



Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

Renovación de acreditación
programa de Ingeniería de Sistemas





Técnicas de ideación, prototipado y validación de contenido

750040C



Hoy hablaremos de ...



- ✓ Actividad de sondeo
- ✓ Técnicas de ideación, prototipado y validación de contenido
 - Técnicas de ideación y selección de ideas.
 - Prototipado
 - Técnicas de validación.
- ✓ Actividad grupal
- ✓ Evaluación





Actividad sondeo

- ✓ Ingresa y participa en la actividad para ganar puntos adicionales.





Ejercicio

- ✓ Participar en los ejercicios kahoot y Quizziz (asistencia).
- ✓ Realizar la evaluación de la clase.
- ✓ Realizar las siguientes actividades adecuadas al proyecto elegido:

Actividad	Evidencia
Ideación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la lluvia de ideas realizada por el equipo (1 frase/CTA por grupo). • Documento con la planeación, y ejecución de la lluvia de ideas y elección de la idea.
Prototipado	<ul style="list-style-type: none"> • Enlace del prototipo (enlace a diseño), describiendo qué cambios se realizaron en cada pantalla (optimización avance, optimización manual de voz y tono, optimización lluvia de ideas). • Enlace del prototipo interactivo.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación, ejecución (con evidencias) y análisis de resultados del método de usabilidad moderado implementado para validación del prototipo (5 usuarios). • Enlace el prototipo optimizado y descripción de mejoras según la validación.





Entrega final

1. Manual de voz y tono.
2. Planeación, y ejecución del proceso de lluvia de ideas y selección de la idea.
3. Planeación, ejecución (con evidencias) y análisis de resultados del método de usabilidad implementado para validación del prototipo (5 usuarios).
4. Enlace a pantallas optimizadas especificando cambios realizados en la optimización de avances, por manual de voz y tono, por lluvia de ideas y por validación con usuarios.
5. Enlaces a prototipo interactivo resultante (visual y ejecutable).





1. Manual de voz y tono



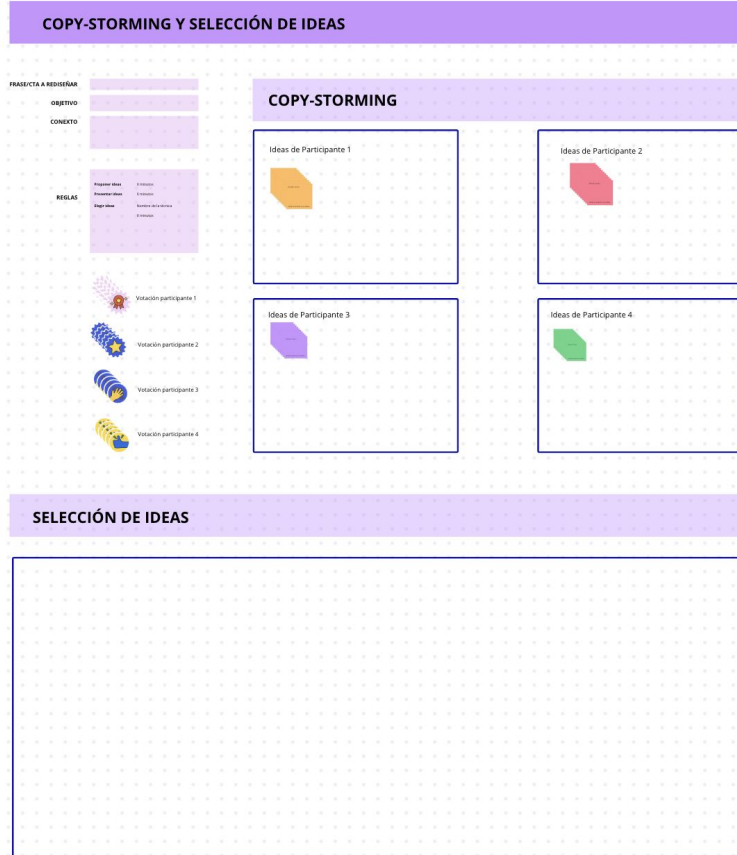
- *Voz.*
- *Tono.*
- *Pilares de la marca:* Valores, misión y visión de la marca que influyen en la voz y el tono.
- *Directrices para diferentes contextos:* Cómo aplicar el tono en diferentes situaciones, como en mensajes de error, interacciones en redes sociales, correos electrónicos, anuncios, etc.
- *Do's and Don'ts:* Instrucciones claras sobre lo que se debe y no se debe hacer en la comunicación. Esto incluye palabras, frases y enfoques recomendados, así como aquellos que deben evitarse.



2. Lluvia y selección de ideas (copy-storming)

- Planeación:
 - a. Definir la frase/CTA que se va a evaluar (la más significativa).
 - b. Definir el objetivo y el contexto (público, tono y limitaciones) de la frase/CTA.
 - c. Planeación del encuentro (tiempo para que cada persona proponga las ideas, tiempo para que las personas compartan las ideas, tiempo para el establecimiento de la idea final, tiempo para la selección de la idea).
 - d. Establecer día/hora del encuentro, canal y crear tablero de trabajo.
- Ejecución
 - a. Ejecutar la planeación del encuentro (lluvia de ideas/selección de la idea).
 - b. Realizar registro fotográfico del encuentro.
 - c. Llenar el tablero.



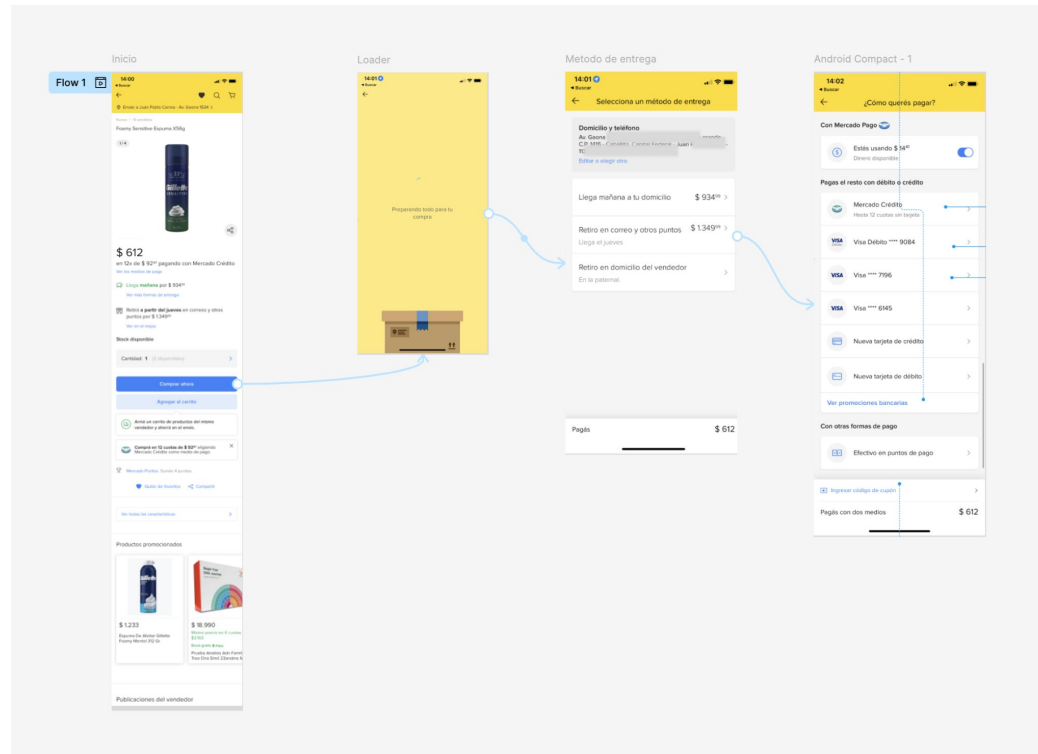


https://www.canva.com/design/DAGz56QlvEU/NsFDLM97lQIEXn6qKQYpOg/edit?utm_content=DAGz56QlvEU&utm_campaign=designshere&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





3. Evaluación de usabilidad-Prototipado



<https://www.figma.com/design/ufP3fbAqY2IkD4z4bJU b2W/Informe-optimizaci%C3%B3n?node-id=456-2&p =f&t=DSI7Td2sNv8dDjjB-0>

<https://www.figma.com/proto/OO5k8hUfwbYFleKxK3 OwHL/PetNest--Pet-App---Community-?node-id=40 1-5874&t=sWaeARiP1vy7M26x-0&scaling=min-zoo m&content-scaling=fixed&page-id=401%3A106&star ting-point-node-id=401%3A6143>



3. Evaluación de usabilidad - Aplicación

1. Definir objetivos

- ¿Qué se quiere probar? (tomar varios puntos de evaluación en el flujo. Pueden ser 1 o 2 cada 10 pantallas). Considerar aspectos como:
 - ¿El usuario entiende los mensajes de error?
 - ¿Los botones tienen etiquetas claras?
 - ¿Los textos guían correctamente la acción?
 - ¿El tono transmite confianza?

2. Seleccionar participantes

- Entre 5 y 8 usuarios representativos del público objetivo.
- Tener en cuenta que se va a realizar pruebas moderadas, donde los usuarios interactúan con el moderador en tiempo real (presencial o remoto).

3. Diseñar escenarios y tareas

- Evitar decir *“lee este texto y dime si lo entiendes”* sino:
 - Crear escenarios realistas donde el texto sea clave. Ejemplo: *“Recibiste este mensaje de error al pagar, ¿qué harías?”* o *“Acabas de leer esta confirmación de compra, ¿qué entiendes qué pasará después?”*





3. Evaluación de usabilidad - Aplicación



4. Preparar guión del moderador

1. Introducción: explicar objetivo general, no es una prueba al usuario sino al contenido, consentimiento informado (grabación).
2. Preguntas iniciales de contexto (p. ej., experiencia previa en apps similares, dificultades con el flujo de la aplicación que se está rediseñando).
3. Tareas con preguntas de apoyo:
 - “¿Qué crees que significa este texto?”
 - “¿Qué harías después de leer esto?”
 - “¿Qué parte no entiendes o cambiarías?”
4. Preguntas adicionales: percepción general del contenido, sugerencias de mejora, escalas de percepción (ejemplo: “El mensaje me pareció claro: 1–5”).

5. Conducir la sesión

- Duración: 30–45 minutos por persona.
- El moderador guía, pero deja que el usuario hable en voz alta (“think aloud”).
- Se puede usar una herramienta de apoyo tipo Maze o Useberry.
- Registrar observaciones:
 - Dónde se detiene, duda o se confunde.
 - Si interpreta mal un mensaje.
 - Si ignora información clave.

<https://app.maze.co/maze-preview/mazes/446616062>





3. Evaluación de usabilidad - Aplicación

6. Recolectar datos

- Cualitativos: comentarios, dudas, frases del usuario (“esto no lo entiendo”).
- Cuantitativos (opcionales): tiempo en completar tarea, porcentaje de comprensión correcta, análisis de las escalas de percepción.

7. Analizar resultados

- Identificar patrones: ¿qué textos generan más confusión?
- Clasificar hallazgos por gravedad:
 - Críticos (impiden la acción).
 - Moderados (generan confusión pero se resuelve).
 - Menores (cosméticos, tono, estilo).

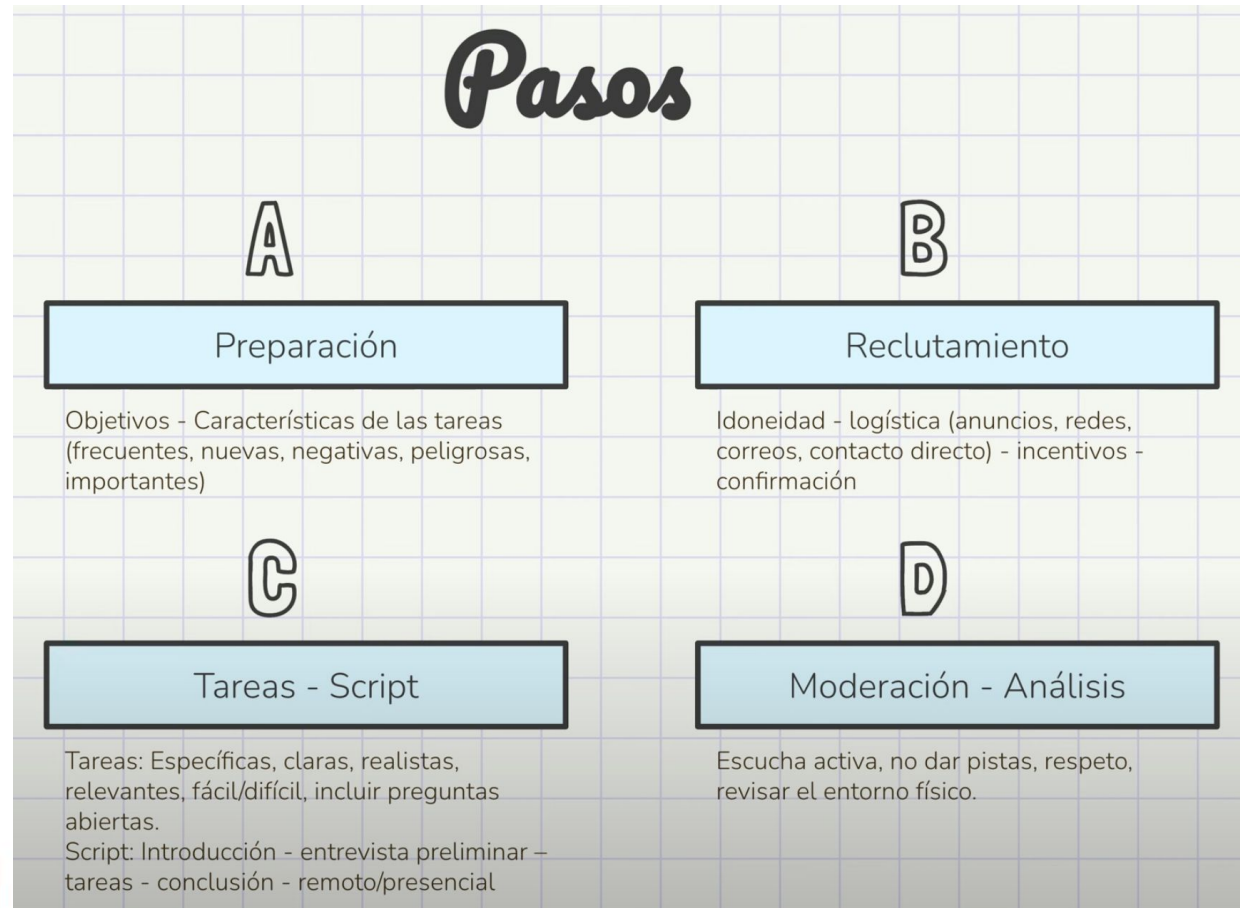
8. Recomendar mejoras

- Proponer versiones alternativas de textos problemáticos.
- Respaldar con evidencia (“3 de 5 usuarios interpretaron mal este error”).
- Priorizar cambios de acuerdo a impacto en la tarea del usuario.





3. Evaluación de usabilidad - Aplicación



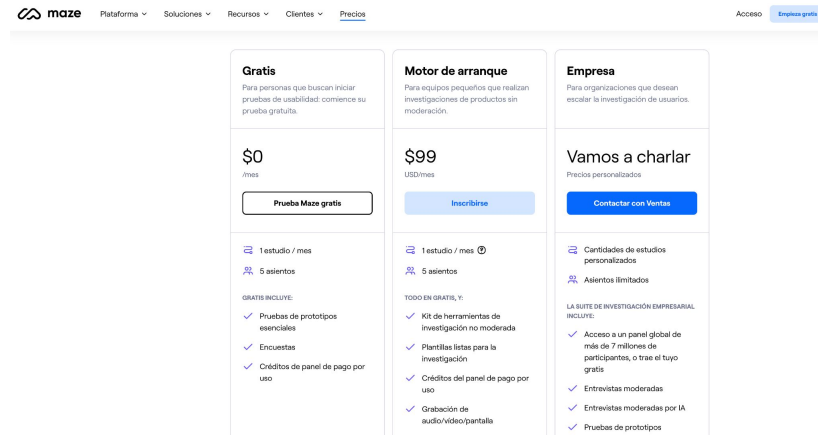
<https://www.youtube.com/watch?v=GCbfgLrH6xw>





3. Evaluación de usabilidad - Aplicación

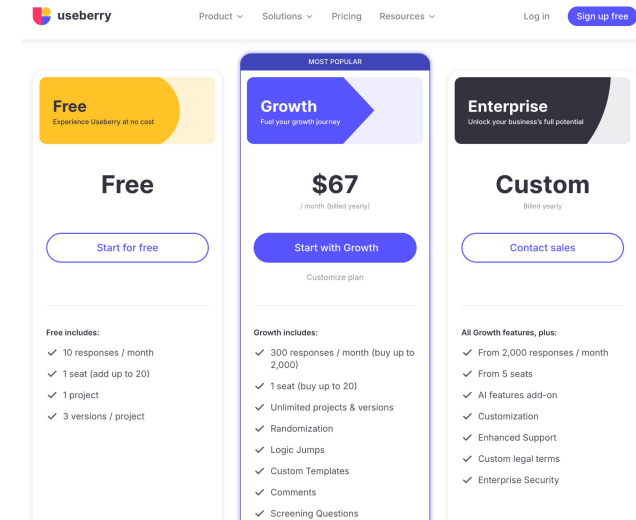
[Maze.co](https://maze.co)



The screenshot shows the Maze.co pricing page with three main plans: Gratis, Motor de arranque, and Empresa. The Gratis plan is for individuals and costs \$0/month. The Motor de arranque plan is for small teams and costs \$99/month. The Empresa plan is for organizations and is custom-priced. Each plan includes a list of features and a button to start or contact sales.

Plan	Price	Target Audience	Key Features
Gratis	\$0 /mes	Para personas que buscan iniciar pruebas de usabilidad: comience su prueba gratuita.	1 estudio / mes, 5 asientos, Pruebas de prototipos esenciales, Encuestas, Créditos de panel de pago por uso.
Motor de arranque	\$99 USD/mes	Para equipos pequeños que realizan investigaciones de productos sin moderación.	1 estudio / mes, 5 asientos, Kit de herramientas de investigación no moderada, Plantillas listas para la investigación, Créditos del panel de pago por uso, Grabación de audio/video/pantalla.
Empresa	Vamos a charlar	Para organizaciones que desean escalar la investigación de usuarios.	Cantidades de estudios personalizados, Asientos ilimitados, Acceso a un panel global de más de 7 millones de participantes, Entrevistas moderadas, Entrevistas moderadas por IA, Pruebas de prototipos.

[Useberry.com](https://useberry.com)



The screenshot shows the Useberry pricing page with three main plans: Free, Growth, and Enterprise. The Free plan is for individuals and costs \$0. The Growth plan is for small teams and costs \$67/month. The Enterprise plan is for organizations and is custom-priced. Each plan includes a list of features and a button to start or contact sales.

Plan	Price	Target Audience	Key Features
Free	Free	Experience Useberry at no cost	10 responses / month, 1 seat (add up to 20), 1 project, 3 versions / project.
Growth	\$67 / month (billed yearly)	For your growth journey	300 responses / month (buy up to 2,000), 1 seat (buy up to 20), Unlimited projects & versions, Randomization, Logic Jumps, Custom Templates, Comments, Screening Questions.
Enterprise	Custom	Unlock your business's full potential	From 2,000 responses / month, From 5 seats, AI features add-on, Customization, Enhanced Support, Custom legal terms, Enterprise Security.



[illegible]

<https://www.figma.com/design/ufP3fbAqY2IkD4z4bJUUb2W/Informe-optimizaci%C3%B3n?node-id=458-35&t=DSI7Td2sNv8dDijB-1>



4. Pantallas optimizadas

Plataforma

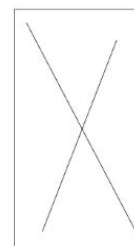
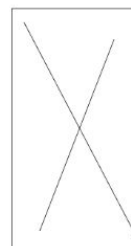
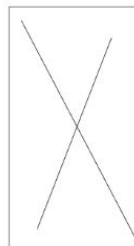
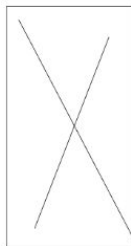
Mercadolibre - Módulo ventas

DESCRIPCIÓN DE CAMBIOS FINALES

ANTES

OPTIMIZACIÓN
AVANCE

OPTIMIZACIÓN
FINAL



ALINEACIÓN CON MANUAL DE USUARIO

CAMBIOS POR LLUVIA DE IDEAS

CAMBIOS POR EVALUACIÓN DE USUARIO

Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

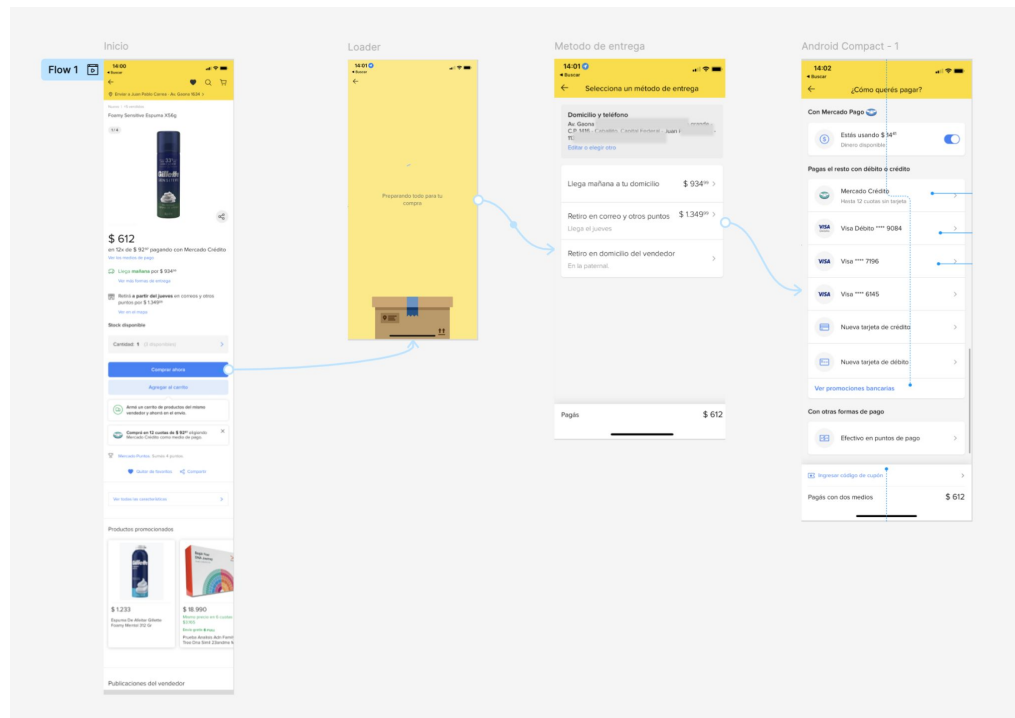
Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

Descreva o produto (é um app mobile, app web, site...), modelo de negócio, público-alvo.

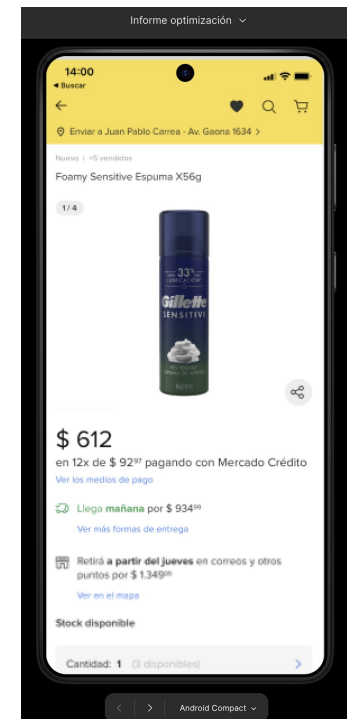
<https://www.figma.com/design/ufP3fbAqY2IkD4z4bJU2W/Informe-optimizaci%C3%B3n?node-id=458-35&t=DSI7Td2sNv8dDjjB-1>



5. Enlaces a prototipo resultante



Enlace visual



Enlace prototipo
interactivo ejecutable





¡Gracias!

