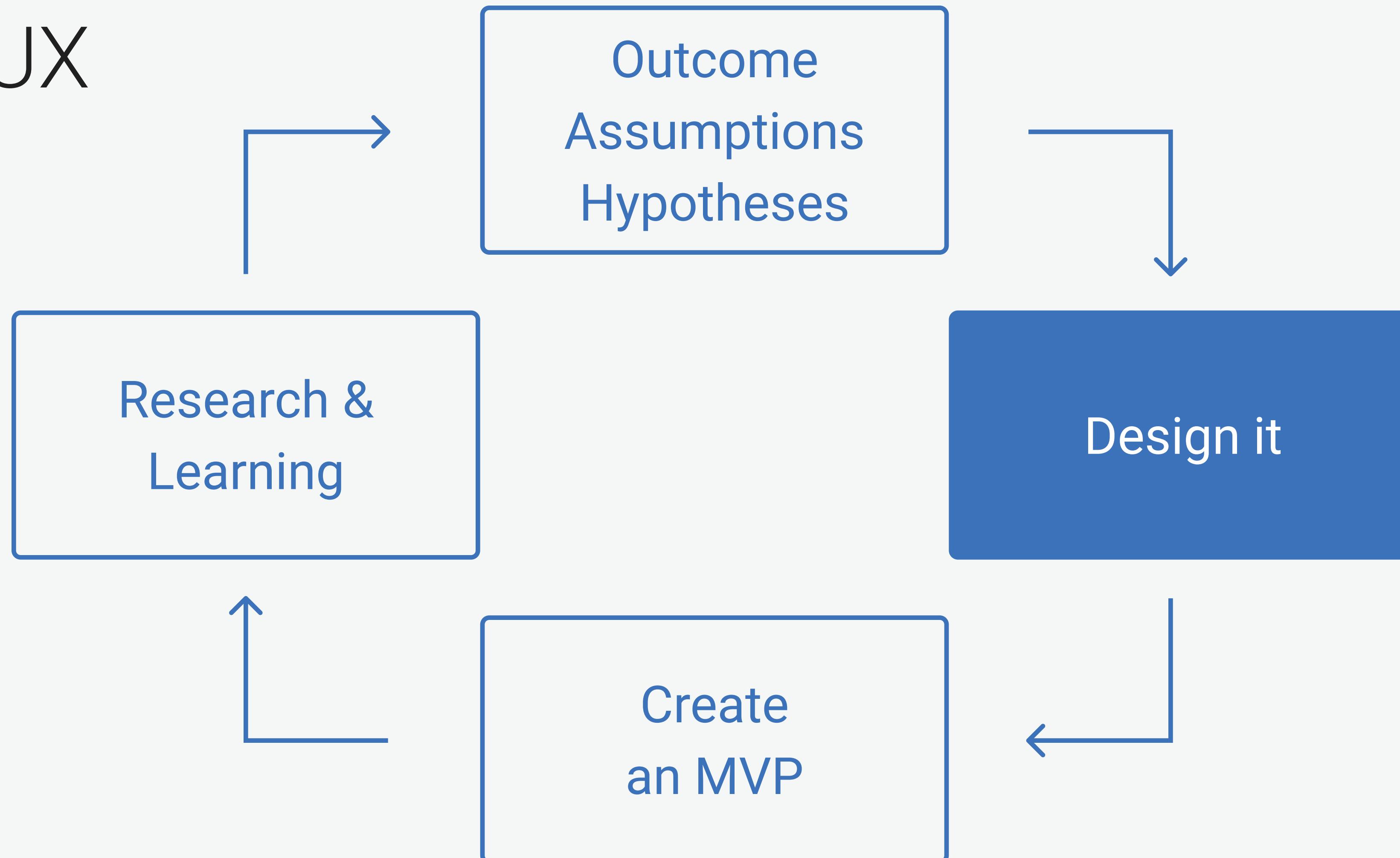
Los principios que guían el proceso son

- Trabajar en pequeños unidades para mitigar el riesgo
- Descubrimiento continuo
- GOOB (salir del edificio): la nueva centralidad del usuario
- Externalizar el trabajo
- Sobreanálisis
- Salir del negocio de los entregables

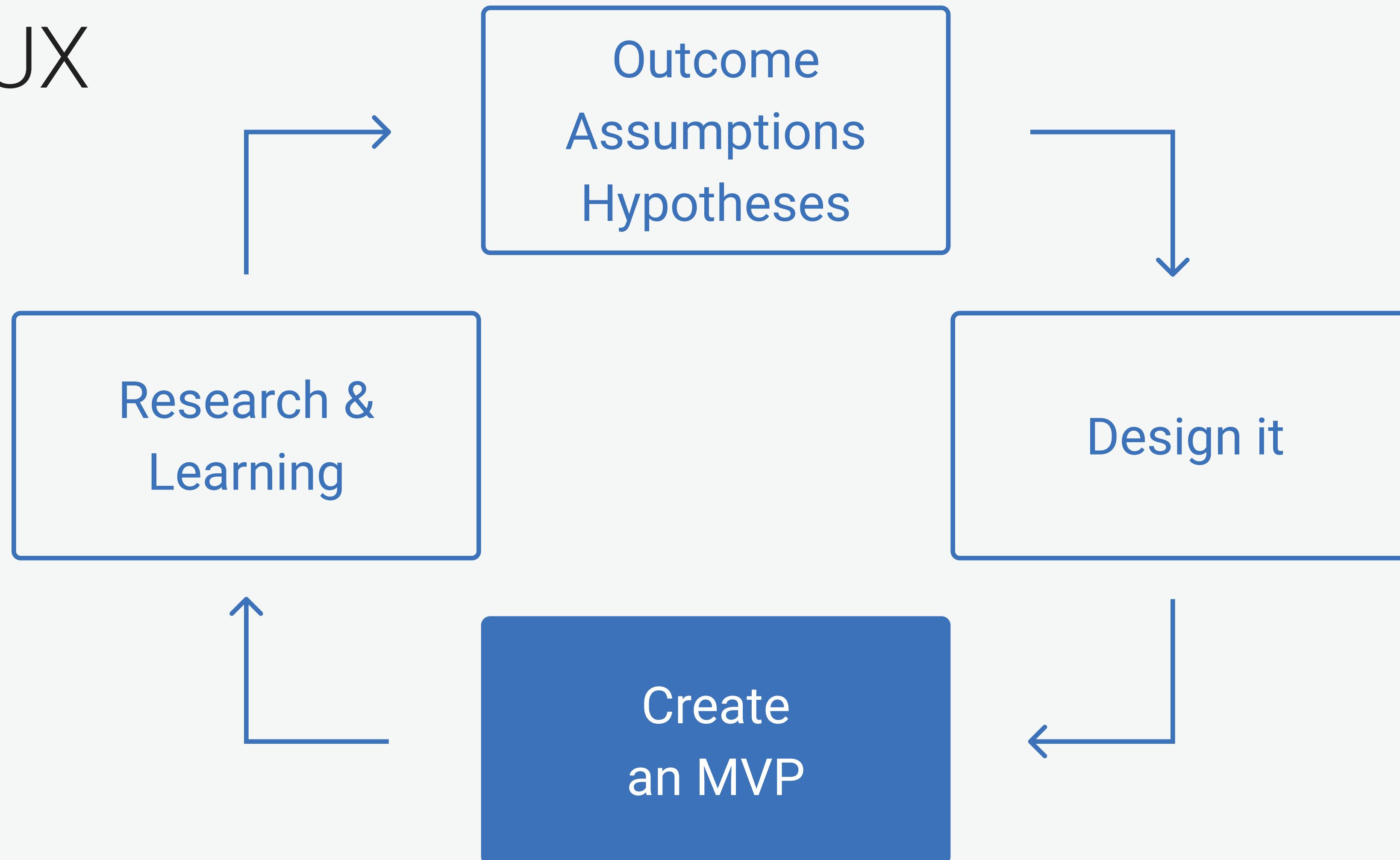
Lean UX



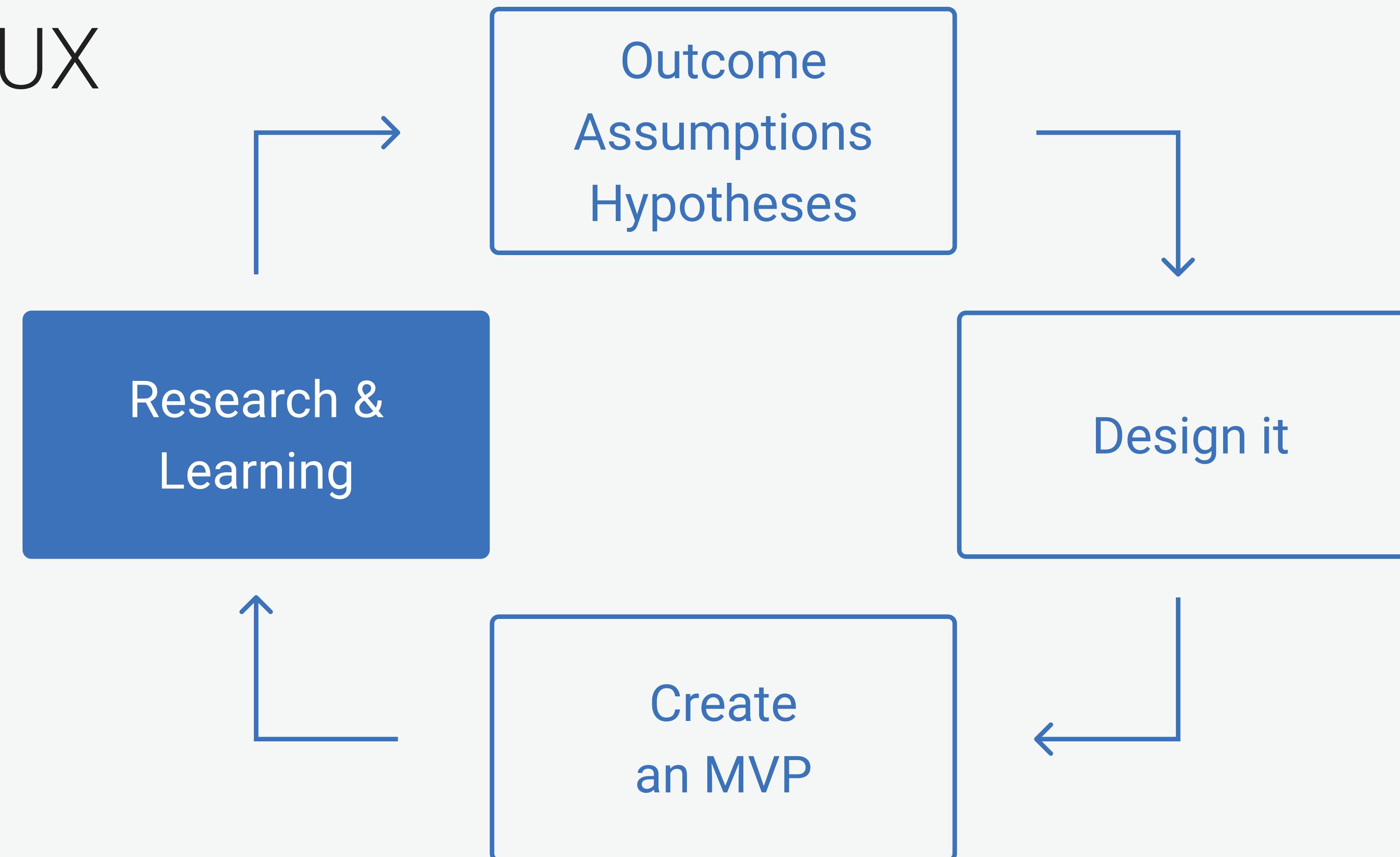
Lean UX



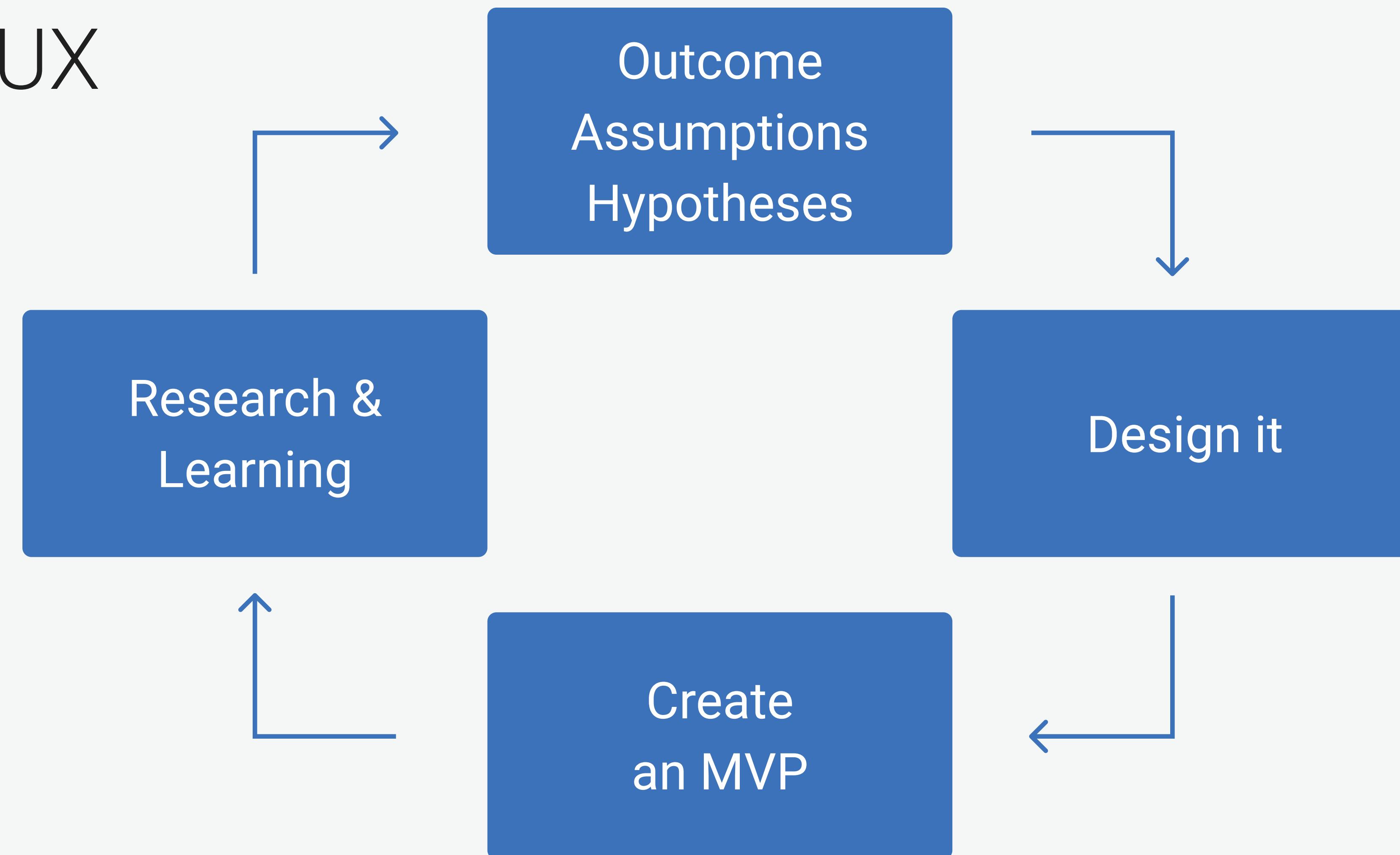
Lean UX



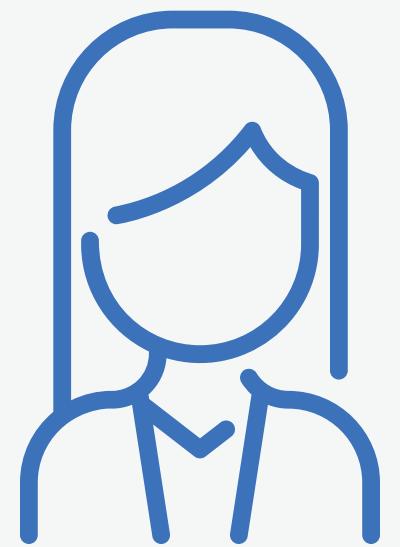
Lean UX



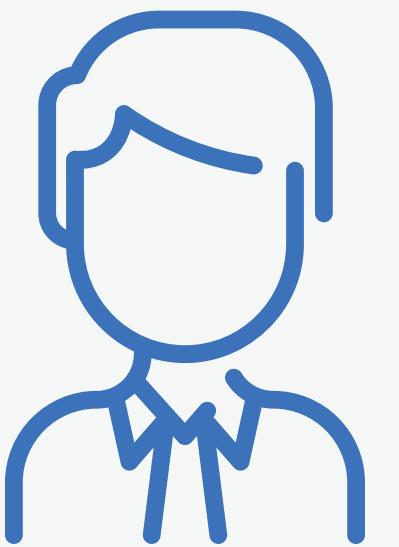
Lean UX



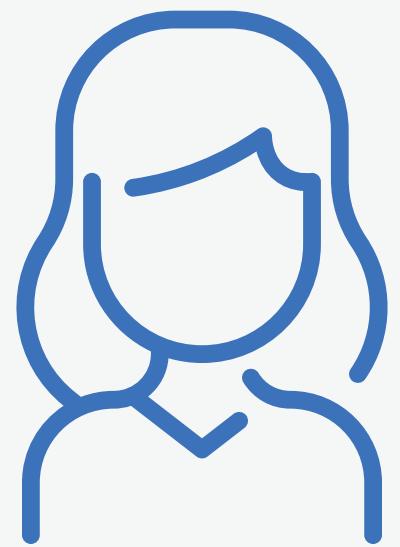
Roles



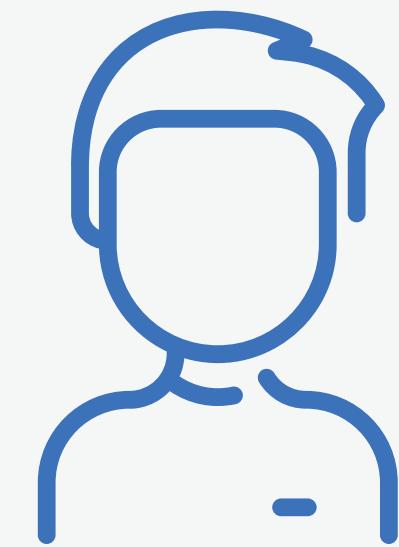
Information
Architect



Interaction
Designer



User
Researcher



Visual
Designer

Guía para los proyectos de UX UI

Guía para los proyectos de UX UI

1. Objetivos y enfoque del proyecto
2. Requerimientos de negocio
3. Investigación de usuarios
4. De la definición al diseño
5. Mapa del sitio y flujos de tareas
6. Prototipos
7. Diseño visual
8. Pruebas con usuarios
9. De diseño a desarrollo

1. Objetivos y enfoque del proyecto

Objetivos y enfoque del proyecto

1. Visión general del proyecto
2. Conocer la metodología del proyecto
3. Consolidar los objetivos del proyecto
4. Alcance del trabajo
5. Suposiciones
6. Entregables

Design Brief

Es un documento para un proyecto de diseño elaborado por una persona o equipo (el diseñador o el equipo de diseño) en consulta con el cliente.

En ellas se describen los resultados y el alcance del proyecto, incluidos los productos o trabajos (funcionales y estéticos), el calendario y el presupuesto.

Design Brief

1. Visión general de la empresa y la marca
2. Metas y objetivos del proyecto
3. Mercado o público objetivo
4. Presupuesto
5. Agenda
6. Entregables del proyecto
7. Preferencias de estilo / dirección creativa
8. Otros puntos
 - La competencia
 - Stakeholders principales
 - Quien aprueba el diseño?

Design Brief

Project name: <u>Landing page redesign</u>	
Client/company name: <u>Designlab (trydesignlab.com)</u>	
About the client/company Online UX/UI design education platform. 1-on-1 mentoring. UX Academy intensive program. Brand keywords: empowering, helpful, authoritative	Project goals and objectives Goal: increase traffic to the website Objective: 10% more landing page visits by end of quarter
Target market/audience Core market age 25-35 Interested in career change Looking for more creative fulfillment & job satisfaction	Key project deliverables <ul style="list-style-type: none">Landing page-mockups of 3 different directionsFinal mockup of agreed direction (PNG, @2x)Handover notes + redlines for developers
Schedule Initial mockups (x3) by EOD 26 July Final mockup & documents by EOD 9 August Budget \$5000	Creative direction Observe company style guide & brand guidelines (to be supplied). Favour simple & clean over complex & flashy
Primary contact person JP in Marketing Other stakeholders Sandra (Growth lead) Final approver CEO	Further notes Icon assets will be provided Final approval will be from CEO

2. Requerimientos de negocio

Requerimientos de negocio

Al definir los objetivos y enfoque del proyecto, ya se mencionan algunos requerimientos del negocio.

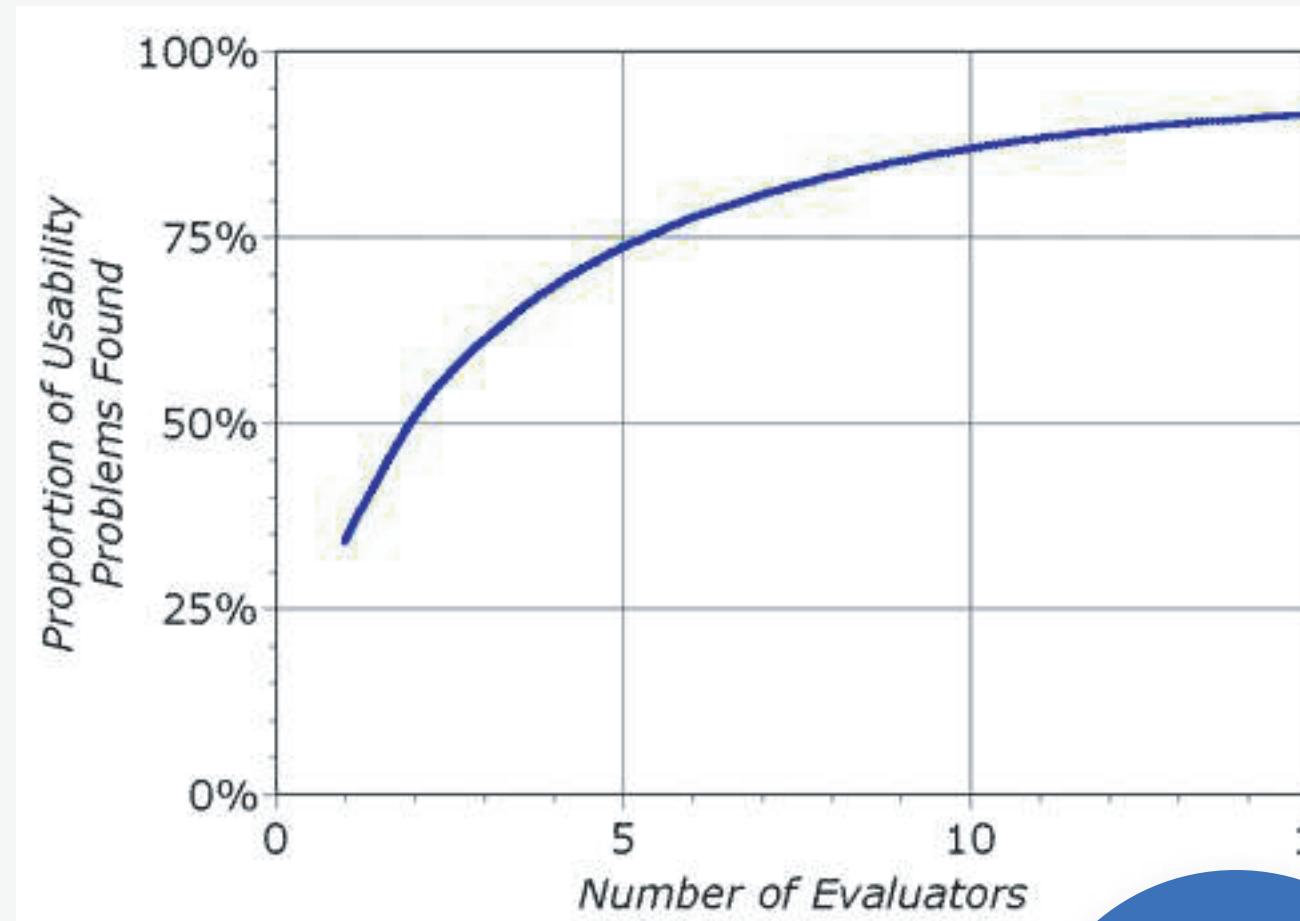
Para asegurarse de que tiene una solución completa al final del proyecto, o una visión sólida que le ayude a guiar sus iteraciones a lo largo del camino, tendrá que generar y aclarar los requisitos desde múltiples puntos de vista.

Entender la importancia y prioridad de cada uno.

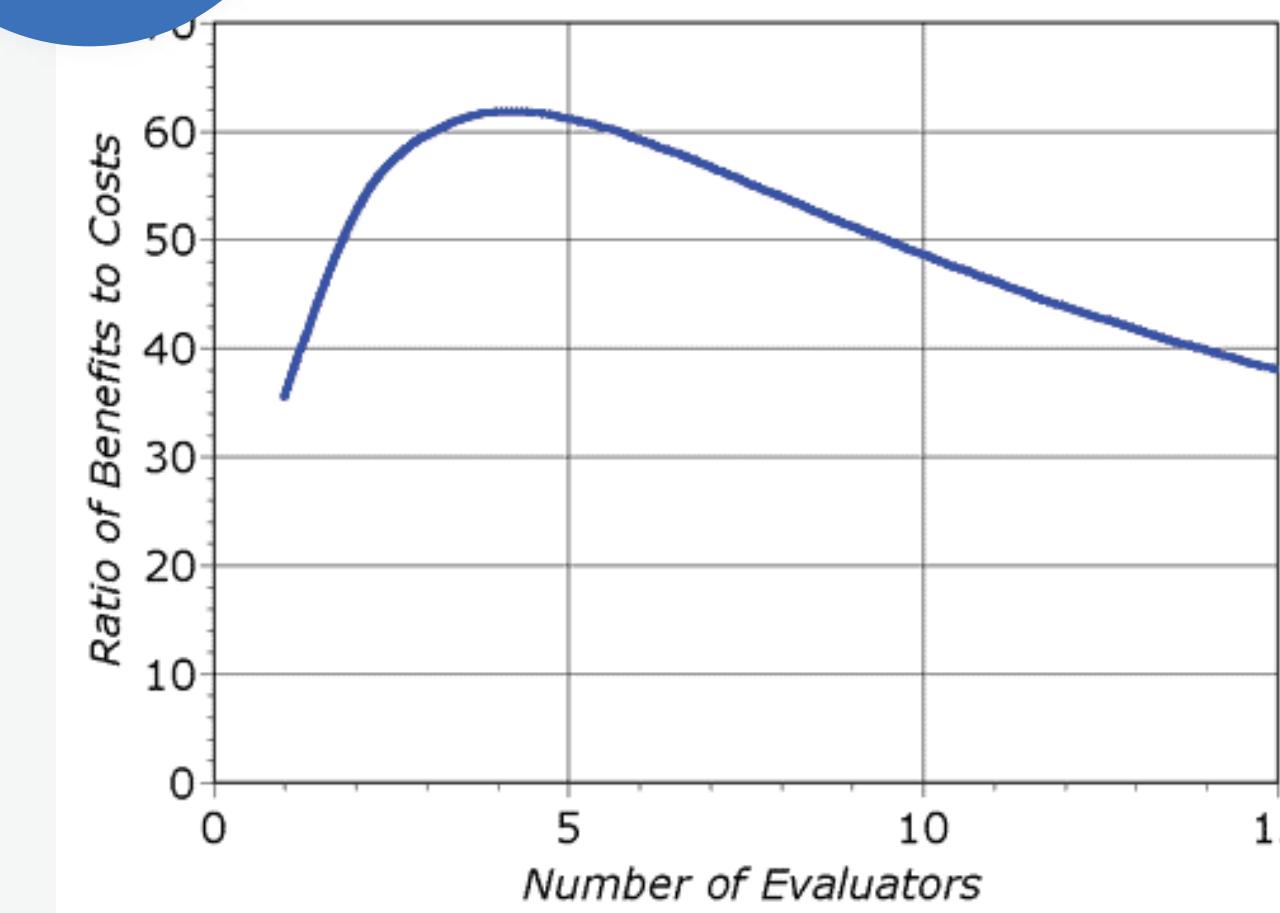
Evaluación Heurística

La evaluación heurística consiste en que un pequeño grupo de evaluadores examine la interfaz y juzgue con su experiencia que cumpla con los principios de usabilidad reconocidos (la "heurística").

Evaluación Heurística



5



3. Investigación de usuarios

Investiga- ción de usuarios

1. Definir los grupos de usuarios principales.
2. Planificar la participación de los usuarios.
3. Llevar a cabo la investigación.
4. Validar el grupo de usuarios.
5. Generar requerimientos de los usuarios.

Investiga- ción de usuarios

1. Definir los grupos de usuarios principales.

Se trata de crear un marco que describa los principales tipos de usuarios para los que está diseñando, lo que le permitirá centrar sus esfuerzos en la captación de usuarios para la investigación.

Investiga- ción de usuarios

2. Planificar la participación de los usuarios.
Esto incluye la elección de una o más técnicas para involucrar a los grupos de usuarios en la investigación, basándose en las necesidades de su proyecto.

Investiga- ción de usuarios

3. Llevar a cabo la investigación.
Aplicar técnicas básicas, como las entrevistas,
Investigación contextual, grupos focales, y las
encuestas.

Investiga- ción de usuarios

4. Validar el grupo de usuarios.

A partir de lo aprendido en la investigación, se puede validar modelo de grupos de usuarios. Este modelo servirá entonces como plataforma para el desarrollo de herramientas más detalladas, como las personas.

Investiga- ción de usuarios

5. Generar los requisitos de los usuarios.
Estas son descripciones de las características y funciones que puede incluir el sitio. Añadirá estos a los requerimientos de la empresa y se priorizará para convertirlos en requisitos del proyecto.

User Persona

Se trata de un personaje ficticio creado para representar a un tipo de usuario que podría utilizar un sitio, una marca o un producto de forma similar.

User Personas son útiles para tener en cuenta los objetivos, deseos y limitaciones de los compradores y usuarios de la marca con el fin de ayudar a orientar las decisiones sobre un servicio, producto o espacio de interacción, como las características, las interacciones y el diseño visual de un sitio web.

User Persona



Name Lastname
Rol

Age	27
Education	Masters in Business
Status	Single
Occupation	Sales Manager
Location	Sydney
Tech Savvy	High

Platform

Desktop Phone Tablet

Needs

- Need to find people with similar skills that can help her tackle company goals.
- View all her hirings in an overview
- The price of the service is very important

Obstacles

- Price is high related to quality they provide
- Currently finds perfect people from past work relations, family, friends and within my circle and online which is tedious
- Not much choice and comparison not available

Desires

- Need to find people with similar skills that can help her tackle company goals.
- View all her hirings in an overview
- The price of the service is very important

4. De la definición al diseño

De la definición al diseño

Hora de visualizar, priorizar y planificar.
Idear y visualizar las características que no surgieron durante las entrevistas con los stakeholders o la investigación de usuarios.

Hacer esto con todo el equipo antes de priorizar permite considerar y planificar características innovadoras que satisfagan tanto las necesidades del negocio como las del usuario.

De la definición al diseño

Priorizar los requisitos del proyecto. Esto implica tomar la lista integrada de los requisitos del negocio, los requisitos del usuario y las ideas del equipo del proyecto y determinar su importancia relativa para cumplir los objetivos del proyecto. En este punto, trabajará con el equipo de desarrollo para comprender el nivel general de esfuerzo necesario para cumplir cada requisito.

Idear y visualizar

Creación colaborativa de storyboards.

Un storyboard en UX es una herramienta que predice y explora visualmente la experiencia de un usuario con un producto. Presenta un producto de forma muy parecida a una película en términos de cómo lo usarán.

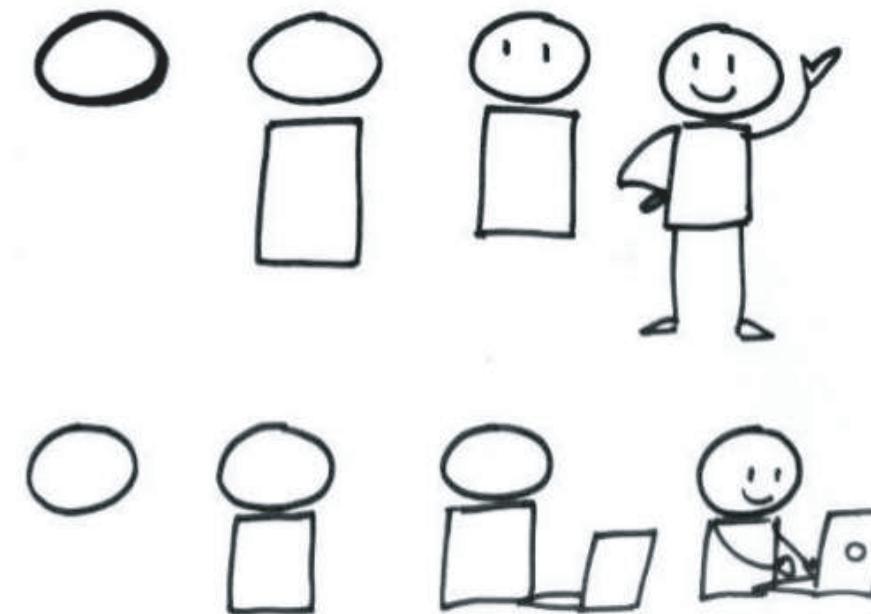
Puede ayudar a los diseñadores de UX a entender el flujo de la interacción de la gente con un producto a lo largo del tiempo, dando a los diseñadores una idea clara de lo que es realmente importante para los usuarios.

Idear y visualizar



Storyboards

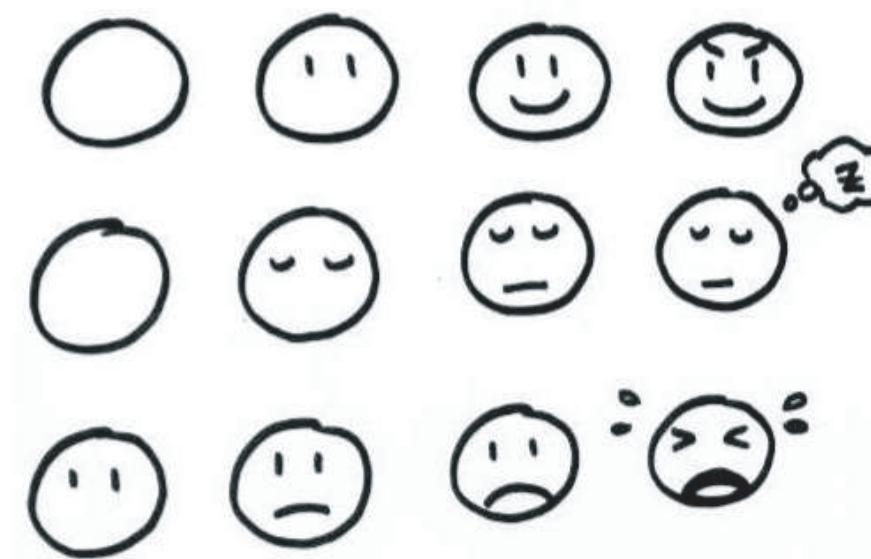
CIRCLE + SQUARE + DOTS + LINES = PEOPLE!



ADD A FEW TWEAKS = DIFFERENT PEOPLE



CIRCLE + DOTS + LINES = FACES AND EMOTIONS

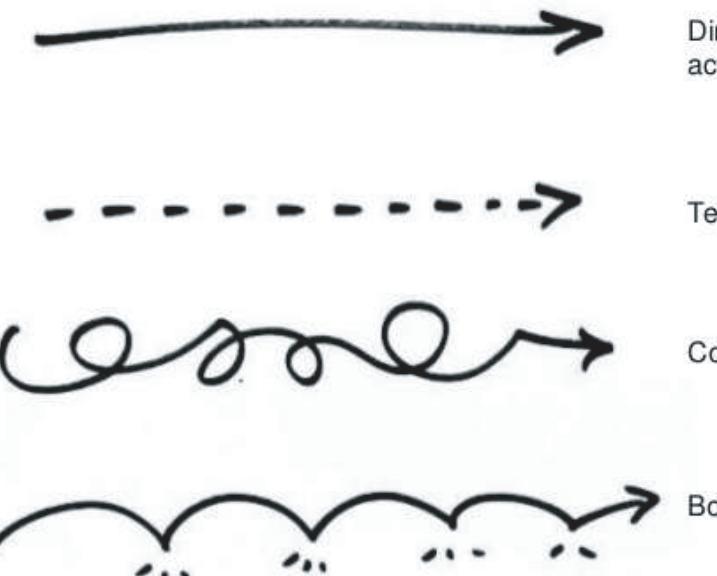


WORD BALLOONS... WITHOUT WORDS



Storyboards

CONNECT CONCEPTS WITH LINES



Direct connection / action

Tentative action

Convolved path

Bouncing

DRAW COMMON CONCEPTS IN A FEW STROKES

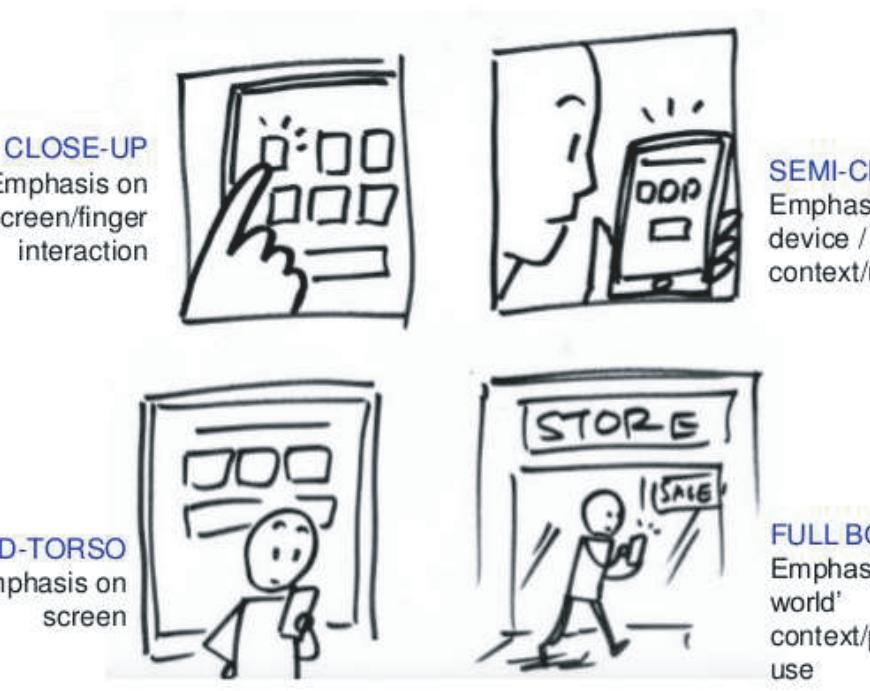


idea
lock / security
time
listen

cloud
laptop
NO!
money

smartphone
fast
slow
email

DIFFERENT PERSPECTIVES OF USER INTERACTION



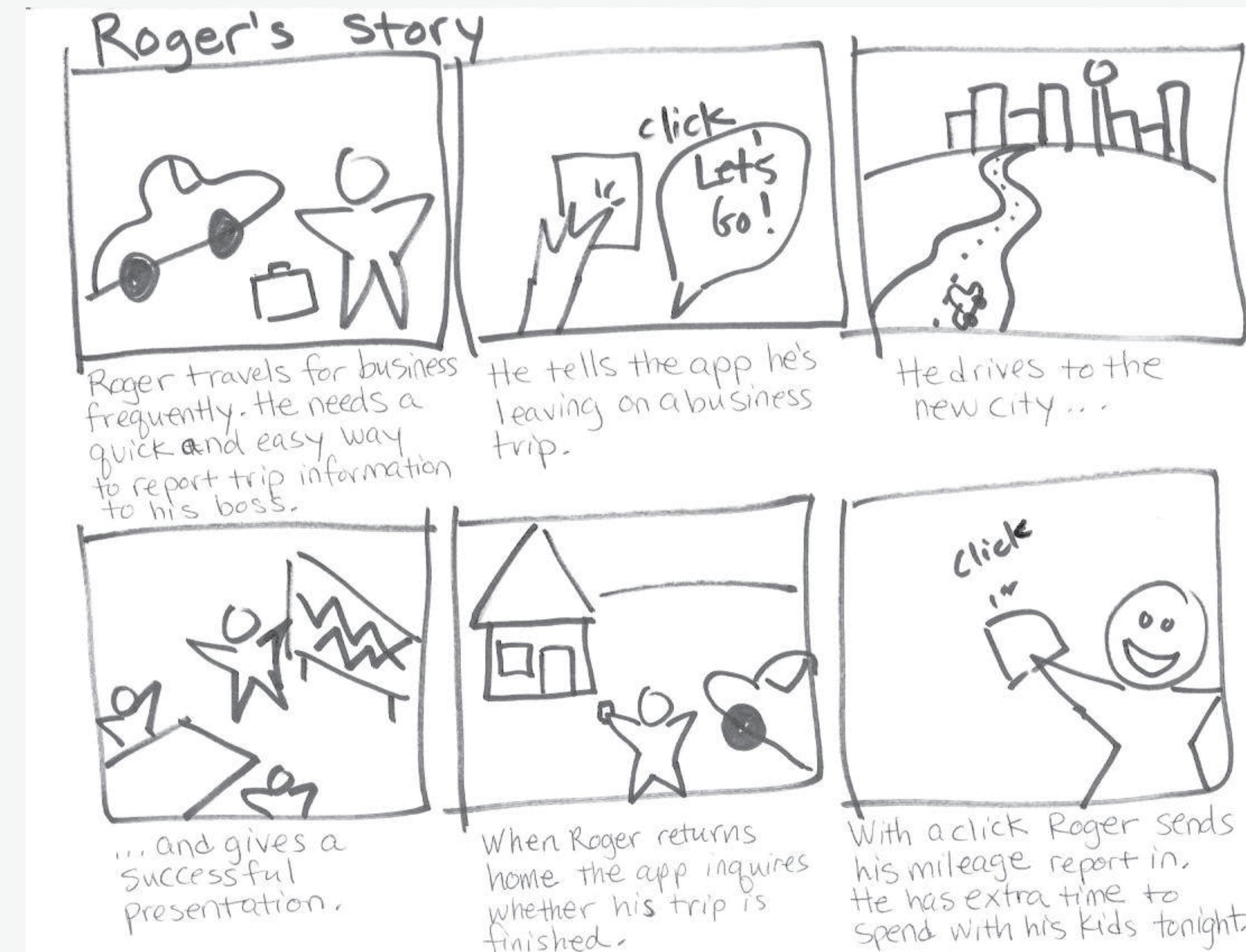
CLOSE-UP
Emphasis on screen/finger interaction

SEMI-CLOSE
Emphasis on device / human context/use

MID-TORSO
Emphasis on screen

FULL BODY
Emphasis on 'real world' context/place of use

Storyboards



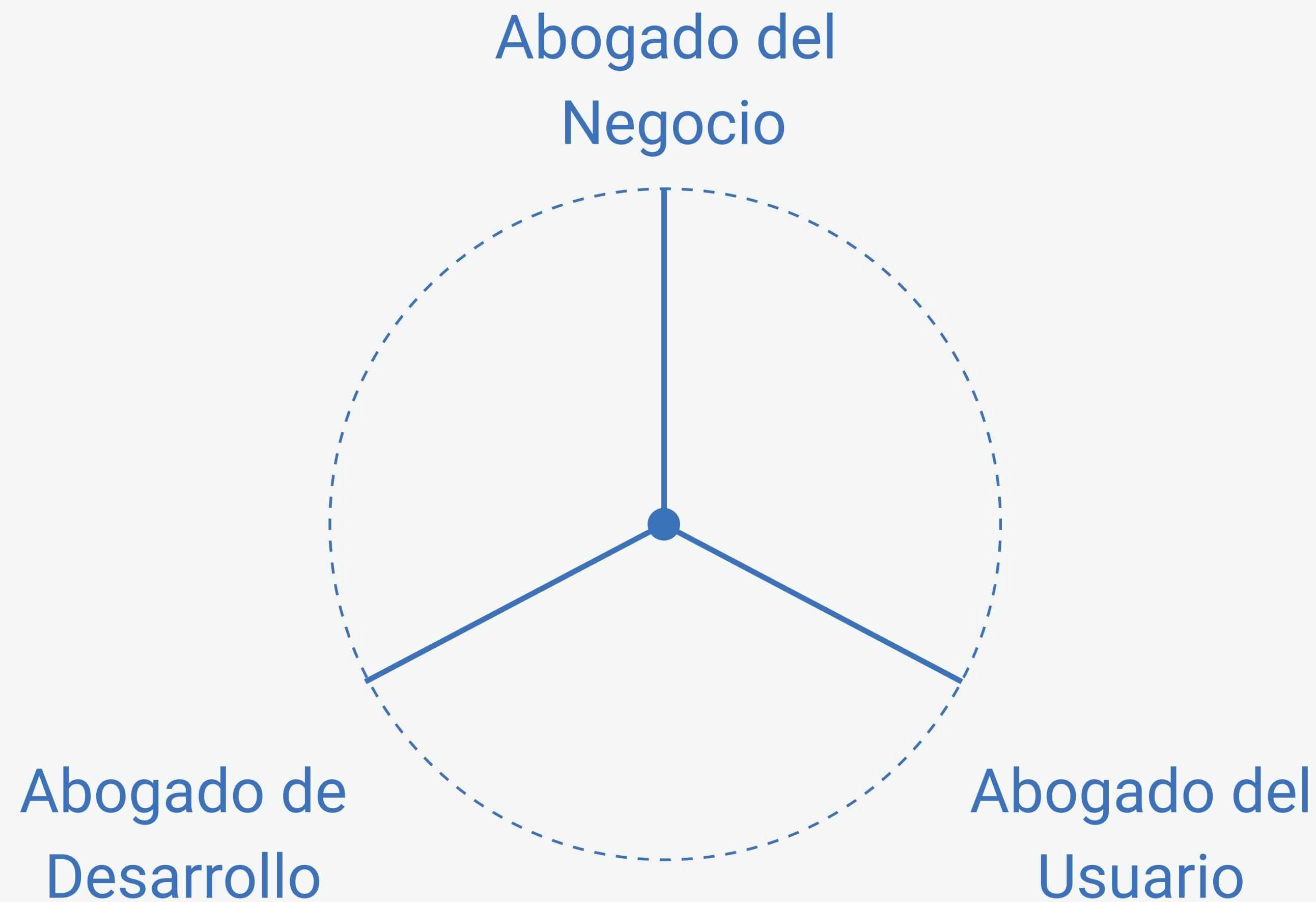
Facilitar el proceso de priorización

Mantener una buena tensión.

A medida que se reunen los requisitos, y también durante el resto del proyecto, hay tres papeles que se enfrentan entre sí durante las discusiones del equipo:

- Abogado del Negocio.
- Abogado del Usuario.
- Abogado de Desarrollo.

Facilitar el
proceso de
priorización



Planificar

A la hora de planificar las actividades de diseño, tomar en cuenta estas preguntas:

¿Qué grado de iteración tendrá el proceso general?

¿Cómo será la colaboración durante el diseño?

¿Cómo se compartirán los documentos de diseño con el resto del equipo?

¿Qué grado de detalle deberán tener sus diseños, más adelante en el proceso de desarrollo?

Planificar

¿Cuánto tiempo deben estar "vivos" los documentos?

¿Quiénes son los principales usuarios de cada tipo de documentación?

¿Con qué otros tipos de documentación tendrá que alinearse?

¿Cómo puede calcular el esfuerzo necesario para cada tipo de documento?

¿Qué factores adicionales afectarán a las fechas de entrega de los documentos?

¿Va a trabajar con varios diseñadores y, si es así, cómo va a repartir el trabajo?

5. Mapa del sitio y flujos de tareas

Mapa del sitio y flujos de tareas

Se debe estructurar el proyecto de aquí para allá y de vuelta.

Los mapas del sitio ayudan a identificar la estructura de los sitios web y las aplicaciones.

Los flujos de tareas identifican los distintos cursos de acción que un usuario puede recorrer dentro de una sección del sitio.

Cuando se utilizan juntos, los mapas del sitio y los flujos de tareas pueden proporcionar a su audiencia una imagen clara de las estructuras de contenido y de cómo los usuarios pueden navegar a través de ellas.

Mapa del sitio

Se debe estructurar el proyecto de aquí para allá y de vuelta.

Los mapas del sitio ayudan a identificar la estructura de los sitios web y las aplicaciones. Pueden mostrar jerarquías y conexiones que permiten a su audiencia comprender dónde pueden localizar los usuarios el contenido.

Los mapas del sitio pueden proporcionar a la audiencia una imagen clara de las estructuras de contenido y de cómo los usuarios pueden navegar a través de ellas.

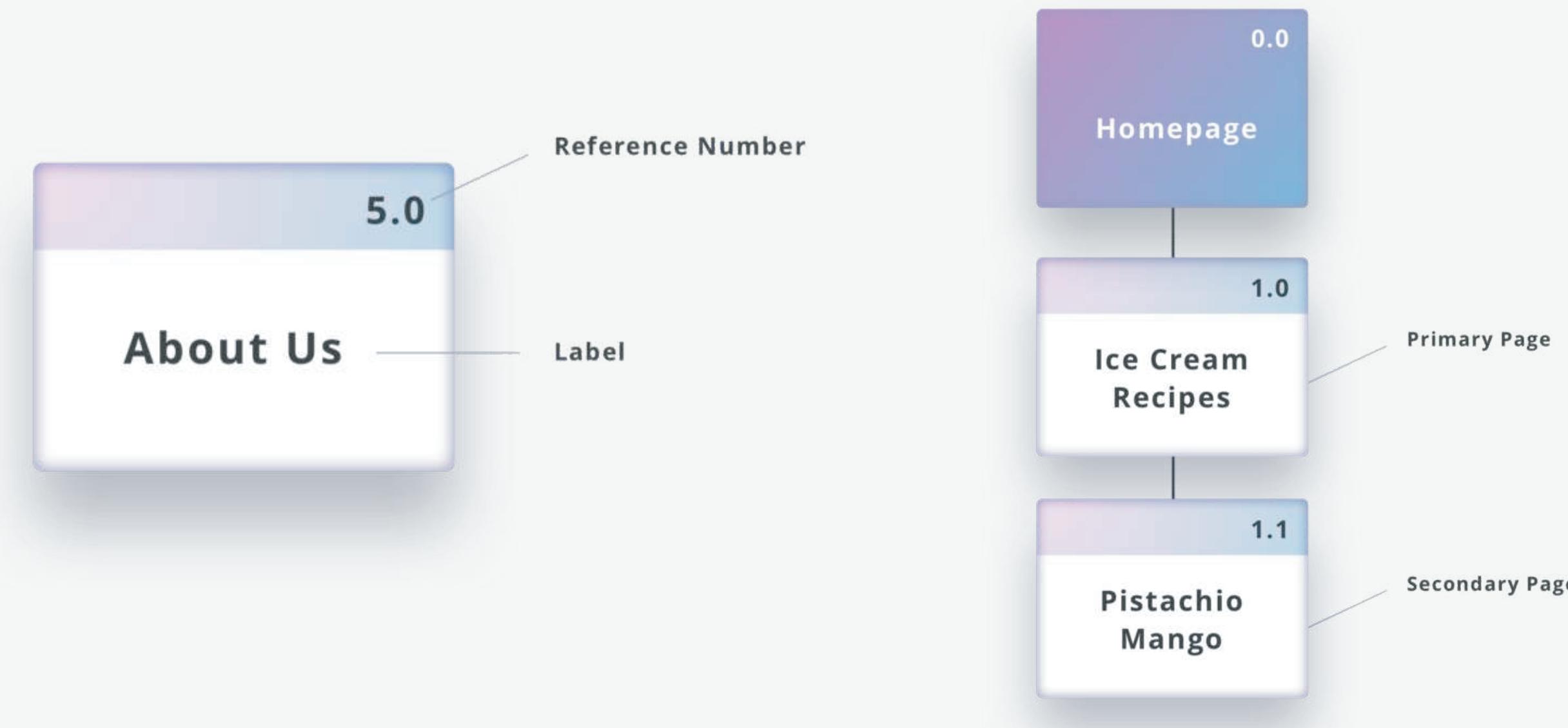
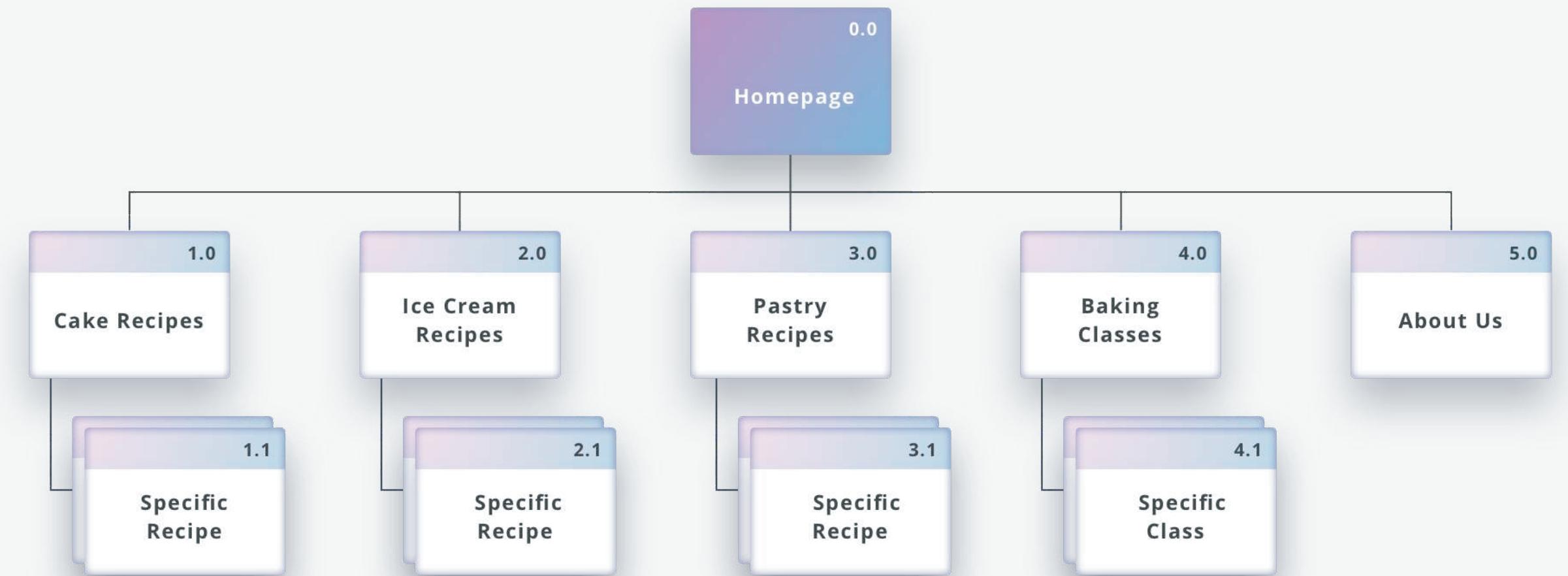
Mapa del sitio

Se debe estructurar el proyecto de aquí para allá y de vuelta.

Los mapas del sitio ayudan a identificar la estructura de los sitios web y las aplicaciones. Pueden mostrar jerarquías y conexiones que permiten a su audiencia comprender dónde pueden localizar los usuarios el contenido.

Los mapas del sitio pueden proporcionar a la audiencia una imagen clara de las estructuras de contenido y de cómo los usuarios pueden navegar a través de ellas.

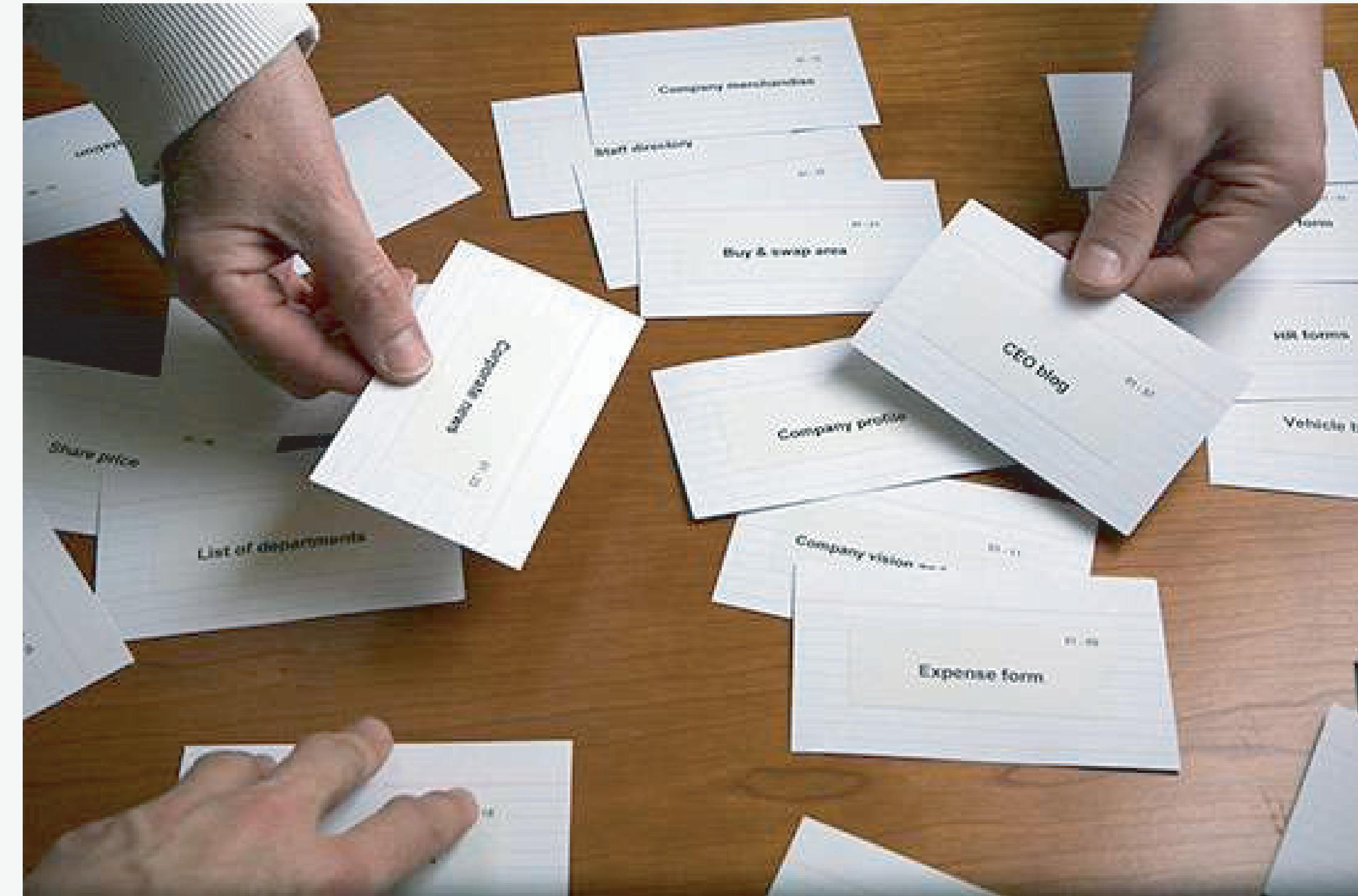
Mapa del sitio



Card Sorting

La técnica de 'card sorting' es una útil técnica para una categorización de contenidos centrada en el usuario, que proporciona una doble herramienta: como ayuda para la toma de decisiones en la etapa de diseño conceptual (card sorting abierto); y para evaluar una organización concreta de categorías en etapas de evaluación de usabilidad (card sorting cerrado).

Card Sorting

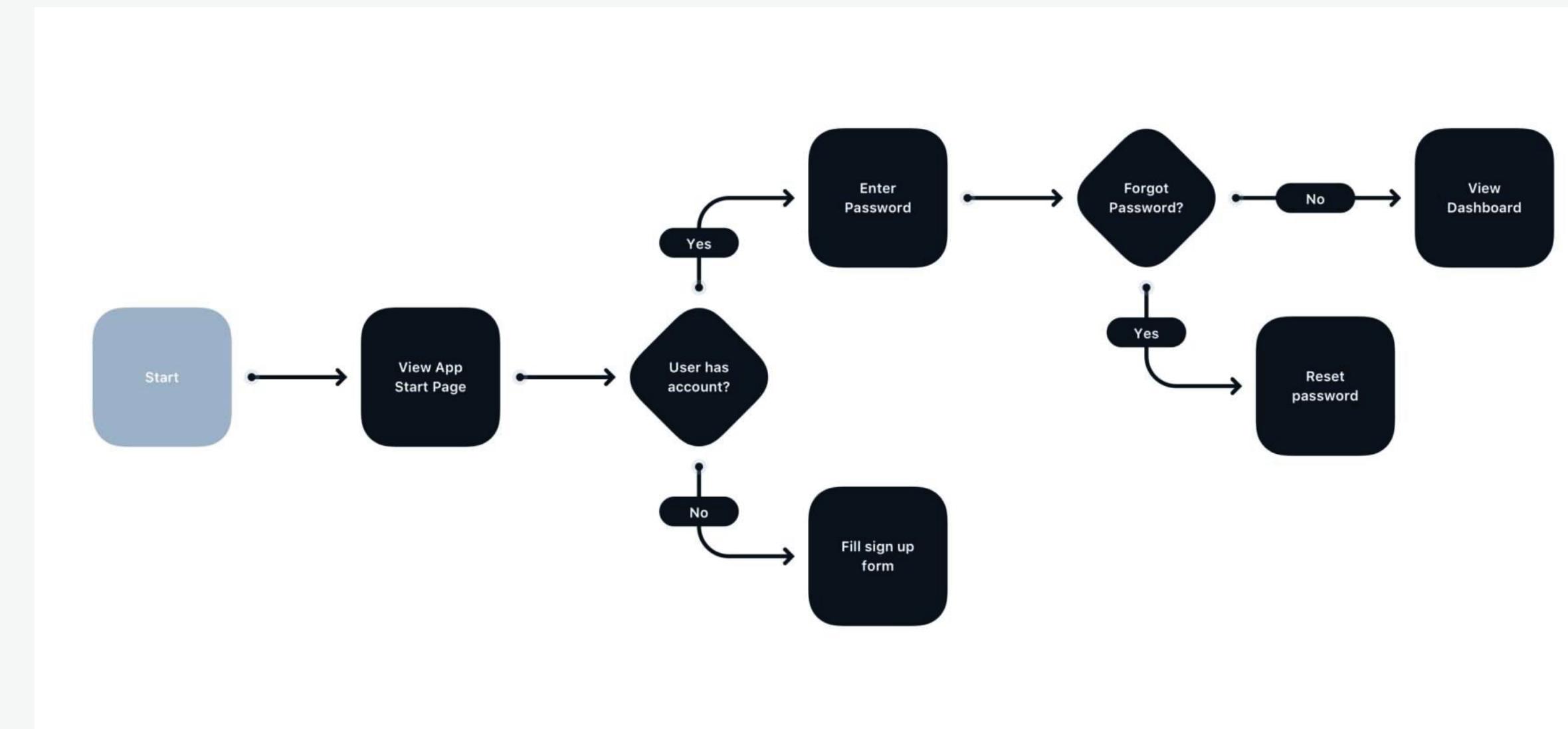


Flujos de tareas

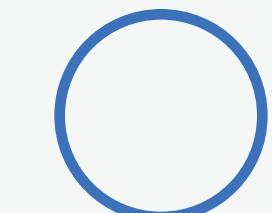
Los flujos de tareas son diagramas que identifican un camino o un proceso que los usuarios (y a veces un sistema) seguirán a medida que avanzan por su sitio web o aplicación.

Para crear un flujo de tareas, es necesario conocer el objetivo del usuario. En algunos casos son requerimientos y en otros casos de uso.

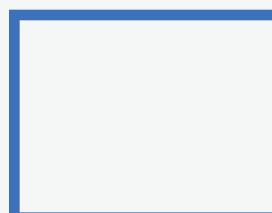
Flujos de tareas



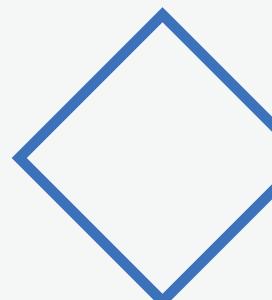
Flujos de tareas



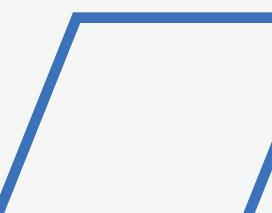
Inicio y final



Paso en el proceso



Decisión



Entrada / salida



Proceso predefinido



Flujo

6. Prototipos

Prototipos

La creación de prototipos es una forma eficaz de probar y validar la funcionalidad de los diseños propuestos antes de invertir en el desarrollo.

La creación de prototipos también es una forma excepcional de experimentar e idear con el equipo y/o los clientes, especialmente cuando se trata de flujos y navegación entre páginas o interacciones complejas.

Prototipos de papel

El proceso es sencillo:
Dibujar la parte de la funcionalidad que se desea probar.

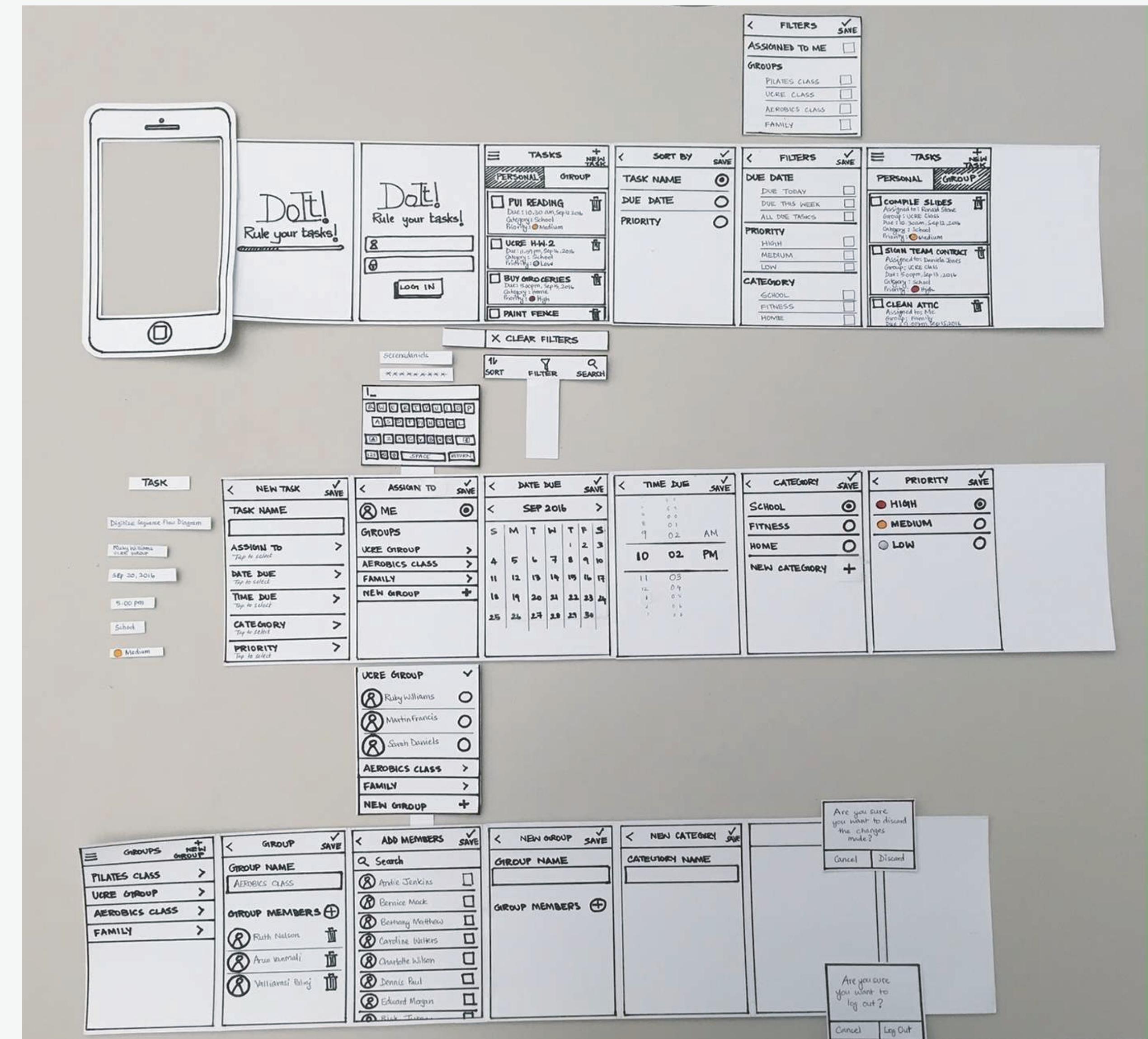
Presentar la funcionalidad al usuario o usuarios.

Documentar los comentarios en papel.

A continuación, pasa al siguiente usuario, o realiza actualizaciones y vuelve a empezar.

Sencillo. Divertido. Eficaz.

Prototipos de papel



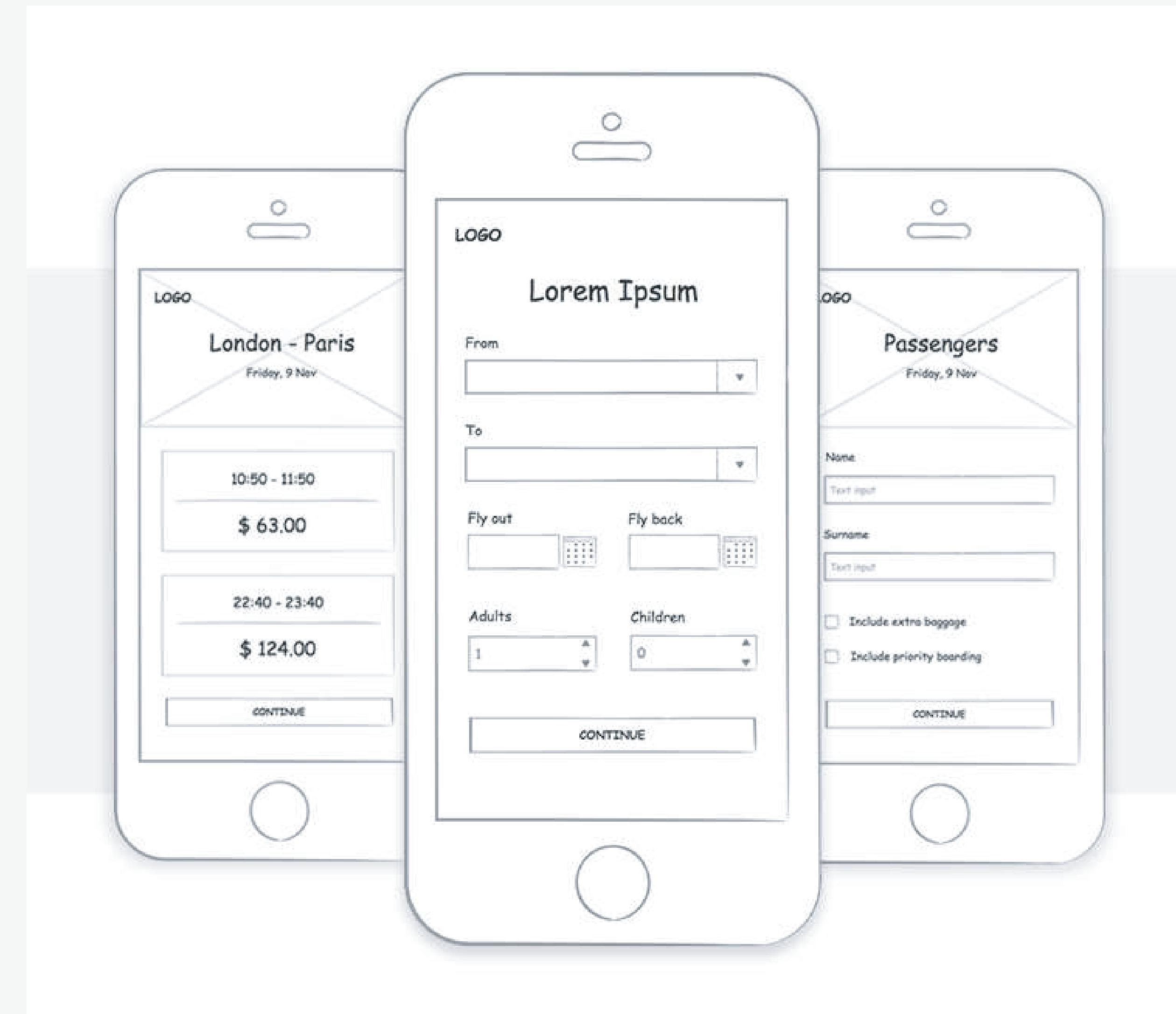
Prototipos digitales

Wireframes Vs. Mockups.

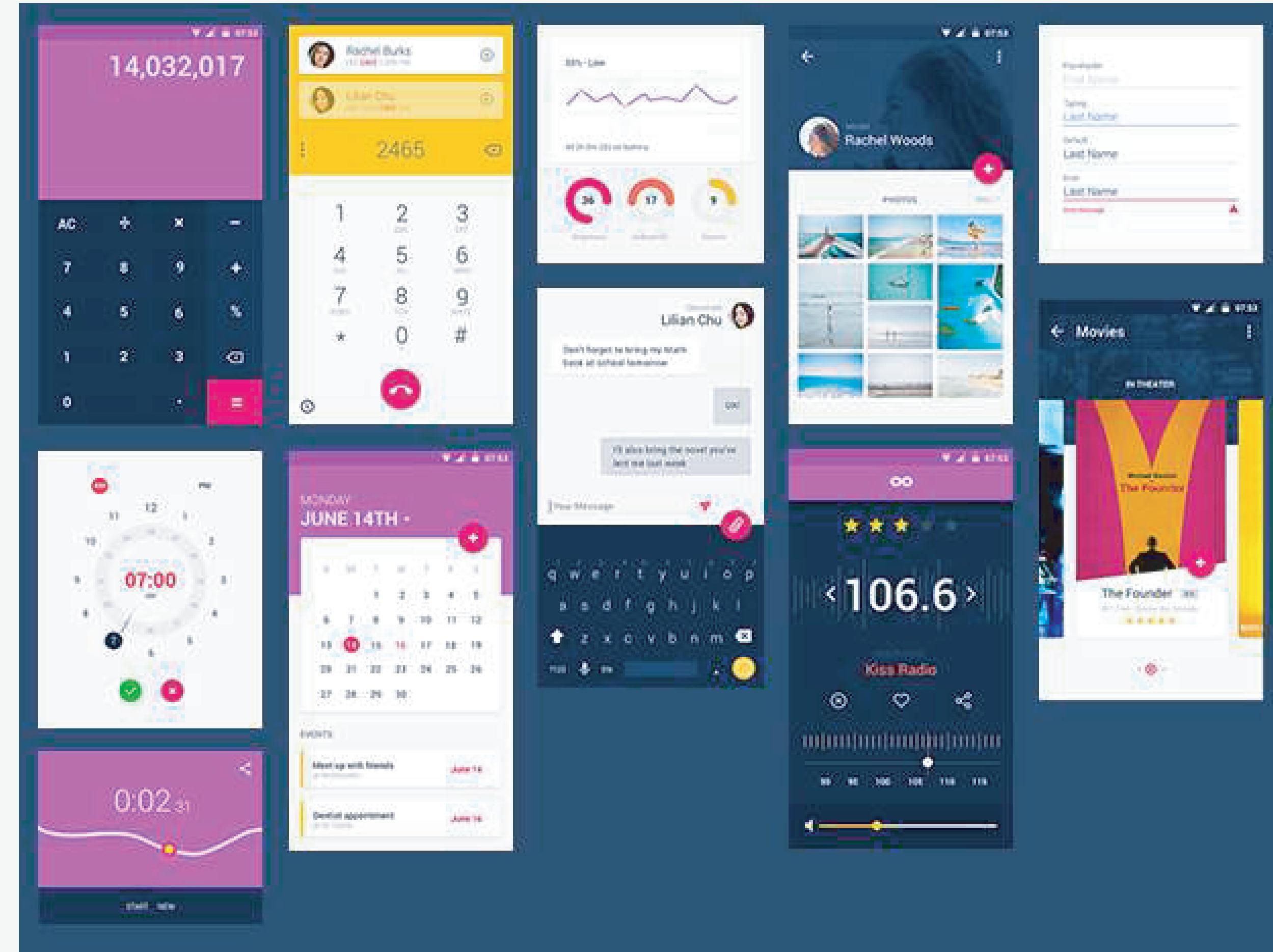
Dependiendo de las herramientas, los recursos, las habilidades y los requerimientos, puede que un wireframe como prototipo es lo suficiente para el proyecto. De hecho, puede ser preferible al mostrar al público que el proyecto es todavía un trabajo en curso y no el producto final.

Por otra parte, a veces, durante las pruebas de diseño con los usuarios, se descubre que el aspecto más importante del prototipo es el grado de realismo con que representa el producto final.

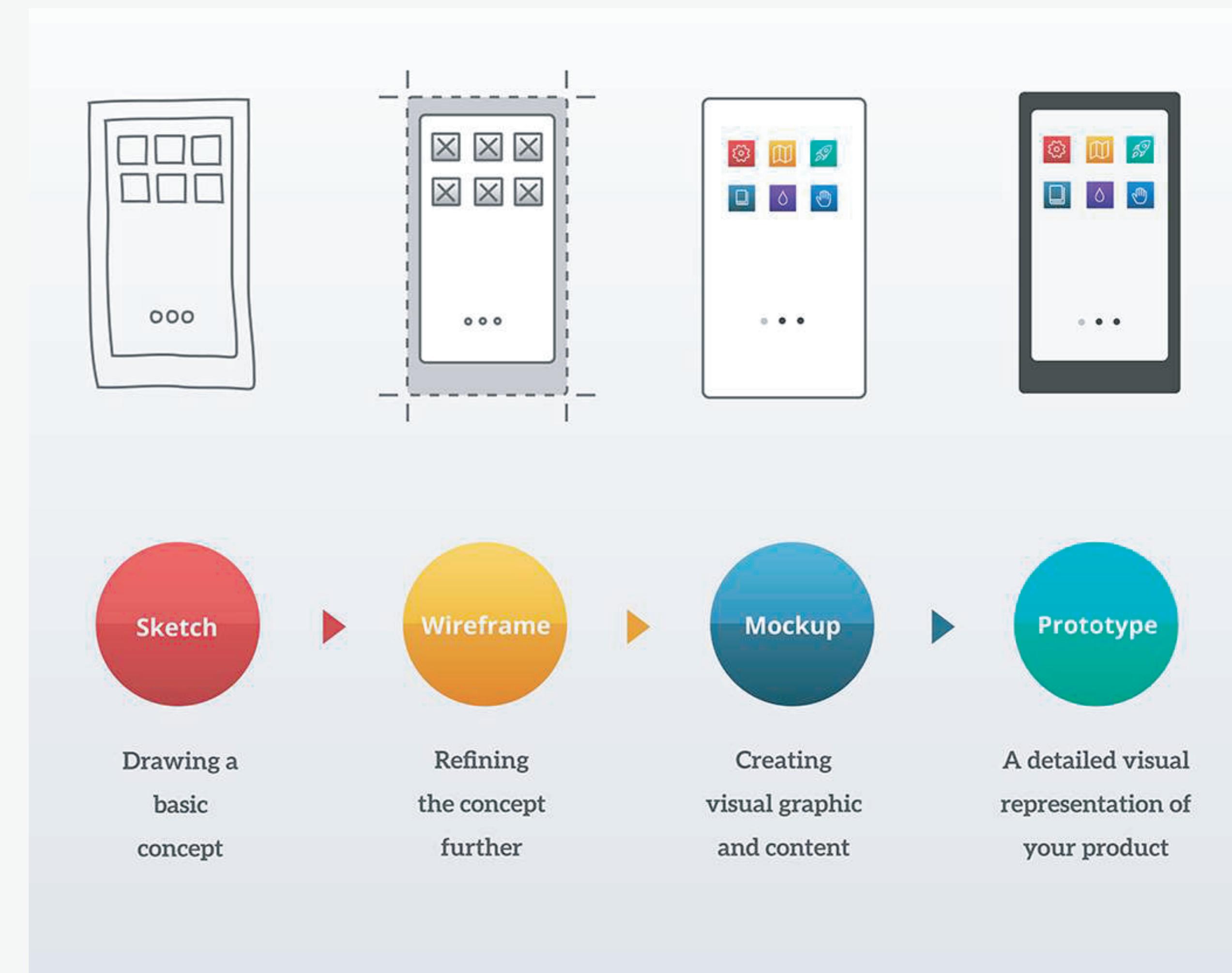
Wireframes



Mockups



Fidelidad de los prototipos



7. Diseño visual

Diseño visual

Lo difícil (pero divertido) es que cada problema de diseño tiene algo único y debe tener una solución única.

Comprender los principios de diseño más comunes ayuda a crear y mantener una visión de diseño para mantener los diseños simples, específicos y atractivos a medida que pasa del diseño conceptual a la implementación.

Principios de diseño visual

Principios de diseño visual.

Relativos a la relación entre los elementos de una vista. Incluyen conceptos como unidad, jerarquía y equilibrio. Se centran en la forma en que los usuarios pueden ver su producto.

Principios de diseño visual

El diseño visual del producto influye en la comprensión que el usuario tiene de la marca y a menudo afecta a la confianza que se deposita en el producto.

Un diseño visual eficaz también afecta a los espectadores a un nivel subconsciente, permitiéndoles obtener valor, relevancia e importancia sin hacer juicios conscientes sobre el producto.

Principios de interacción

Principios de interacción.

Relativos a la forma en que los usuarios se mueven por los espacios de la aplicación. Incluyen los flujos dentro de una página y la navegación. Se centran en la forma en que los usuarios pueden actuar dentro del producto.

Principios de interacción

Una interacción no empieza con un click o un toque. Empieza con el deseo de actuar y la comprensión de que se puede actuar sobre algo.

Aquí es donde el diseño visual y el diseño de interacción se solapan: antes de que un usuario sepa en qué botón debe hacer click, tiene que darse cuenta de que realmente es algo en lo que se puede hacer click. Se resume en que el usuario pueda -entender la capacidad de actuar, actuar y luego obtener una respuesta-.

Principios psicológicos

Principios psicológicos.

Afectan la forma en que los usuarios pueden percibir y comprometerse con el diseño. Esto incluye las percepciones comunes que pueden influir en si confían en la información, su compromiso con otros usuarios y su motivación para aprender. Se centran en cómo pueden sentirse los usuarios al utilizar el producto.

Principios psicológicos

Los principios visuales no se limitan solo a la estética y el movimiento, es decir, a los aspectos más cognitivos y mecánicos del diseño (que se ocupan de la psicología a un nivel más visceral).

El aspecto verdaderamente fascinante del diseño es la búsqueda de la comprensión de la psicología que hay detrás de la atracción y el compromiso del usuario con un producto o una experiencia.

Principios de la Gestalt

Gestalt es una palabra alemana. Significa "forma" o "figura".

Un grupo de psicólogos la formó a principios del siglo XX, los padres de la teoría son Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Kohler. Los psicólogos de la Gestalt se interesaron por el comportamiento de la mente. Los principios describen la forma en que percibimos el mundo.

Las reglas fundamentales de los sistemas gestálticos son la emergencia, la reificación, la multiestabilidad y la invariabilidad.

Principios de la Gestalt

Emergente

Nuestra mente tiende a ver más rápido los objetos simples y fuertes que los detallados. Tendemos a ver primero los elementos de forma general.

Reconstrucción

Somos capaces de ver o deducir el objeto completo aunque falte algún elemento.

Principios de la Gestalt

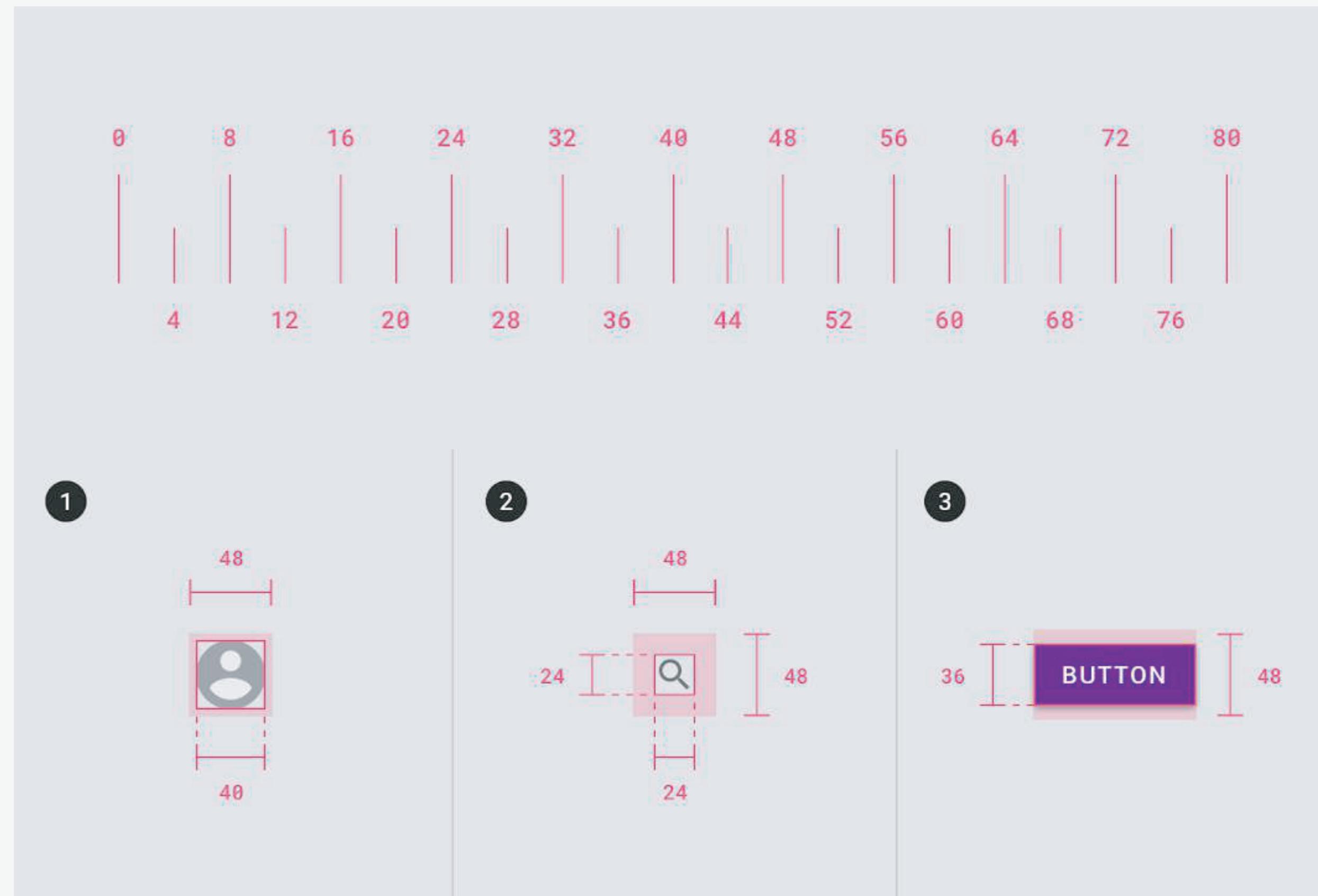
Multiestabilidad

Siempre hay más de una forma en la que podemos percibir un objeto concreto. Sin embargo, nuestra mente siempre decide que un punto de vista es el dominante después de un tiempo.

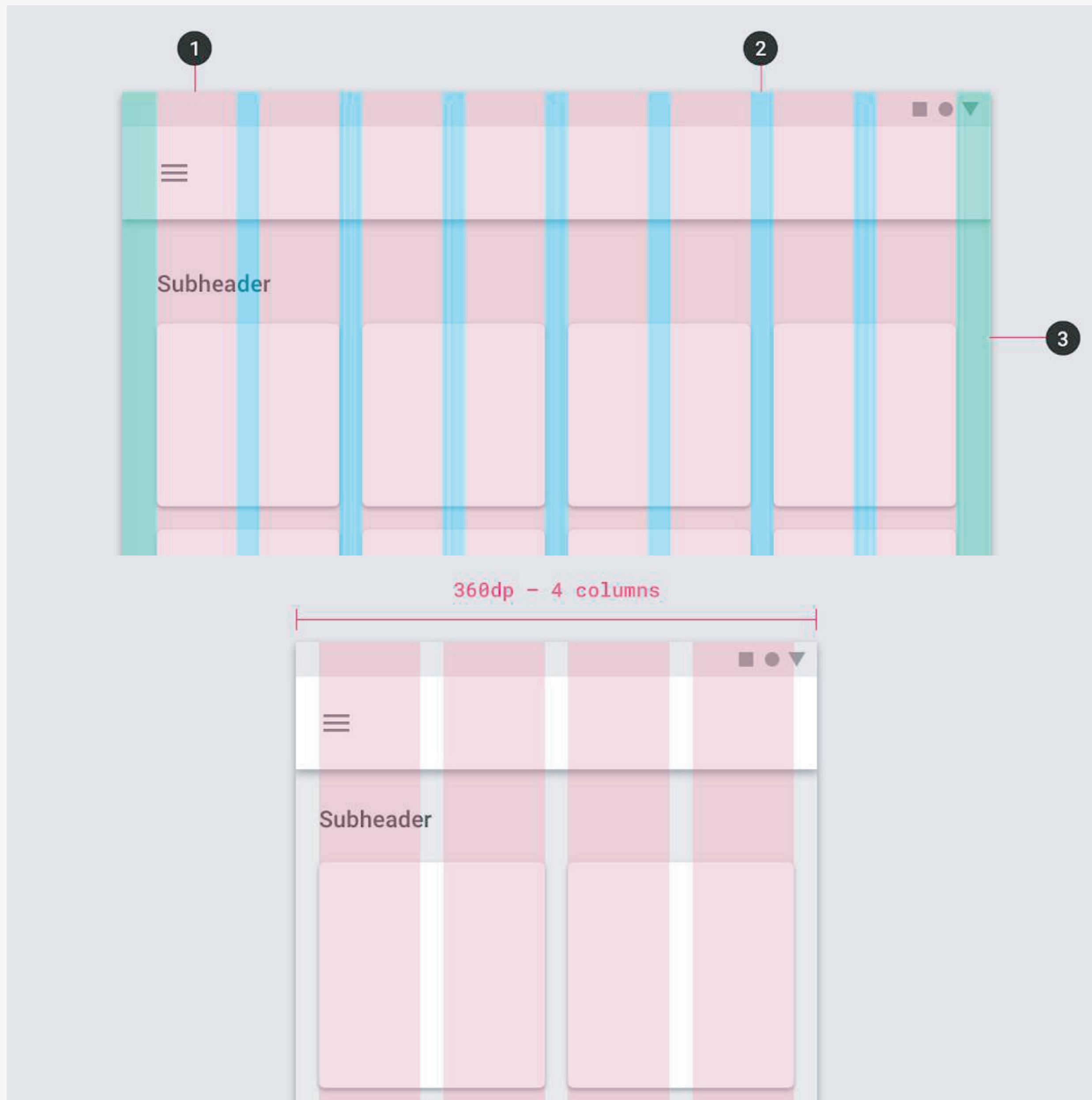
Invarianza

El cerebro humano crea una proyección simplificada del objeto concreto en la mente. Gracias a ello, podemos reconocer la cosa independientemente de sus cambios de tamaño, rotación u otras transformaciones.

Maqueta- ción



Maqueta- ción



Color



Complementary



Analogous

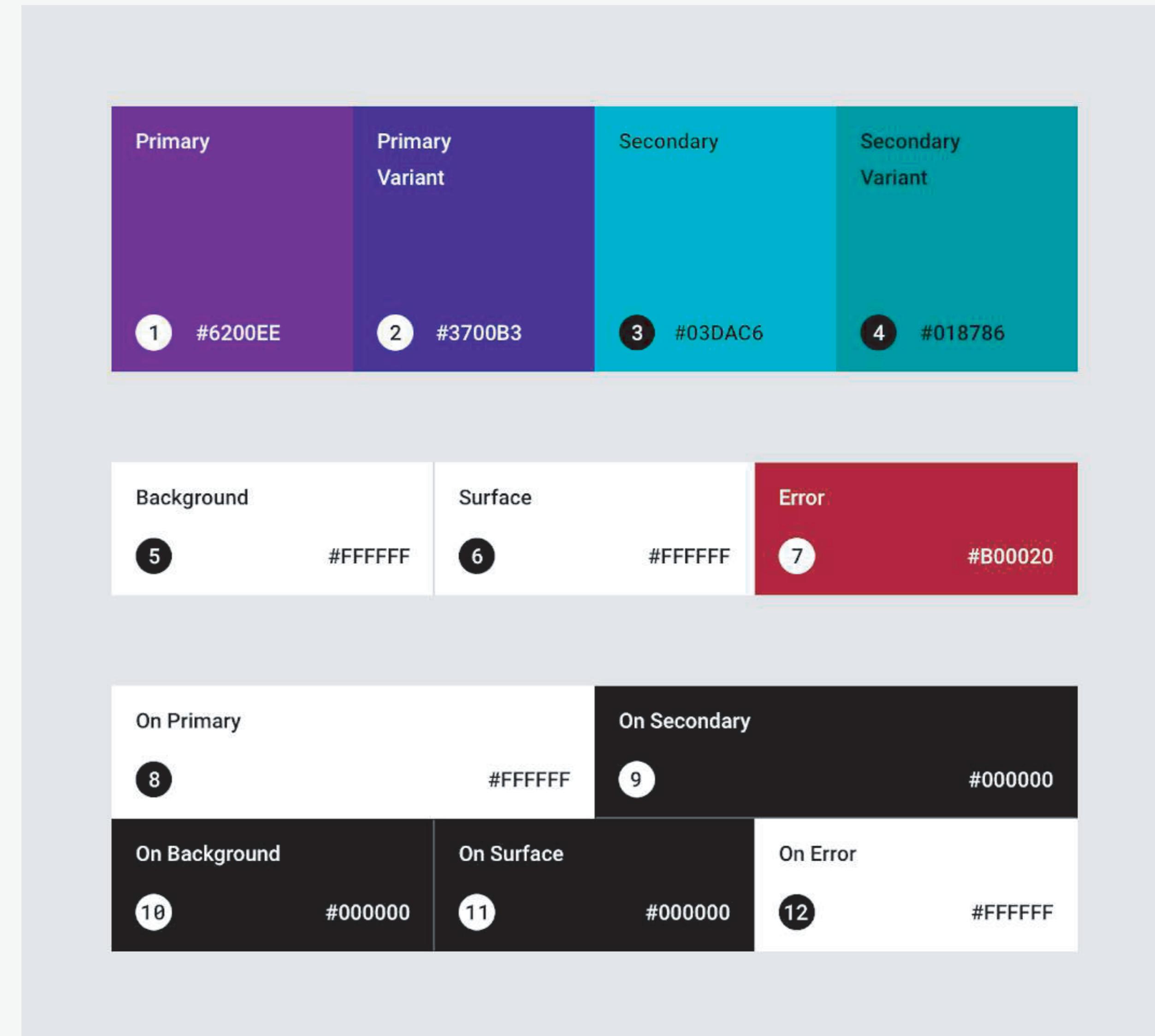


Triadic

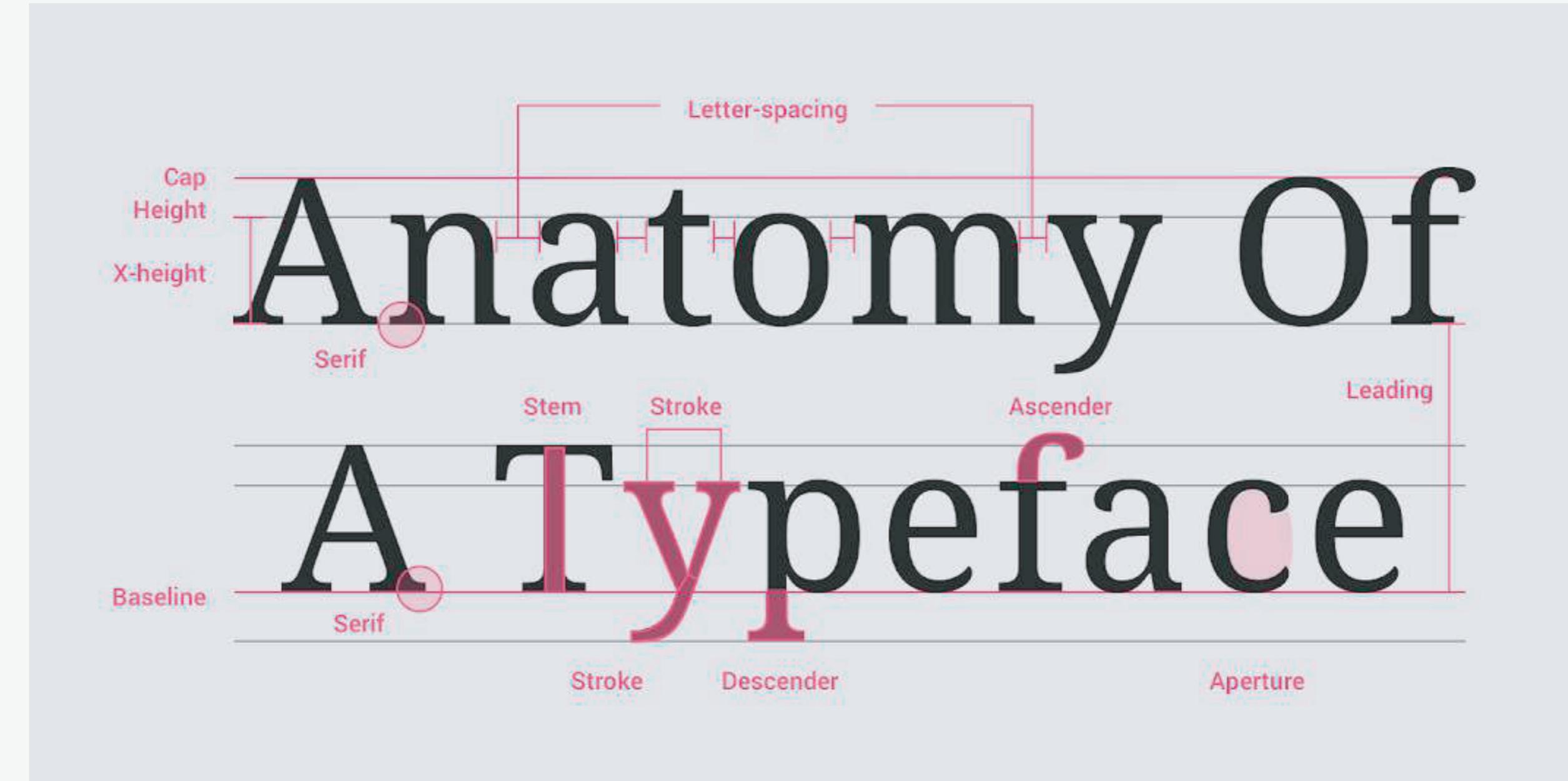


Split
Complementary

Color



Tipografía



Tipografía

Serif



Four serif letter S's arranged horizontally. Each letter has four numbered dots below it indicating stroke order: dot 1 at the top left, dot 2 at the top right, dot 3 at the bottom right, and dot 4 at the bottom left.

S S S S

San Serif



Three sans-serif letter G's arranged horizontally. Each letter has three numbered dots below it indicating stroke order: dot 1 at the top left, dot 2 at the middle right, and dot 3 at the bottom right.

G G G

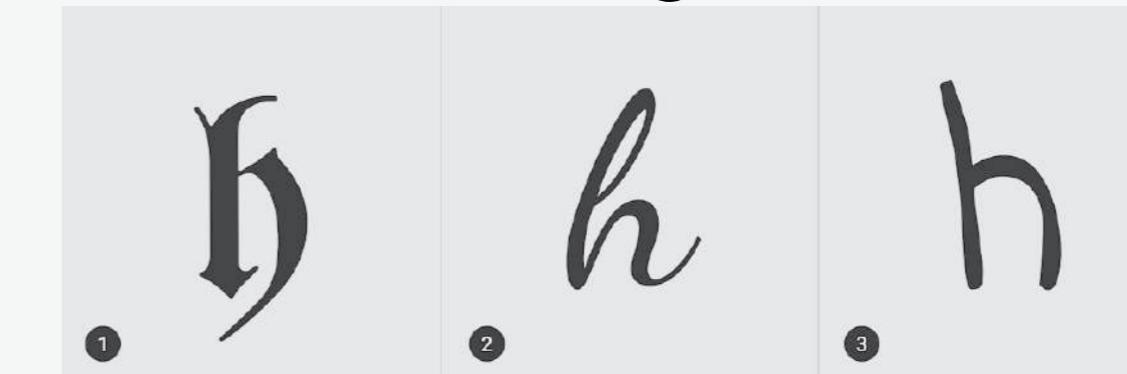
Monospace



Three monospace letter M's arranged horizontally. Each letter has three numbered dots below it indicating stroke order: dot 1 at the top left, dot 2 at the middle right, and dot 3 at the bottom right.

M M M

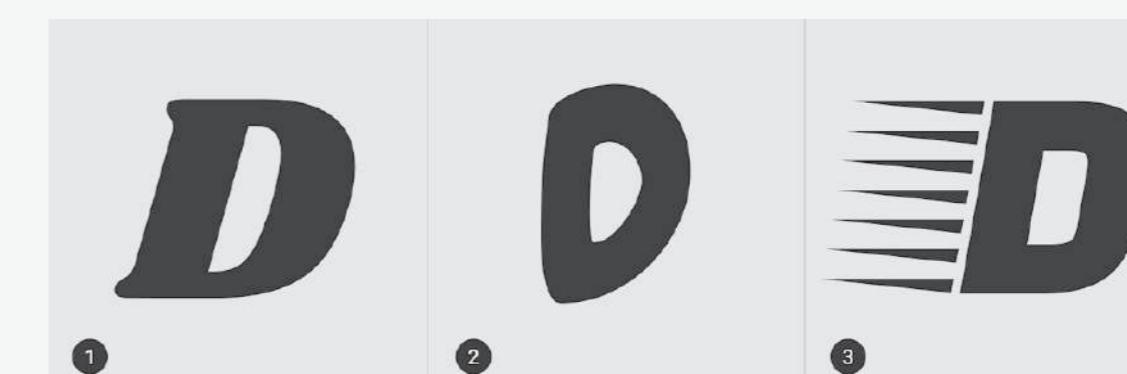
Handwriting



Three handwriting-style letter h's arranged horizontally. Each letter has three numbered dots below it indicating stroke order: dot 1 at the top left, dot 2 at the middle right, and dot 3 at the bottom right.

h h h

Display

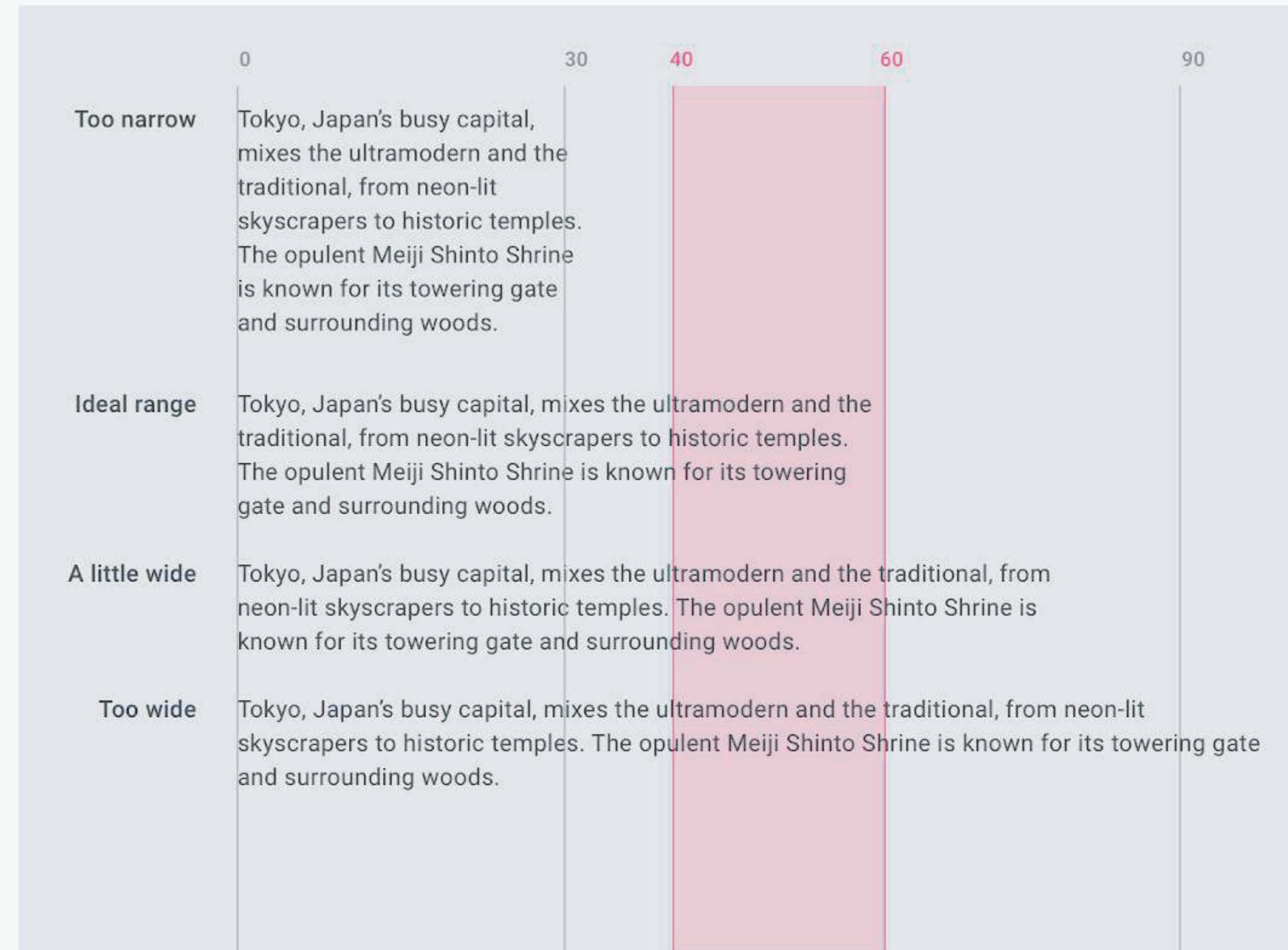


Three display-style letter D's arranged horizontally. Each letter has three numbered dots below it indicating stroke order: dot 1 at the top left, dot 2 at the middle right, and dot 3 at the bottom right.

D D D

Tipografía

Line length 40 - 60 characters.



Tipografía

Line height 140%

1

20dp

Design is the art of continuous problem solving—an active cycle of investigating and validating needs, crafting and developing ideas, and creating solutions. Over the course of its life, a digital product is shaped by many hands.

2

28dp

Organize your design workflow in one place, so everyone on your team has a clear view of what's going on.

Paragraph height 75% - 125%

30dp

style, branding, interaction, and motion under a cohesive set of principles.

28dp

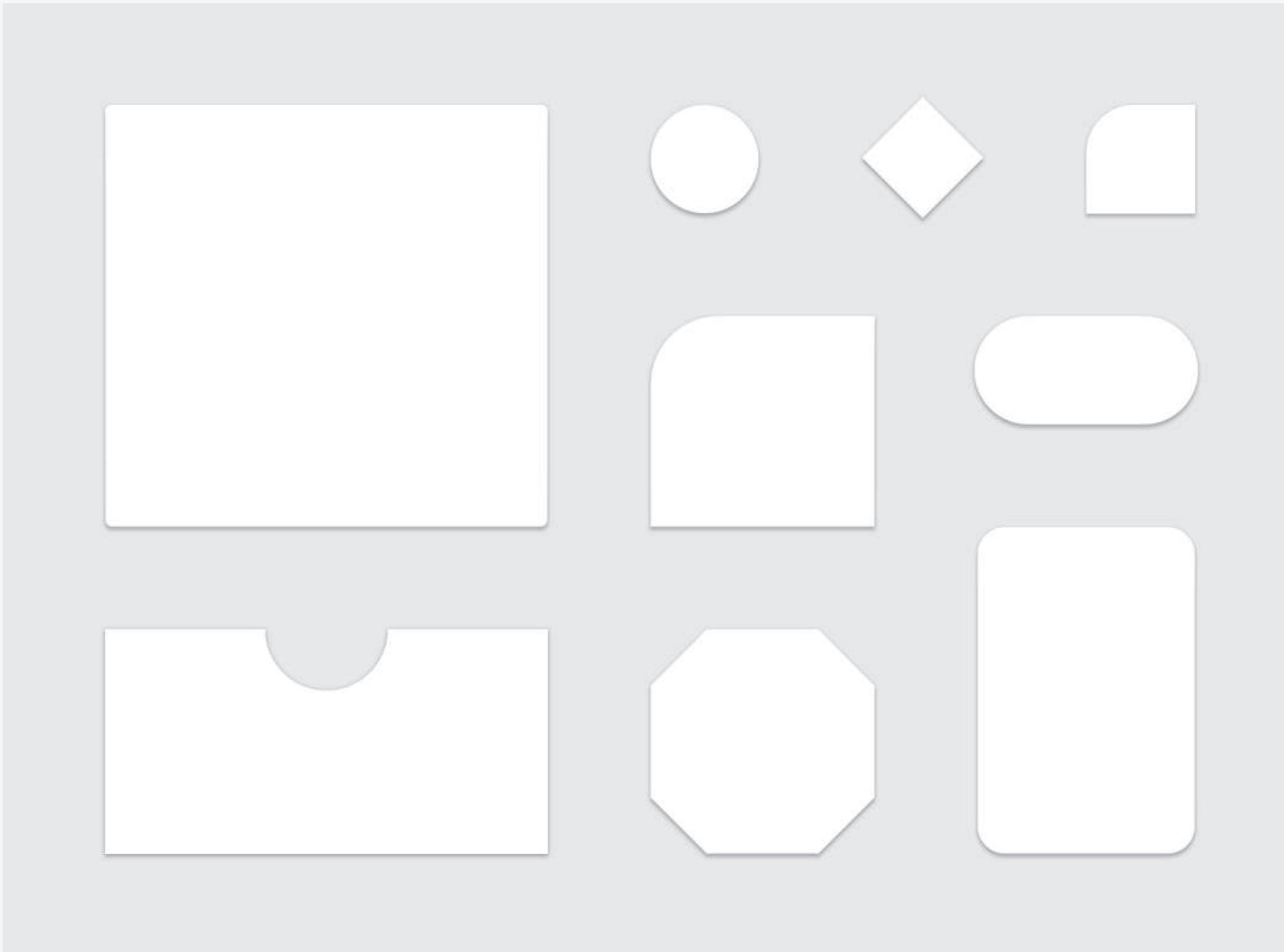
We believe a better design process yields better products, which is why we're expanding Material to be a system that supports the principles of good design and strengthens communication and

Tipografía

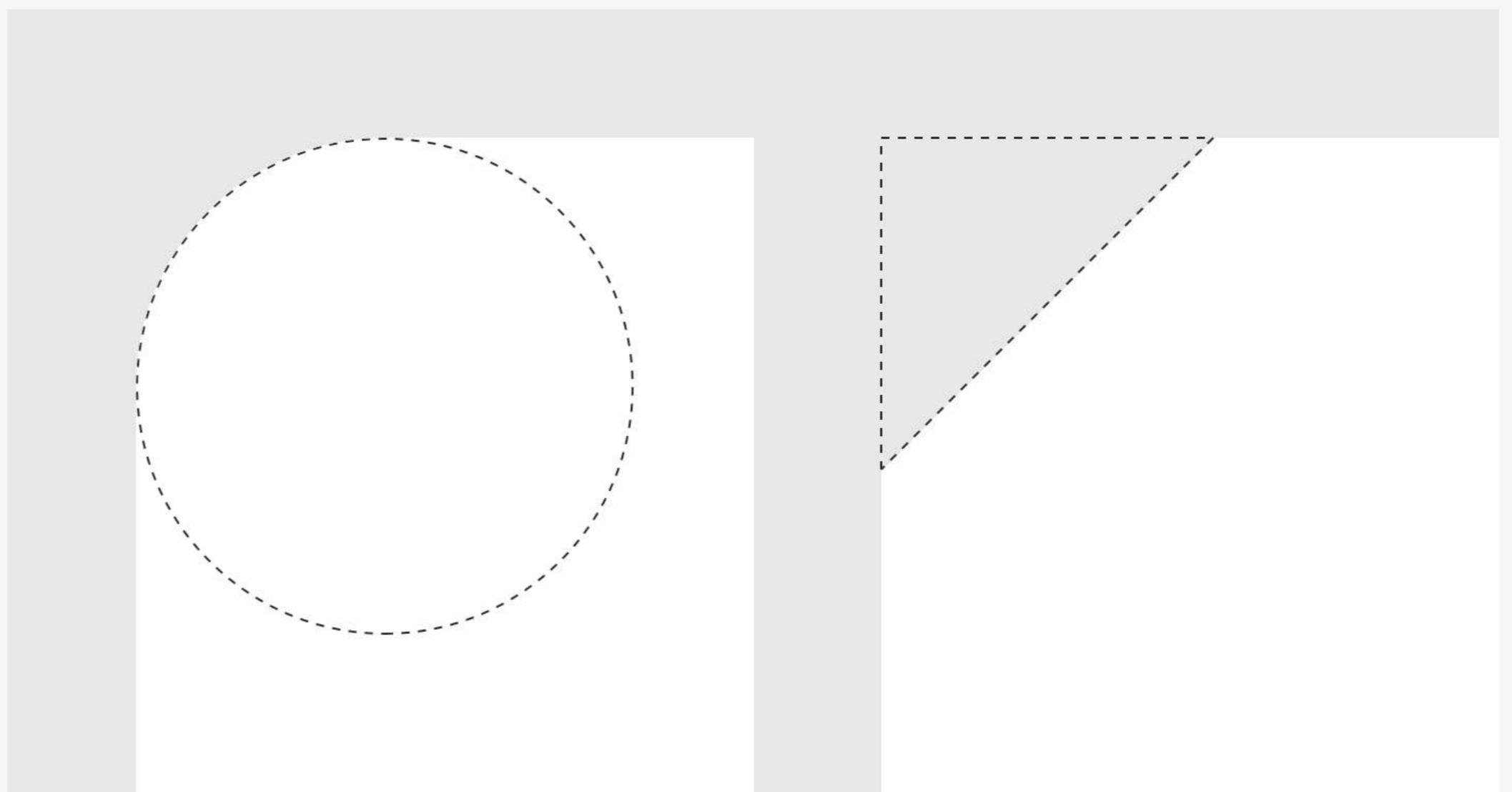
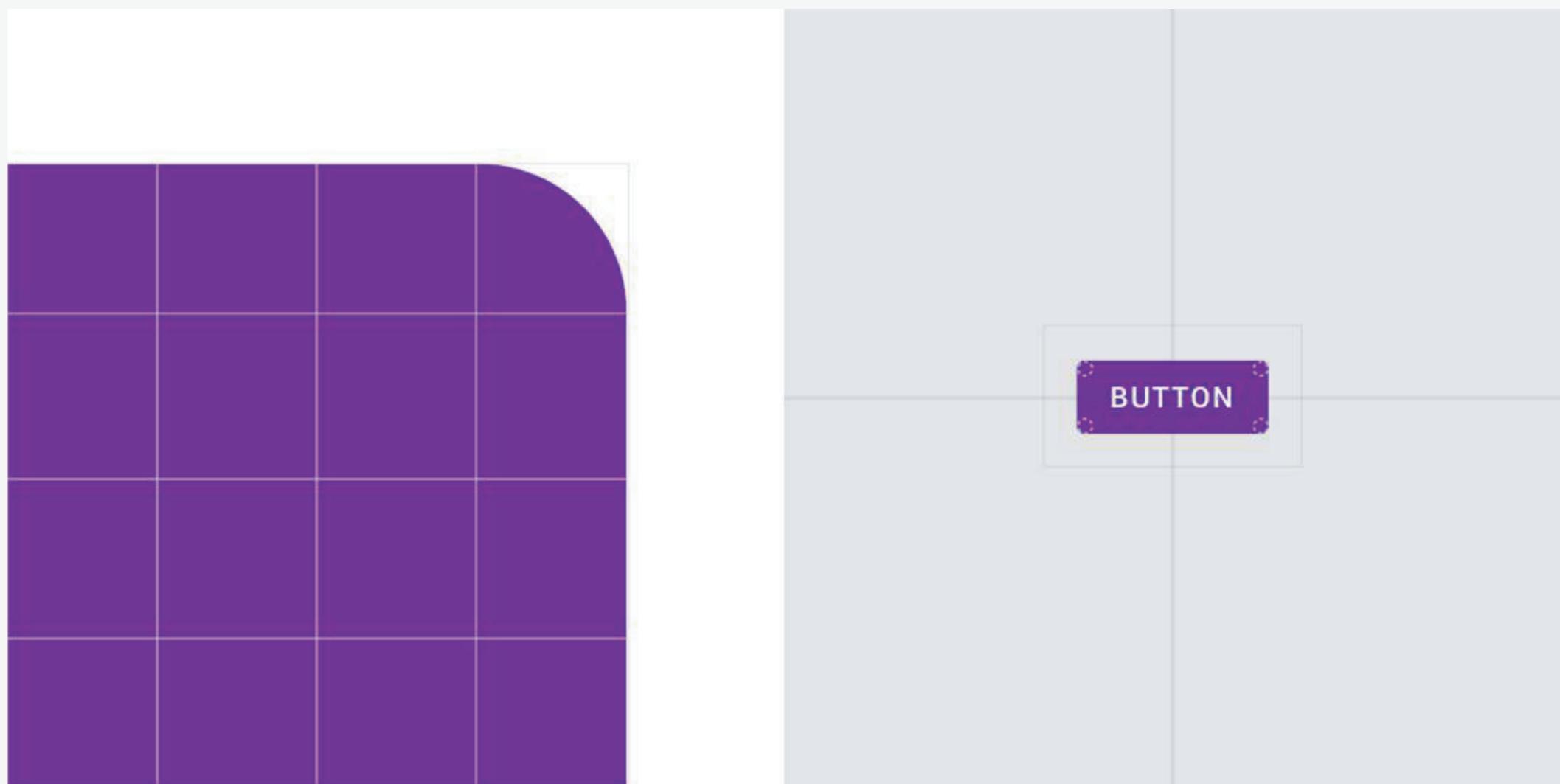
Scale Category	Typeface	Weight	Size	Case	Letter spacing
H1	Roboto	Light	96	Sentence	-1.5
H2	Roboto	Light	60	Sentence	-0.5
H3	Roboto	Regular	48	Sentence	0
H4	Roboto	Regular	34	Sentence	0.25
H5	Roboto	Regular	24	Sentence	0
H6	Roboto	Medium	20	Sentence	0.15
Subtitle 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.15
Subtitle 2	Roboto	Medium	14	Sentence	0.1
Body 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.5

Text type	Color contrast ratio
Large text (at 14 pt bold/18 pt regular and up) and graphics	3:1 against the background
Small text	4.5:1 against the background

Forma



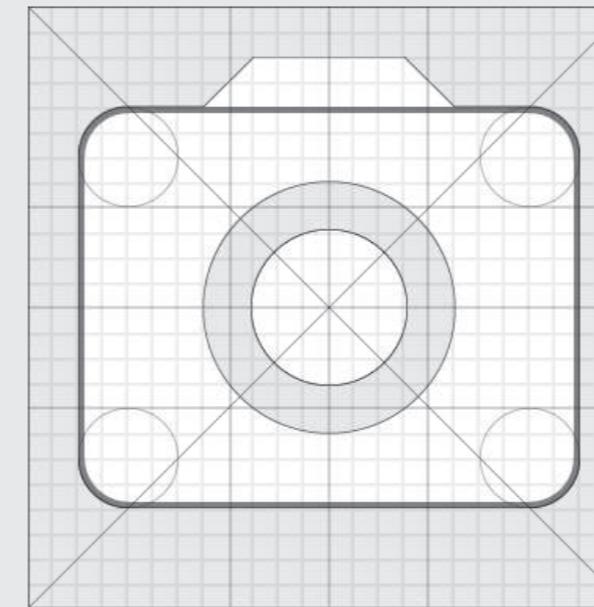
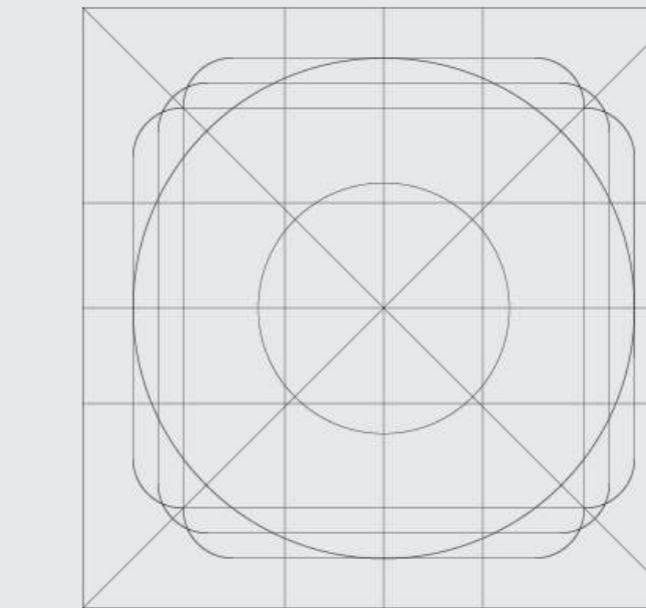
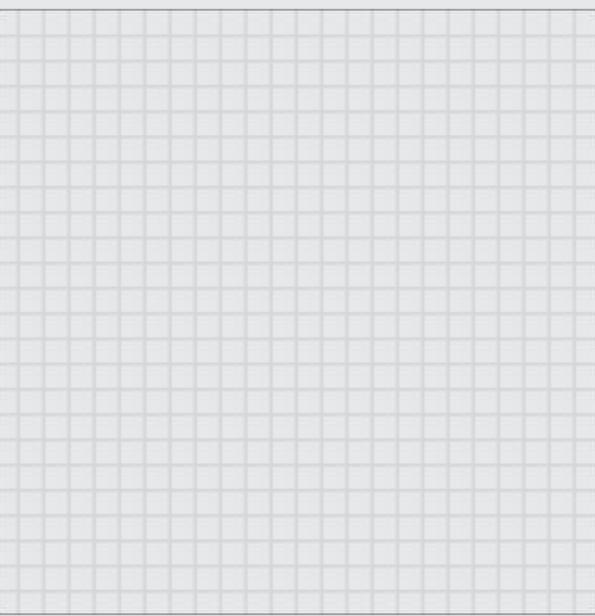
Forma



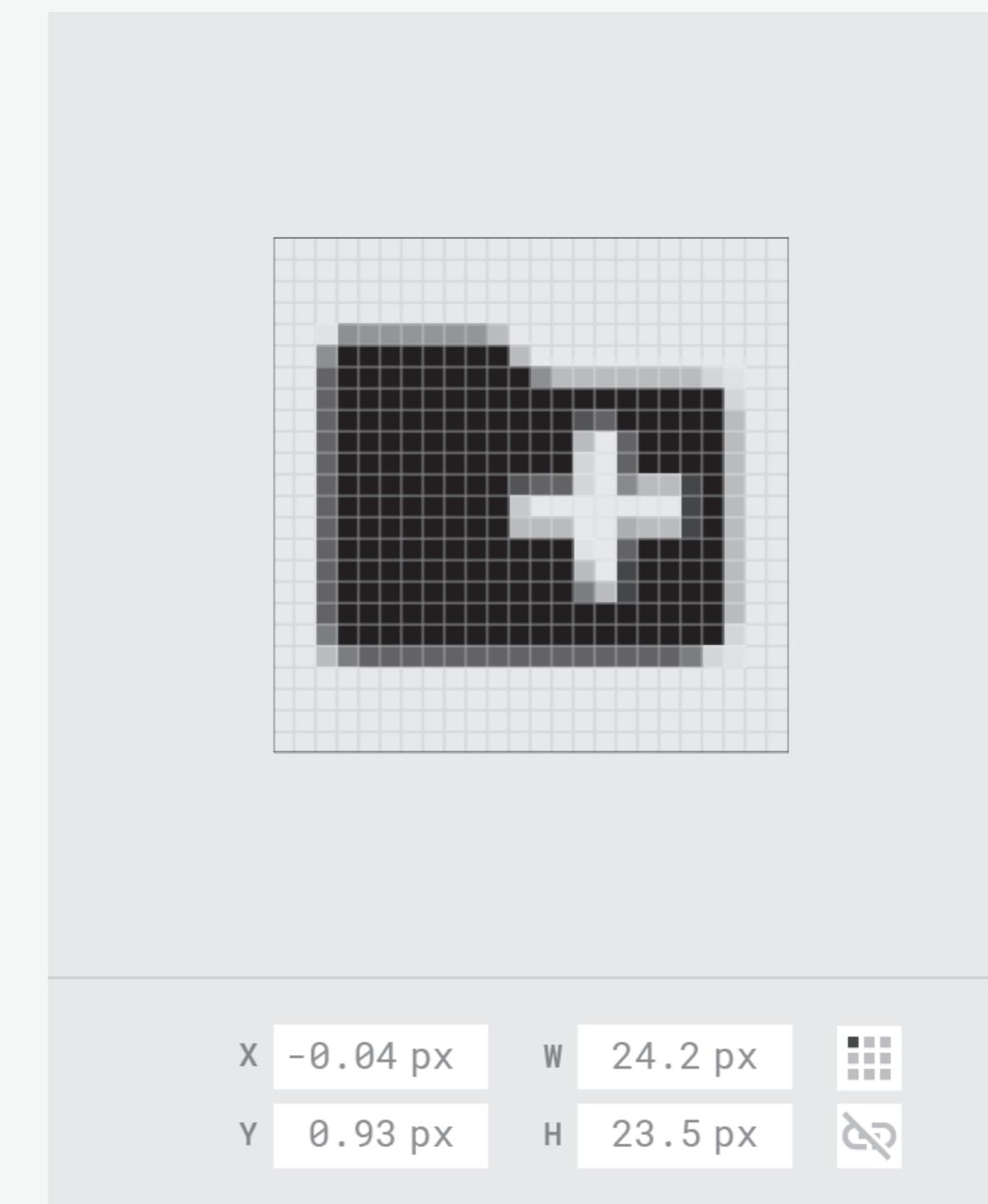
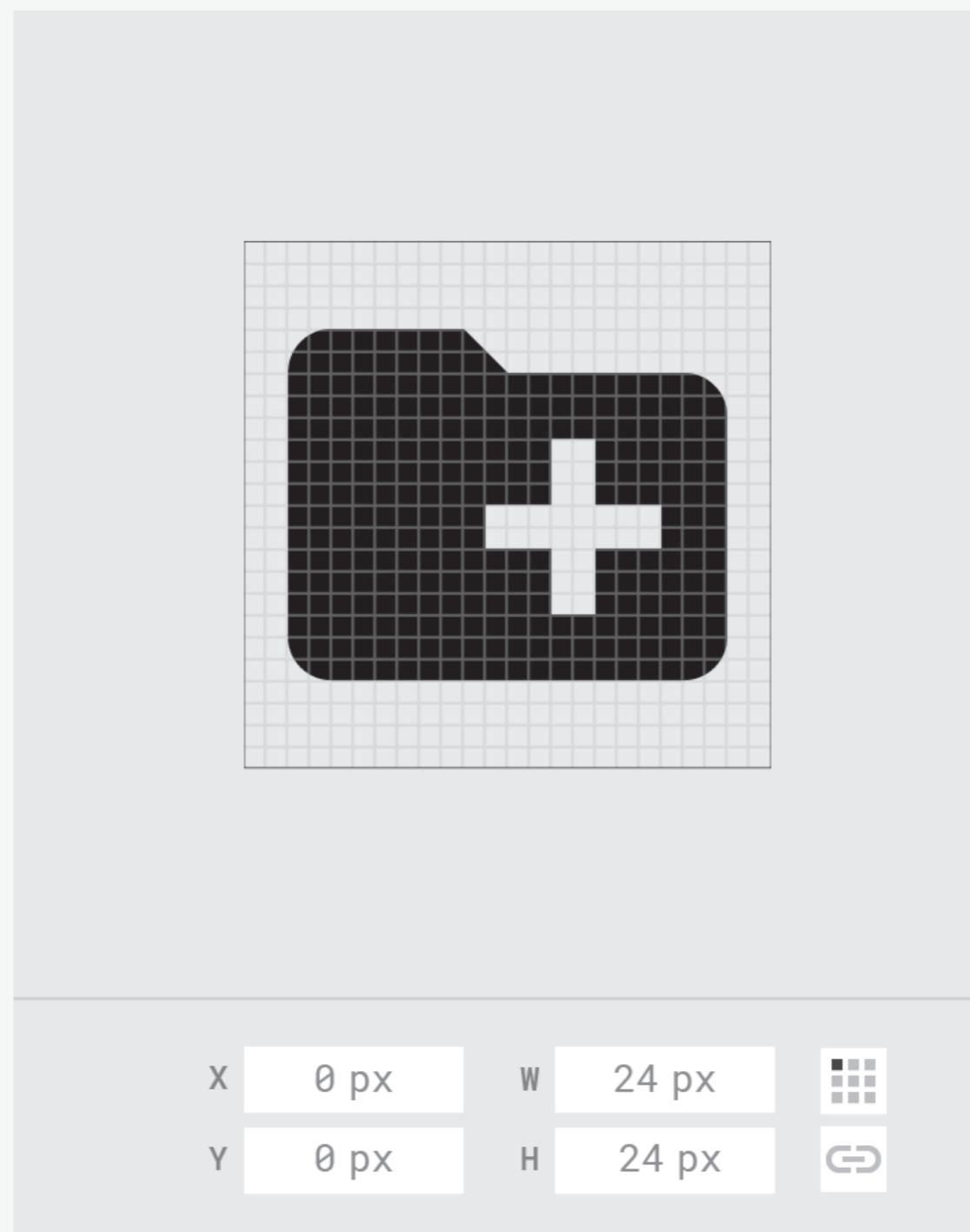
íconos



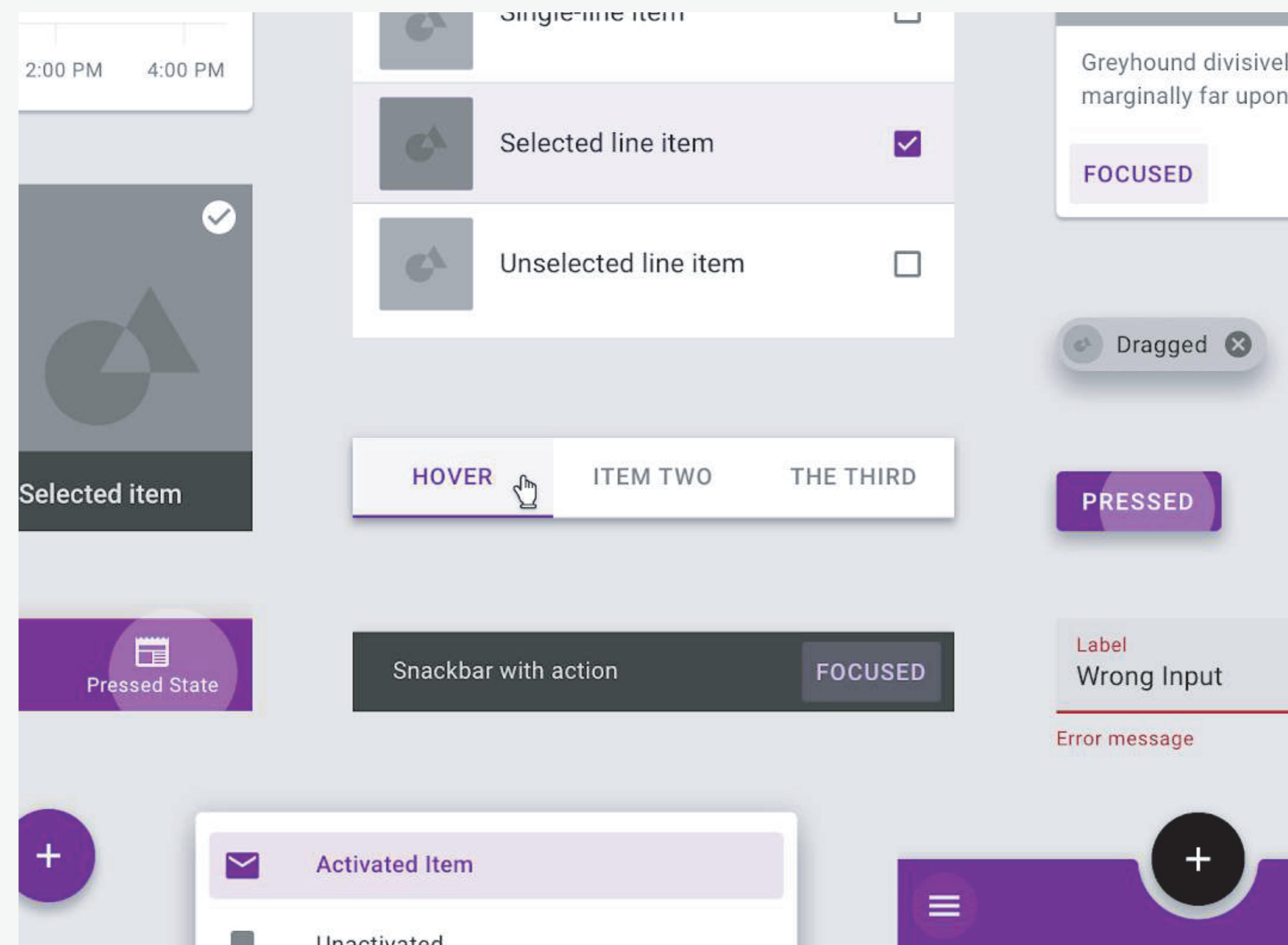
Íconos



Íconos

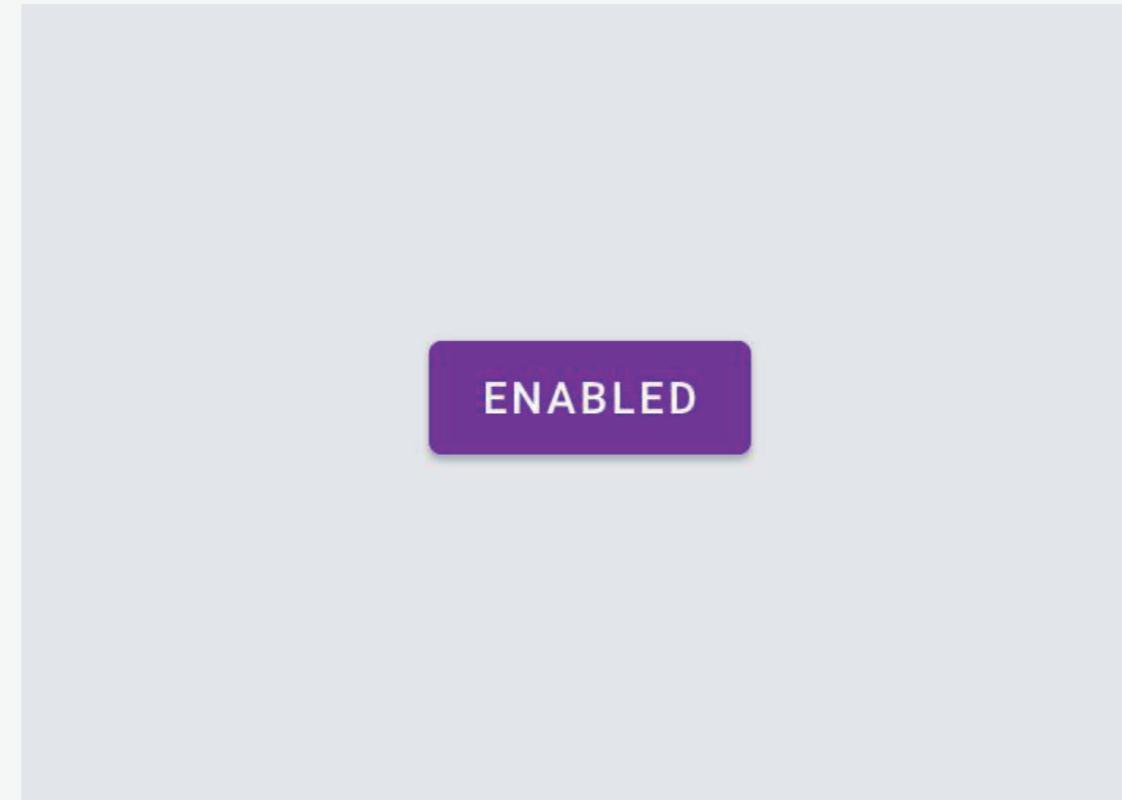


Estados

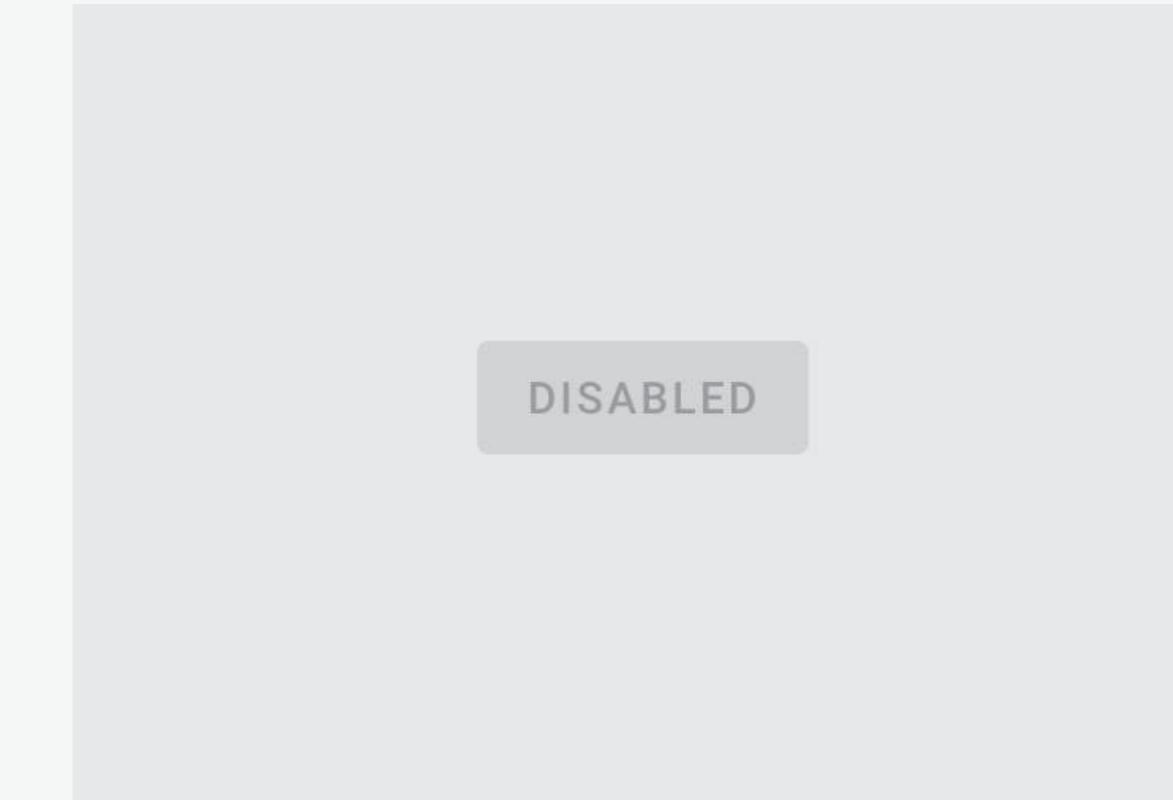


Estados

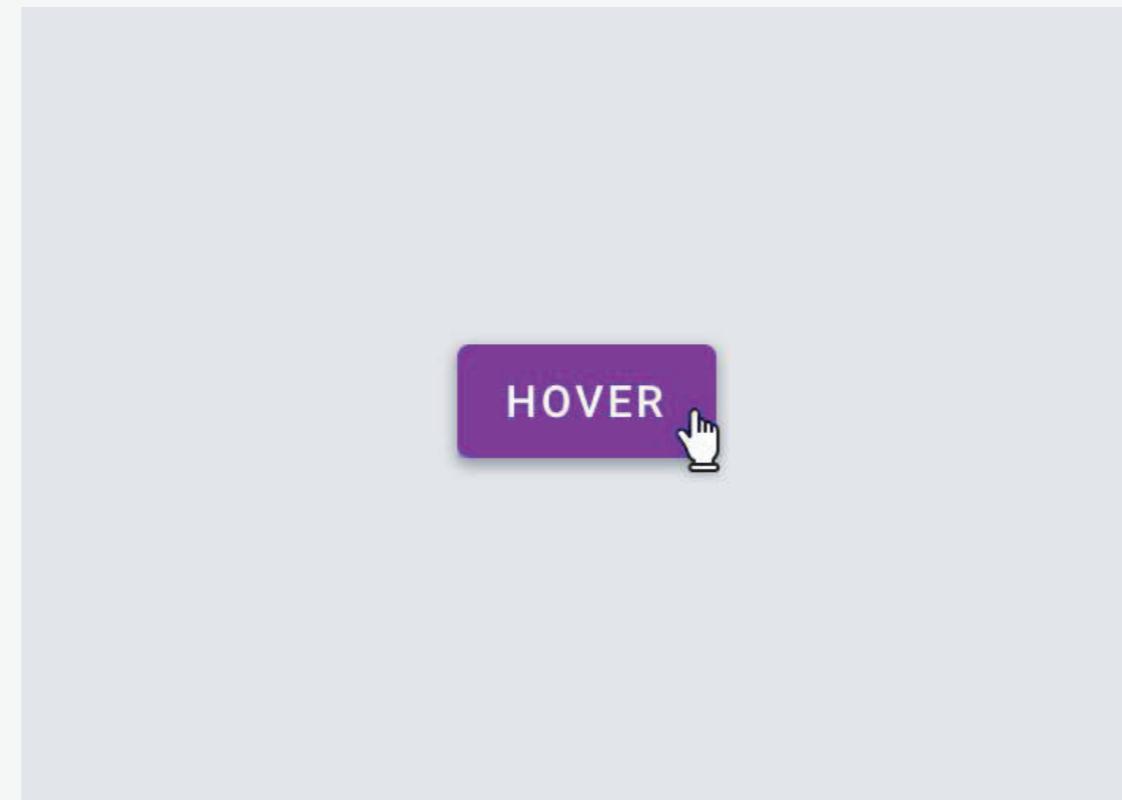
Enabled



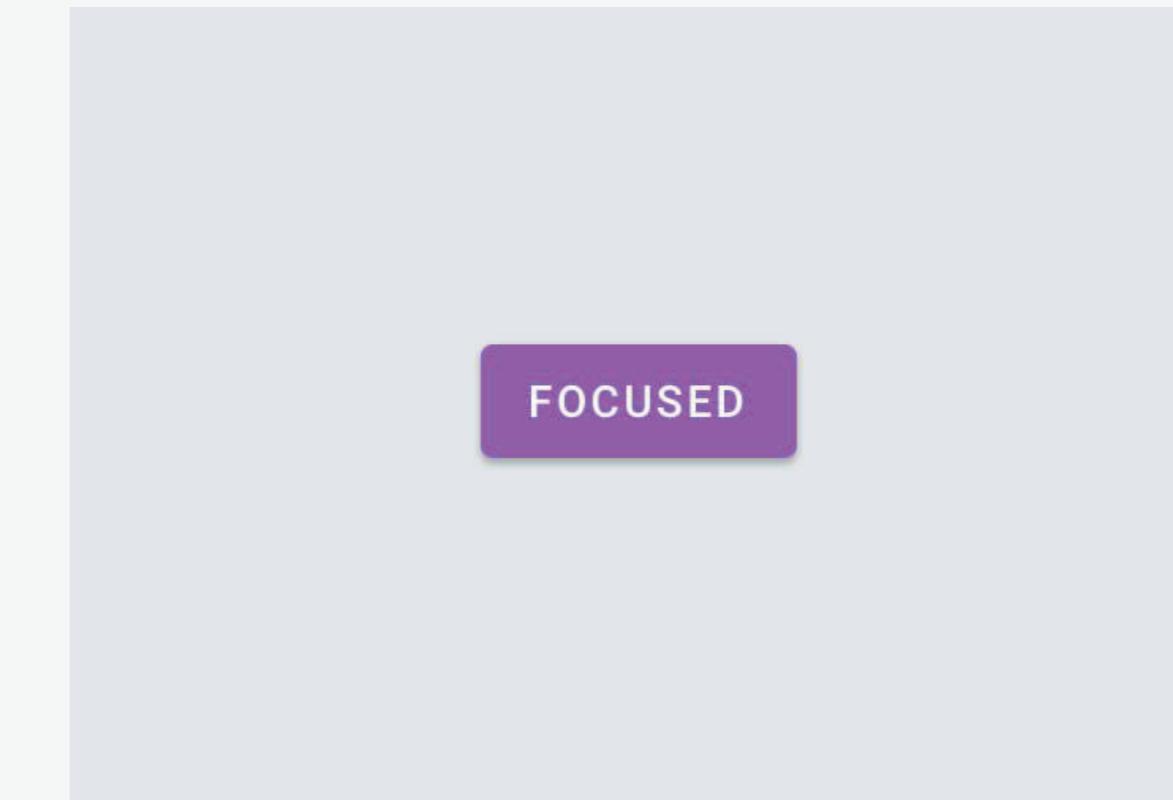
Disabled



Hover

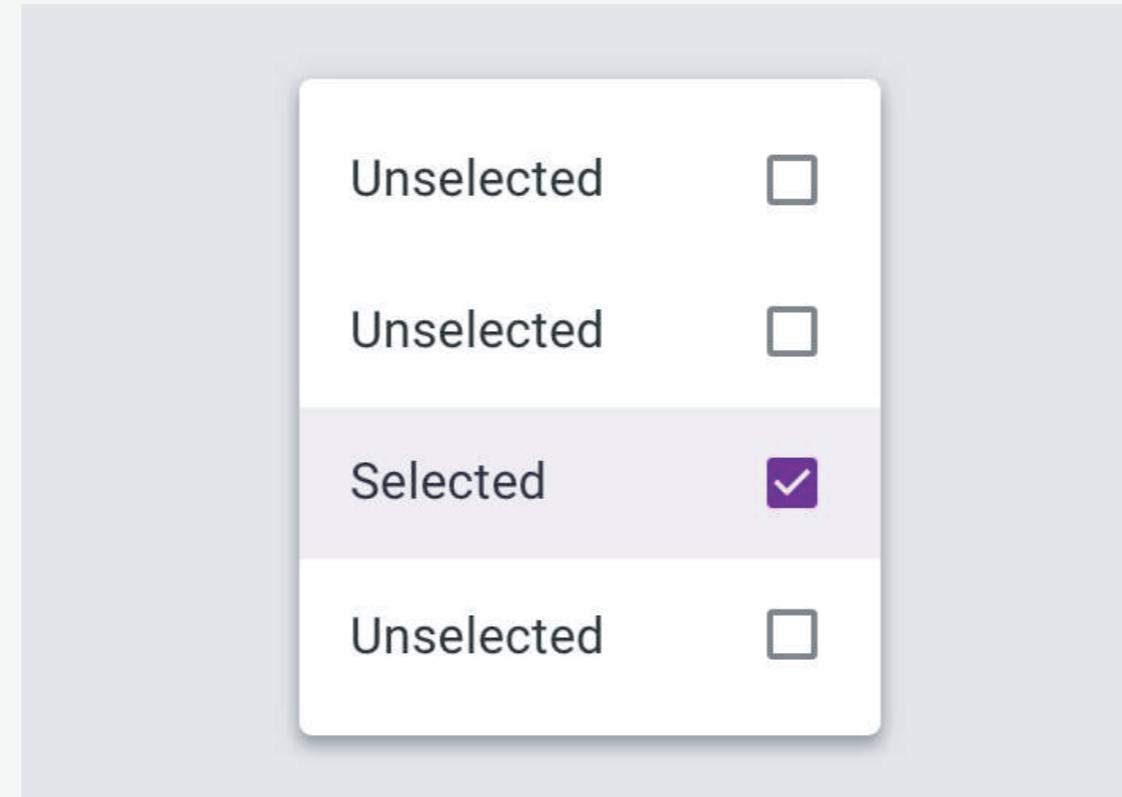


Focused

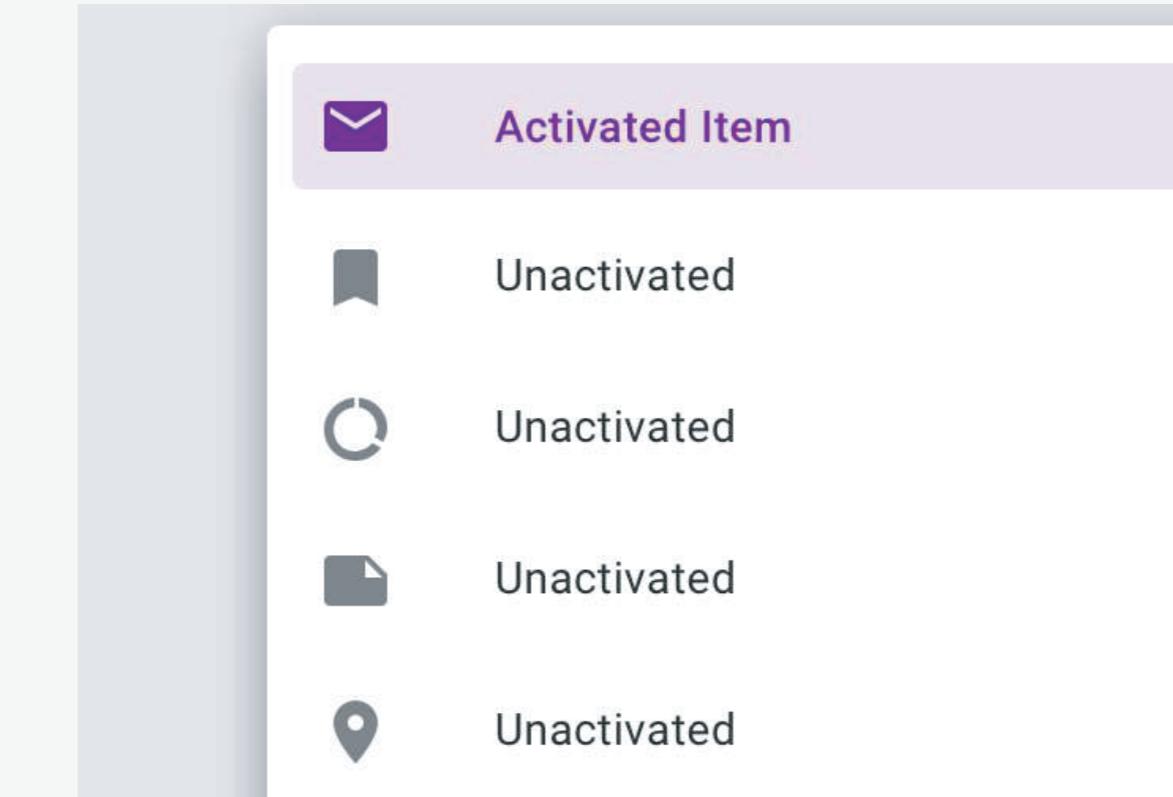


Estados

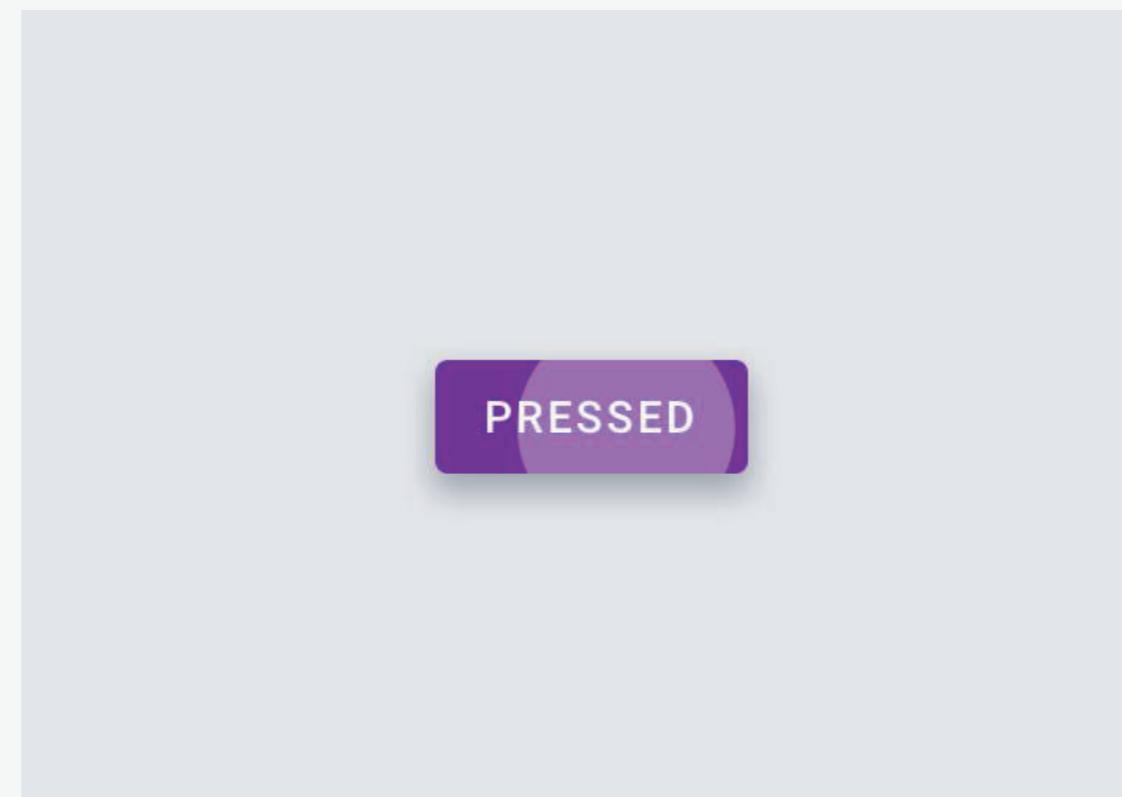
Selected



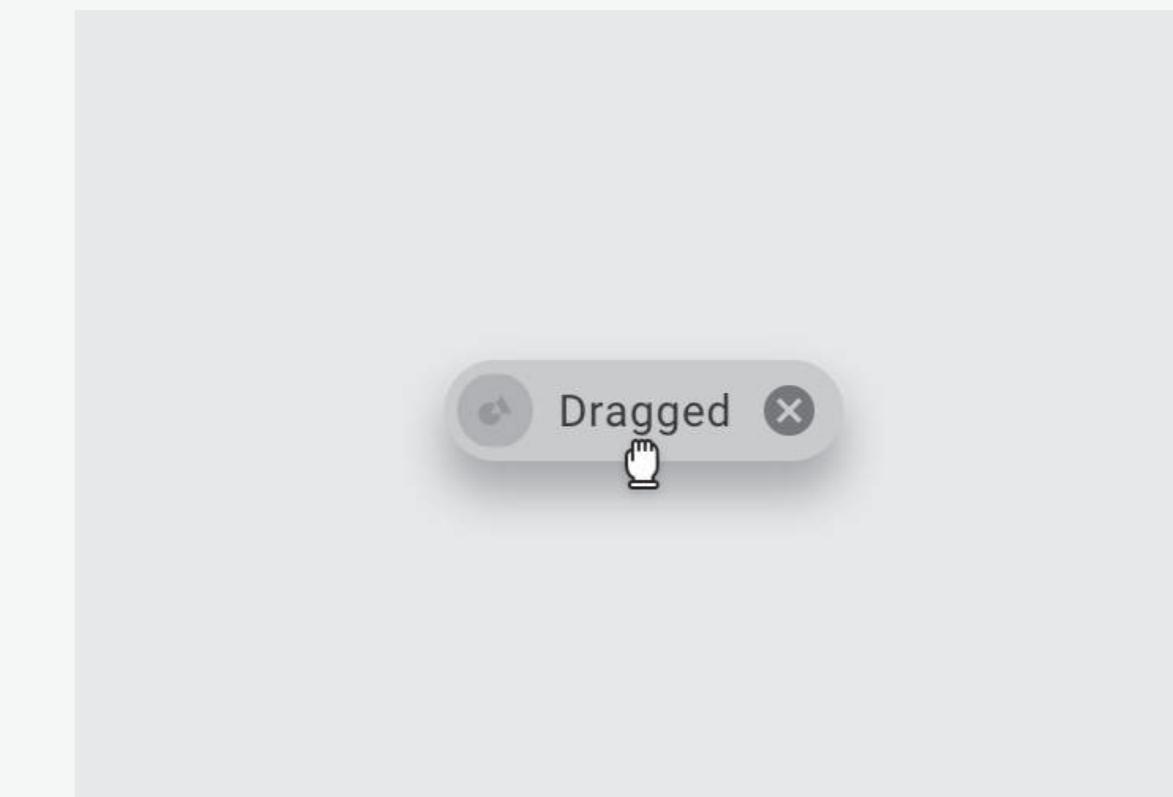
Activated



Pressed

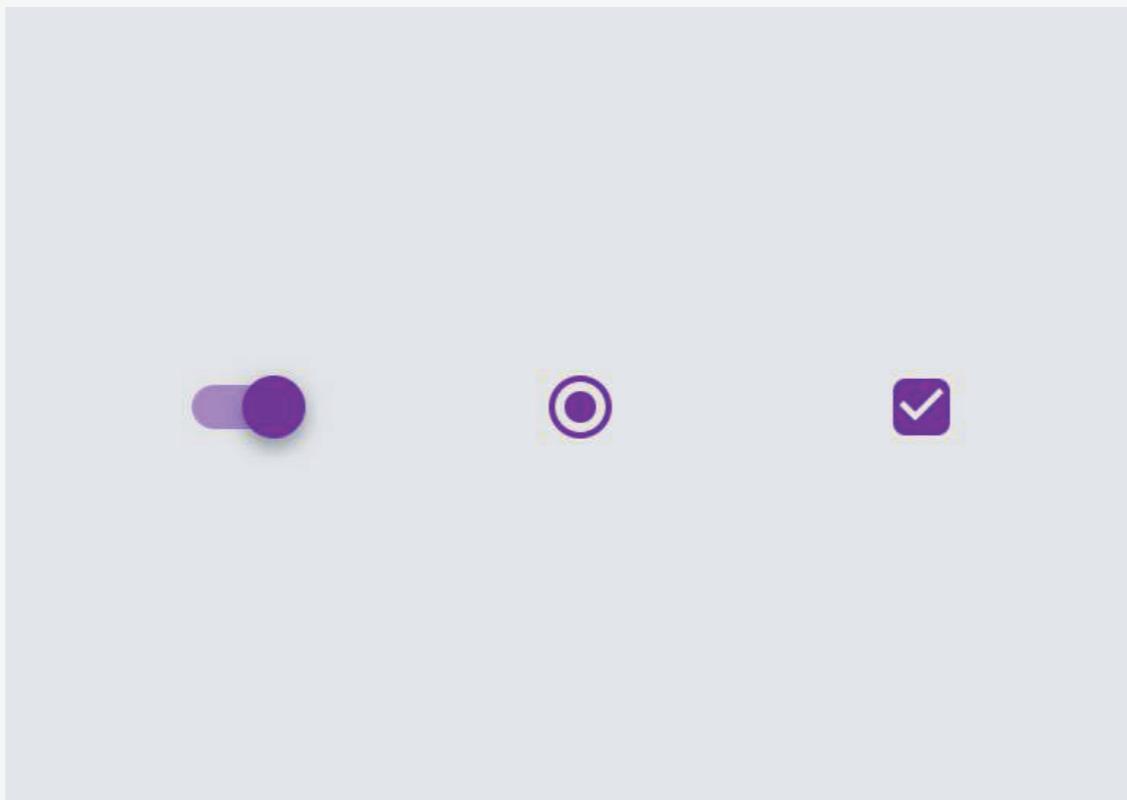


Dragged

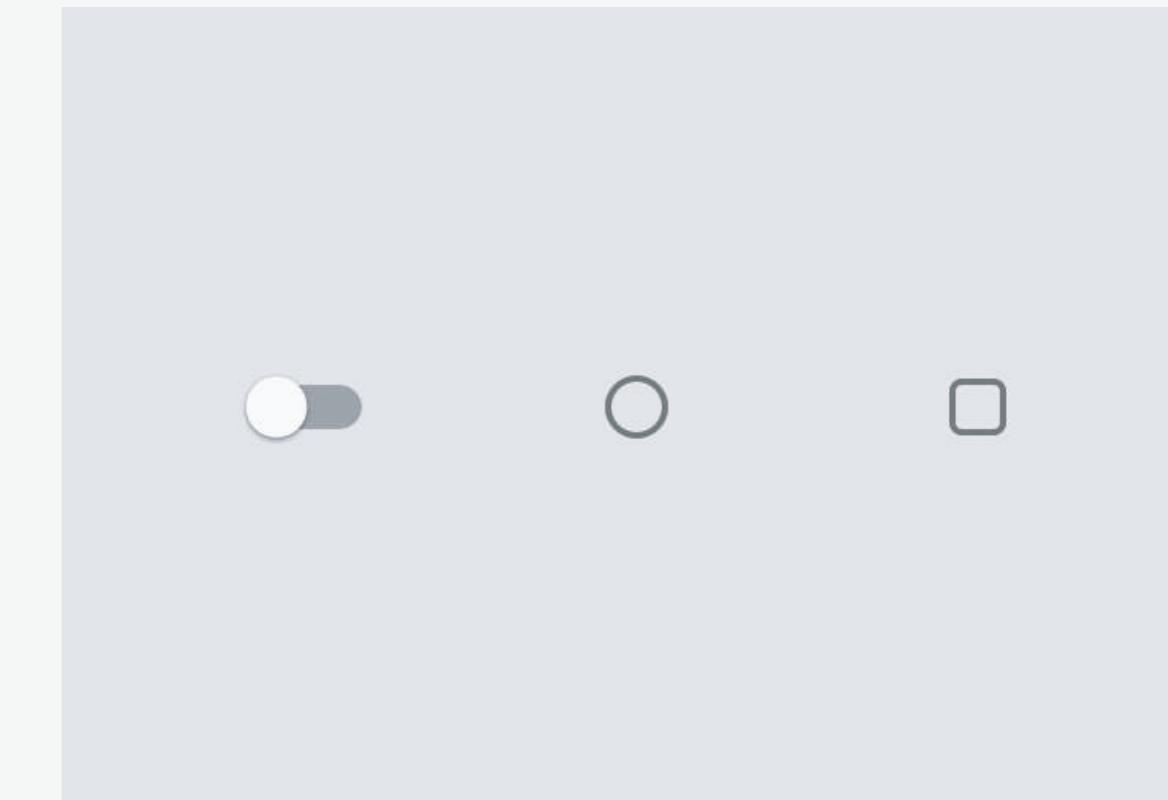


Estados

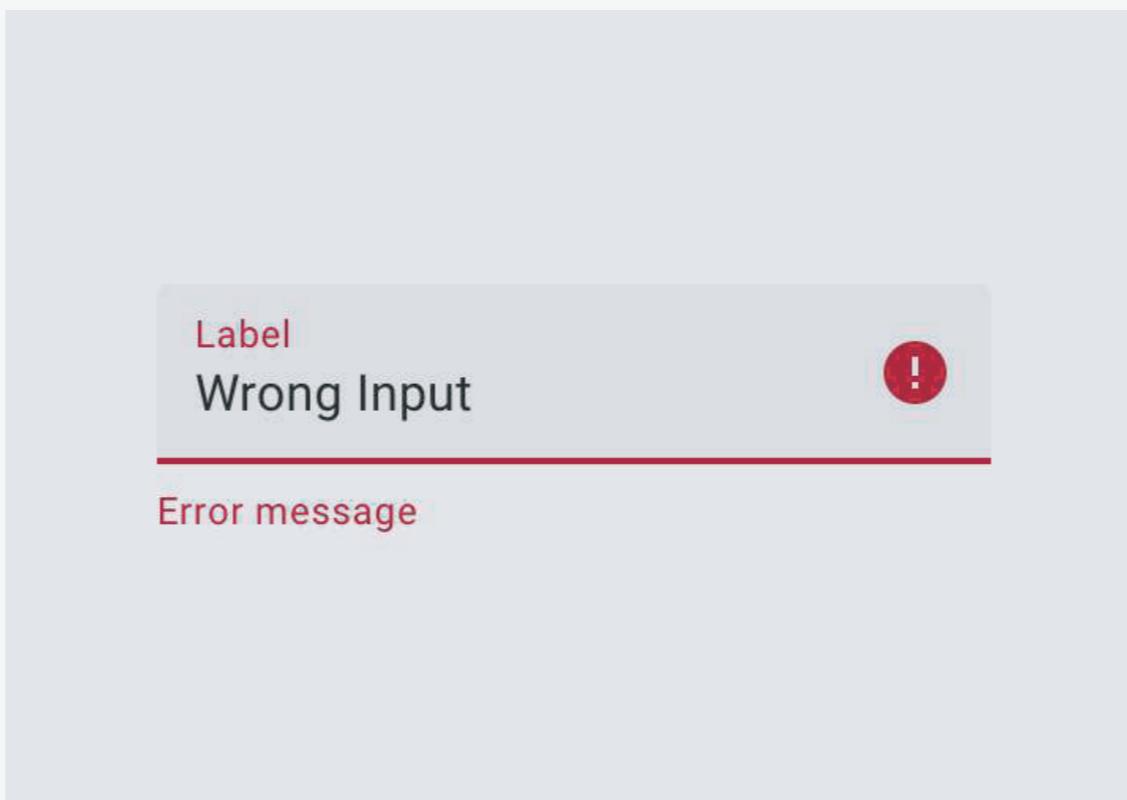
On



Off



Error



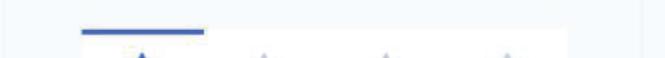
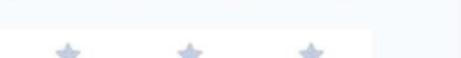
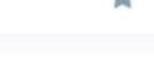
Sistema de diseño

Un Sistema de Diseño es fuente única de verdad que agrupa todos los elementos que permitirán a los equipos diseñar, plasmar y desarrollar un producto.

Por lo tanto, un Sistema de Diseño no es un entregable, sino un conjunto de entregables. Evolucionará constantemente con el producto, las herramientas y las nuevas tecnologías.

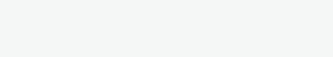
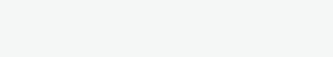
Sistema de diseño

Navigation Elements

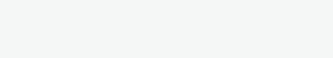
Top		One Line Text	Bottom		Only Icon	Icon + Text	
Left Text		 Title 	Five				
Center Text		 Title 	Four				
		Two Line Text	Three				
Left Text		 Title  Secondary Text 	Two				
Center Text		 Title  Secondary Text 					

Tabs		Text	Icon	Icon + Text	State	
Style	BUTTON				Text	
						

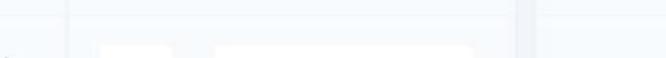
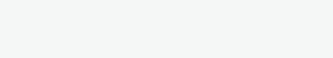
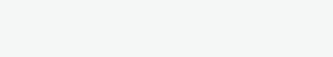
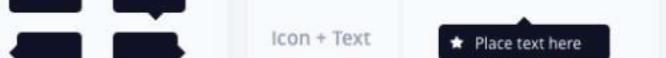
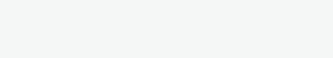
Button Group

Style			Primary	Basic	Outline	Size			Giant	Large	Medium	Small	Tiny	State		
Icon				Icon						Primary			Active			
Text				Text						Primary			Active			

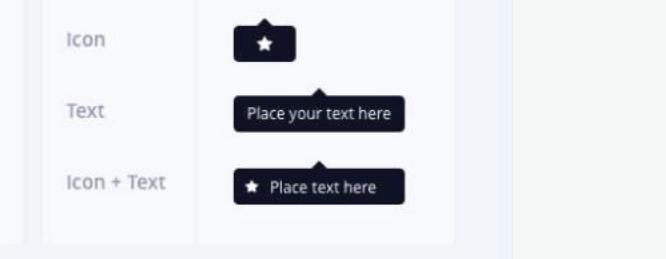
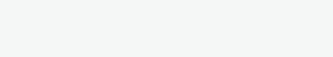
Images

Type	Circle	Square	Rounded	Style	Circle	Square	Rounded	Rounded Top	Rounded Bottom	Rounded Left	Rounded Right
Avatar				Image							

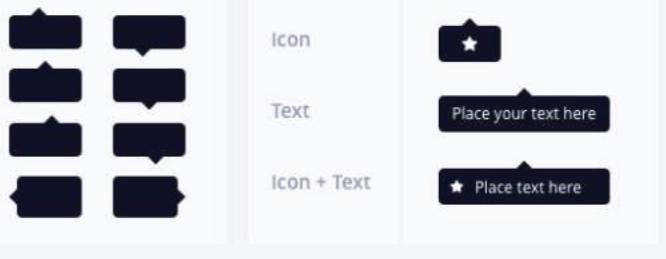
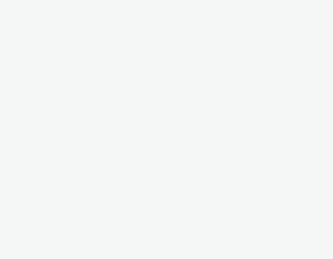
Overflow Menu

Type	Icon	Icon + Text	State		Icon	Icon + Text	Style	
Default			Default					
								
			Active					

Tooltip

Style	Type	
	Icon	
	Text	
	Icon + Text	

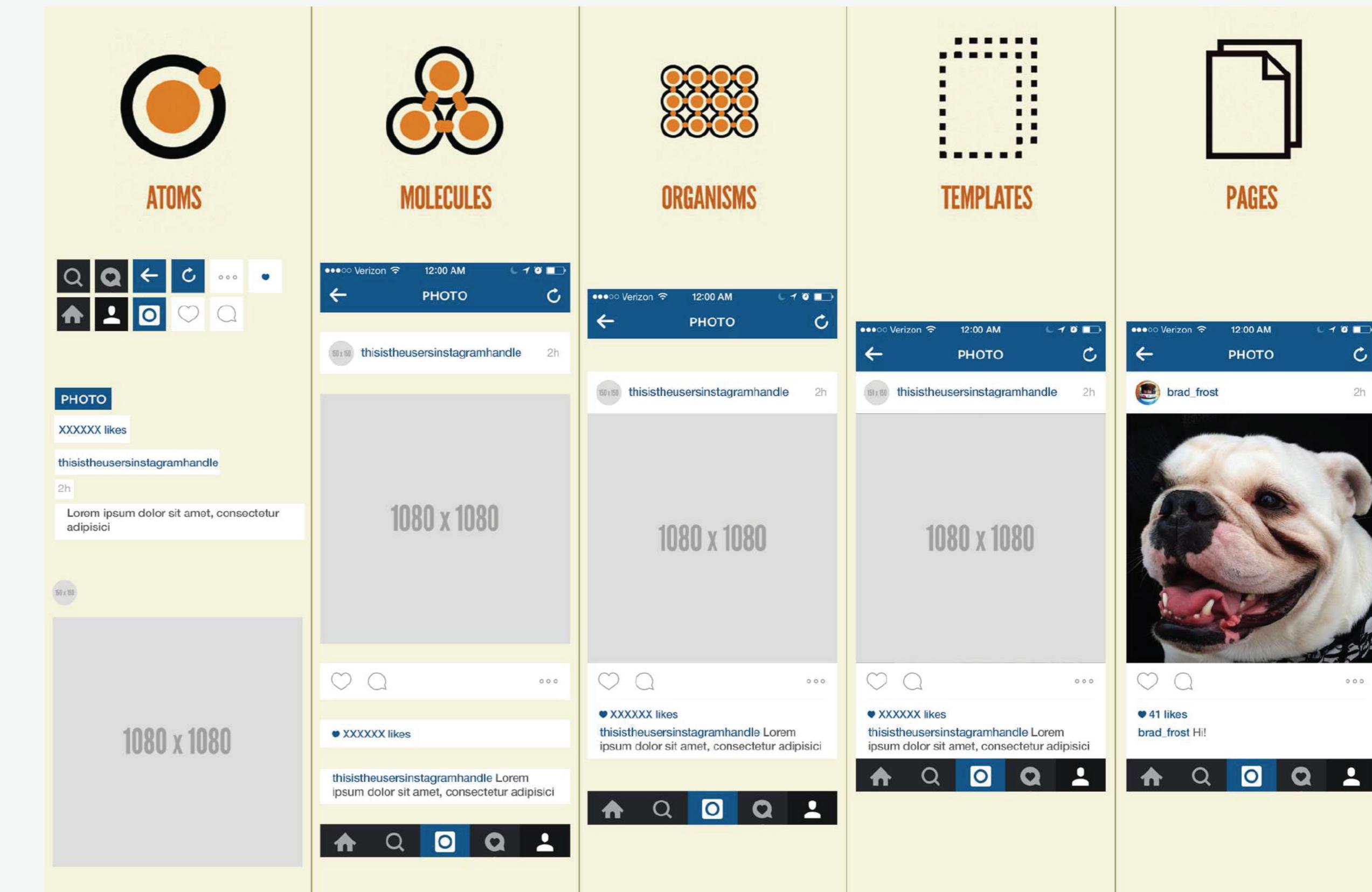
Popover

Style	Type
	Default
	Icon
	Text
	Icon + Text

Diseño atómico

El diseño atómico es una metodología creada por Brad Frost, que pretende orientar la construcción de los sistemas de diseño de interfaces de una forma más deliberada y con un orden y jerarquía explícitos.

Diseño atómico



8. Pruebas con usuarios

Pruebas con usuarios

El objetivo de las pruebas de usuario es entender y mejorar la capacidad de un usuario para completar con éxito las acciones clave de un producto.

El concepto en sí es elegantemente sencillo: crear un conjunto de tareas prioritarias para su sitio, pedir a algunos usuarios que las realicen y anotar los problemas y los aciertos.

Pruebas de usabilidad

Tipos de prueba

Quantitativo vs. cualitativo

Moderado vs. no moderado

A distancia vs. en persona

Explorativo vs. comparativo

Pruebas

Protocolo de pensamiento en voz alta

Pruebas de usabilidad a distancia

Pruebas A/B

Evaluación heurística

Mago de Oz

Encuestas

Planificar la prueba

A la hora de diseñar una prueba de usabilidad, hay que responder a algunas preguntas desde el principio para centrar el enfoque y el alcance.

¿Por qué se realizan las pruebas?

¿A quién va a probar?

¿Qué está probando?

¿Qué información está recopilando?

índice de éxito, pregunta de nivel 1, pregunta de nivel 2, pregunta de nivel 3, satisfacción del usuario.

La prueba de pensar en voz alta

En una prueba de pensamiento en voz alta, se pide a los participantes que utilicen un sistema mientras piensan continuamente en voz alta, es decir, que simplemente verbalicen sus pensamientos mientras se mueven por la interfaz de usuario.

La prueba de pensar en voz alta

Para llevar a cabo un estudio de usabilidad básico de pensamiento en voz alta, sólo es necesario 3 cosas:

1. Reclutar usuarios representativos.
2. Darles tareas representativas para que las realicen.
3. Callarse y dejar que los usuarios hablen.

La prueba de pensar en voz alta



9. De diseño a desarrollo

De diseño a desarrollo

Las fases de definición y diseño del proyecto han terminado. ¿Y ahora qué? Un buen proceso de diseño de experiencia de usuario nunca termina.

Después de haber pasado por tantas fases de definición y diseño, ¿cómo se mantiene el compromiso de garantizar que el producto final del proyecto sea la experiencia de usuario que se ha diseñado, y a partir de ahí, qué se hace?

El arte de la negociación

Puede convertirse en un aspecto crítico del papel de un diseñador de UX. En el caso de que alguien diga que algo "no se puede hacer", se debe estar preparado para idear un plan B.

Unas buenas habilidades de negociación ayudarán a defender la decisión de diseño (que debería estar basada en la investigación realizada) y a convencer a los demás de que la experiencia de usuario se puede hacer. Por otra lado, ayudarán a trabajar con el equipo para crear un Plan B que satisfaga de la mejor manera a la necesidad de todos.