

DISEÑO DE APLICACIONES Y PERFILES DE USUARIO DISEÑO EXPERIENCIAS



AUTORES:
JUAN JIMENEZ
RONALD PURUNCAJAS
PAMELA TAPIA

INTRODUCCIÓN



UX es la experiencia de una persona al interactuar con tu página web u aplicación. La clave para llevar a cabo estrategias de buena experiencia es situar al usuario en el centro del diseño, pensando siempre en sus necesidades, habilidades y limitaciones.

Entre los principios básicos de la UX podemos mencionar que el contenido debe ser útil, que necesita transmitir la imagen deseable de la marca, que los llamados a la acción deben ser encontrables, incluso que el material debe ser accesible para personas con discapacidad.

DISEÑO DE APLICACIONES

Combina algunos principios de campos como

Psicología

Diseño gráfico

Tecnología

Objetivo

Crear interfaces
funcionales y atractivas
para usuarios específicos.

PERFILES DE USUARIO

OTROS TIPOS

NIÑOS

ADULTOS

SENIORS

Personas con
discapacidades

Avanzados o técnicos

Novatos o
principiantes

Temporales

Necesidades
específicas

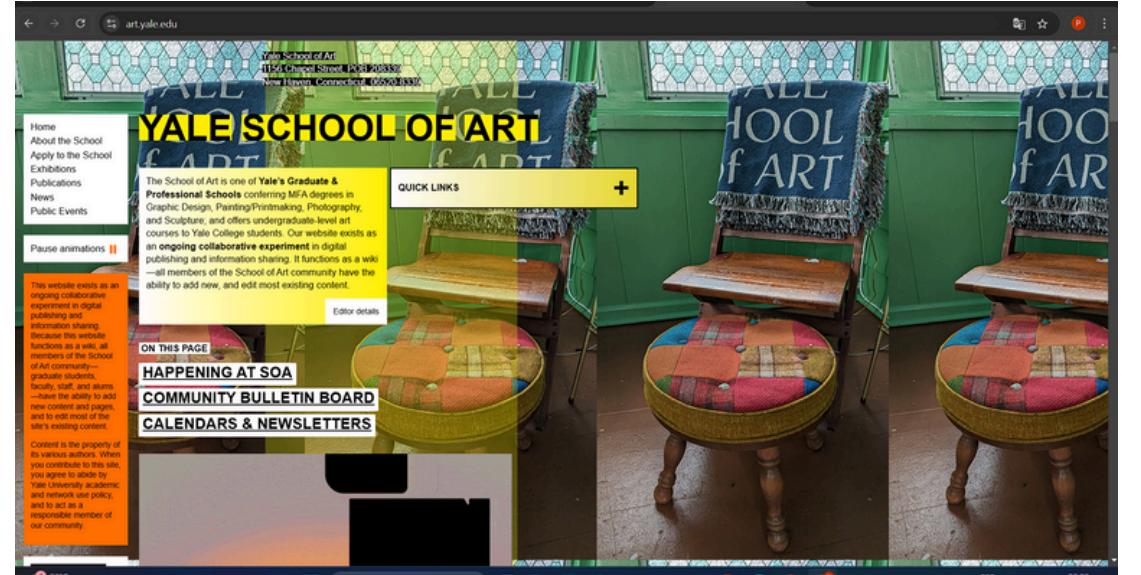
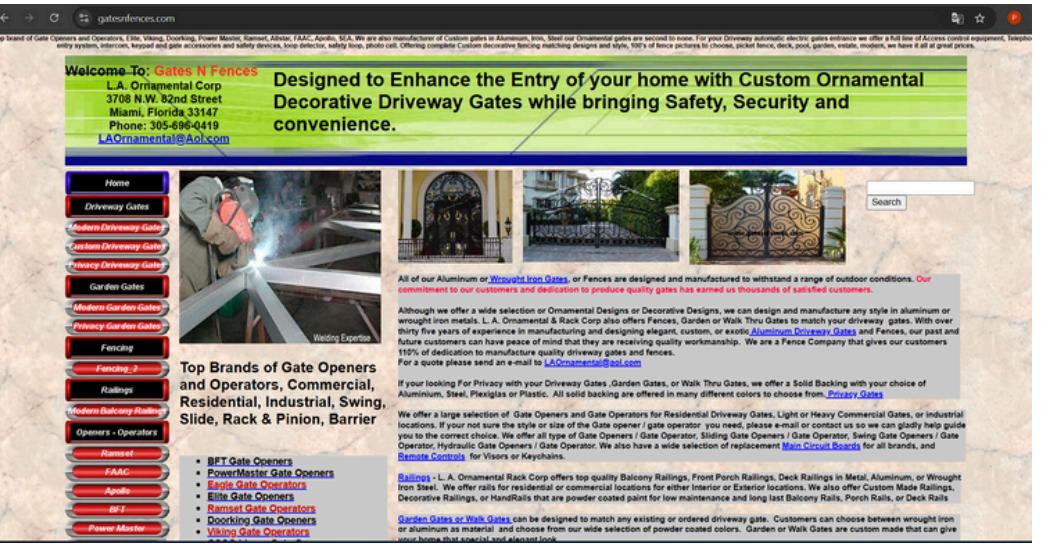
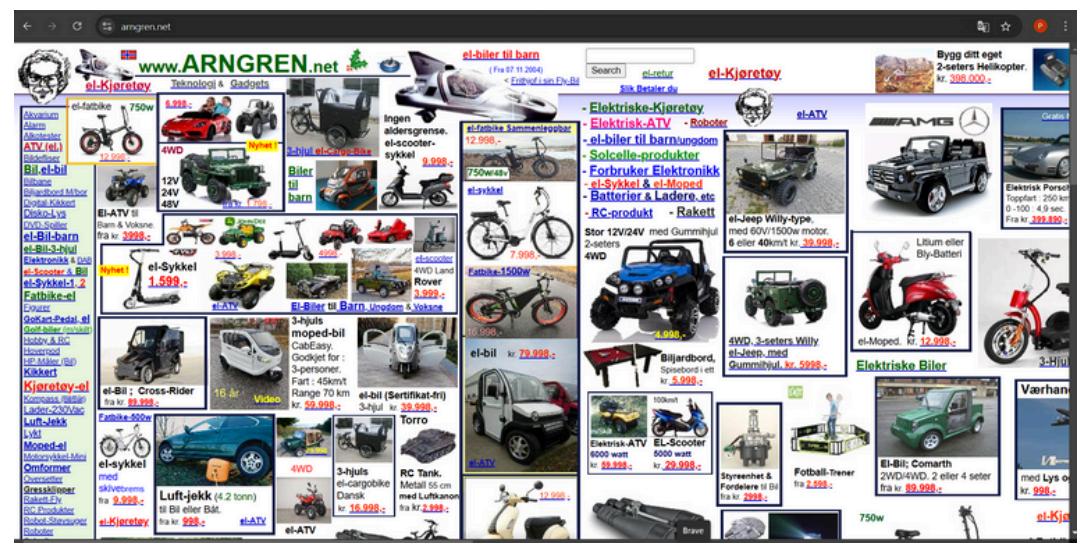
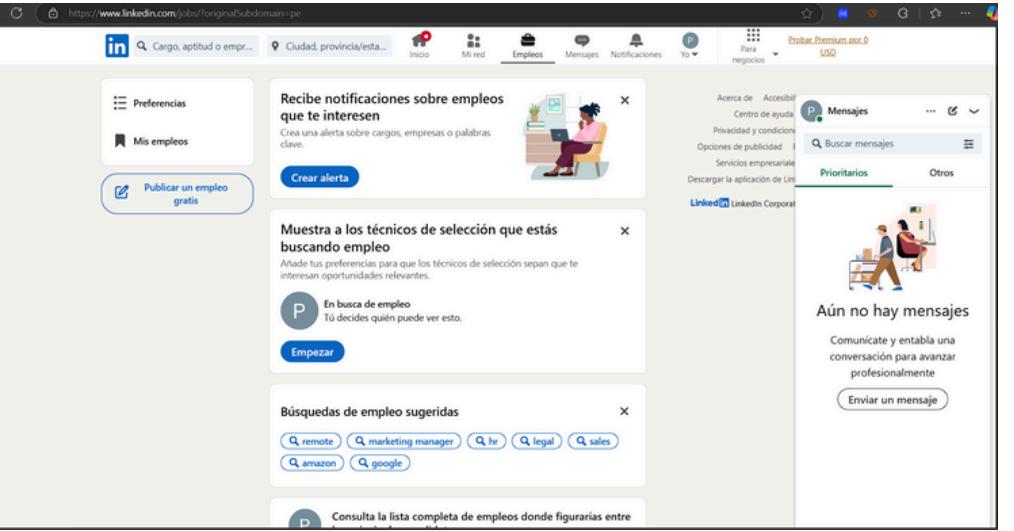
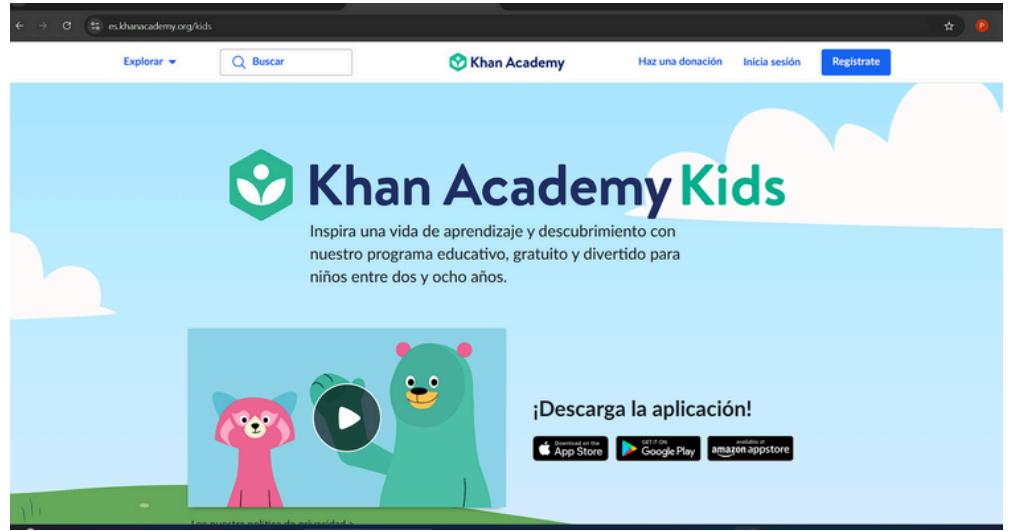
DIFERENCIAS COGNITIVAS Y HABILIDADES TECNOLÓGICAS.

| | | |
|----------------|---|---|
| NIÑOS | Habilidades de lectura limitadas, interacciones sencillas y elementos visuales llamativos. | aprender o jugar |
| ADULTOS | Buscan eficiencia y son más heterogéneos en su experiencia tecnológica | productividad, comercio, trabajo y comunicación. |
| SENIORS | Pueden presentar limitaciones cognitivas o físicas relacionadas con la edad como problemas de visión o destreza manual. | conectividad, gestionar su salud o simplificar tareas cotidianas. |

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

| | |
|---------|---|
| NIÑOS | colores brillantes y elementos interactivos como botones grandes. juegos o recompensas para mantener la atención sonidos o animaciones para cada acción realizada |
| ADULTOS | Interfaces limpias con navegación intuitiva. ajustar la aplicación según sus preferencias. adaptable para escritorio y dispositivos móviles. |
| SENIORS | Fuentes grandes y alto contraste para mejorar la legibilidad. Botones grandes y navegación simplificada. Inclusión de tutoriales básicos o guías integradas. |

EJEMPLOS POSITIVOS Y NEGATIVOS



FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

- 1 Investigación**
- 2 Definición de problemas y objetivos**
- 3 Prototipado**
- 4 Pruebas de usuario**
- 5 Implementación**
- 6 Evaluación continua**

FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

1 Investigación

Se recopila información acerca de los usuarios y su entorno a través de entrevistas, cuestionarios y análisis de la competencia



FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

2 Definición de problemas y objetivos

En esta fase se juntan los resultados del estudio para detectar problemas fundamentales y metas de diseño establecidas



FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

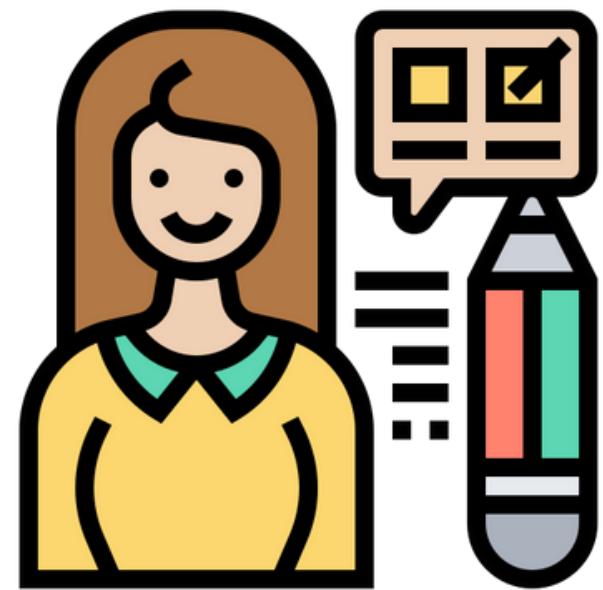
3 Prototipado

Elaboración de prototipos iniciales de la interfaz para evaluar procesos de interacción con el usuario.



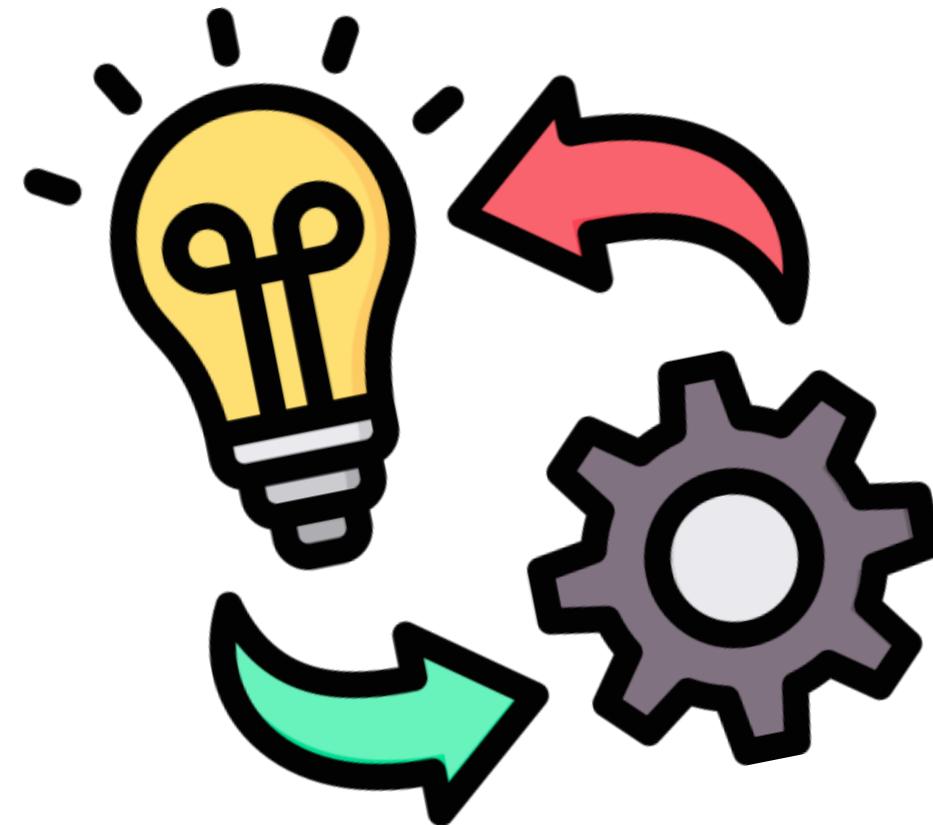
FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

4 Pruebas de Usuario



Con los prototipos antes elaborados se llevan a cabo pruebas con usuarios auténticos para medir la usabilidad y la eficacia de la interfaz y modificar el diseño

FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

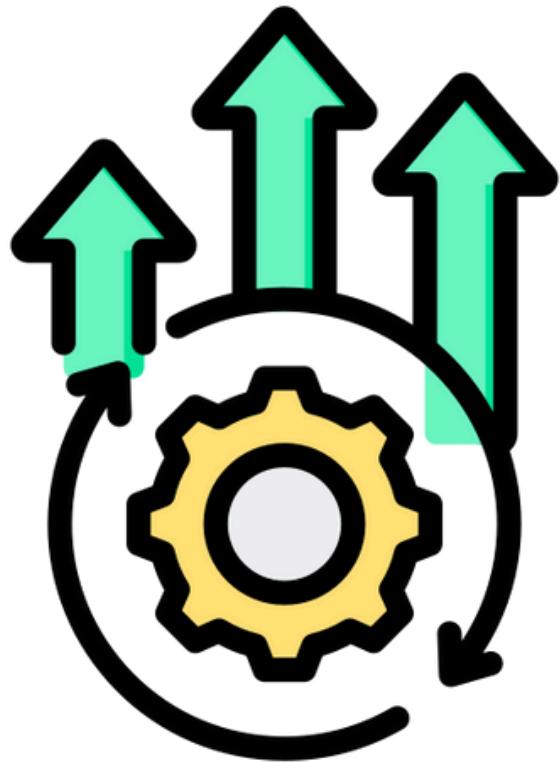


5 Implementación

Una vez terminadas las pruebas de usuario, se continúa la implementación de la versión final de la interfaz, garantizando que el diseño y la funcionalidad estén de acuerdo a las pruebas previamente establecidas

FASES DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

6 Evaluación Continua



Se supervisa la utilización y se recolectan datos después del lanzamiento de la versión final para llevar a cabo futuras mejoras para el usuario

ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS



El objetivo del enfoque directo del diseño de experiencias es hacer que las interacciones entre el usuario y el sistema sean rápidas, fáciles y personalizadas.

GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Reconocer a los usuarios

- Conocer sus habitos, problemas y objetivos.
- Saber necesitan del servicio.
- Encontrar soluciones rapidas.



GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS



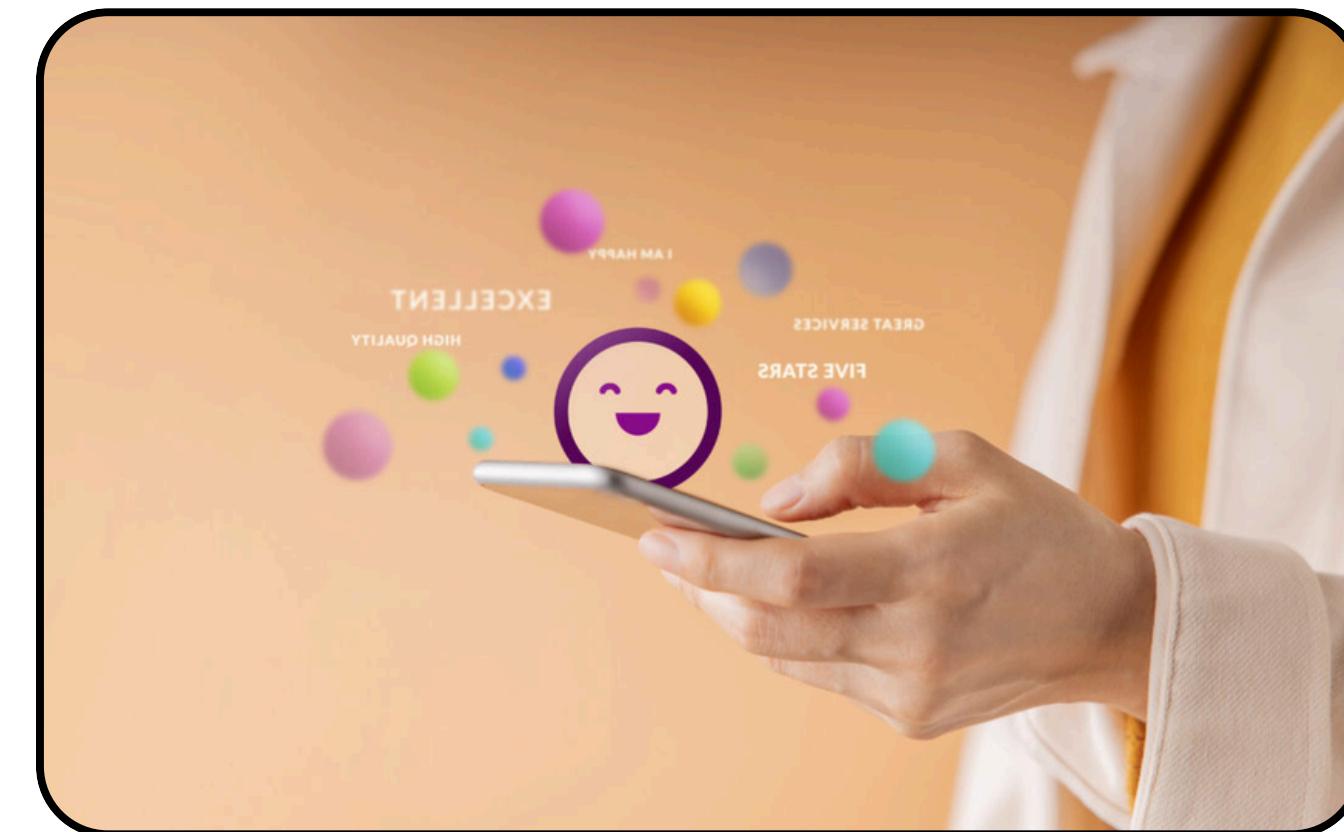
Prestar atención a la simplicidad

- Interfaces de usuario claras y fáciles de usar.
- Eliminar opciones que puedan confundir al usuario.
- Hacer visibles y accesibles las acciones más importantes

GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Brindar comentarios en tiempo real

- Informar a los usuarios si sus actividades tuvieron éxito.
- Usar ventanas emergentes que no se han intrusivas.
- Mantener la participación del usuario.



GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS



Crear prototipos y pruebas tempranas

- Ver cómo interactúan los usuarios con su diseño.
- Experimentar con usuarios reales.
- Realizar ajustes en función de los comentarios.

GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Optimizar la velocidad

- Asegurar el sitio web o aplicación.
- Los sistemas lentos molestan a los usuarios y los alejan.
- Reducir los retrasos y los tiempos de carga.



GUIA DEL ENFOQUE DIRECTO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS



Repetir y mejorar

- Seguir observando cómo interactúan los usuarios con él.
- Identificar áreas de mejora.
- Mantener el diseño actualizado y en línea.

DISEÑO DE EXPERIENCIAS

INDIRECTAS

Se refiere a la creación de estrategias, sistemas o productos que impactan la experiencia del usuario de manera no inmediata o secundaria, a menudo sin interacción directa con el usuario final.

Este enfoque es útil cuando el diseñador influye en una parte del sistema que, a su vez, afecta al usuario final.



ESTRATEGIAS COMUNES

Beneficios de optimizar los planes backend

-  Eficiencia mejorada
-  Ahorro de costos
-  Calidad de datos mejorada
-  Mejor integración
-  Experiencia del cliente mejorada



Optimización de Backend:

Mejorar procesos internos para garantizar que las interacciones sean rápidas y eficientes.

- **DISEÑO DE EXPERIENCIAS INDIRECTAS**

Diseño de herramientas para intermediarios:
Crear interfaces o guías para aquellos que brindan servicios directamente al usuario.



Consistencia en los servicios:

Estandarizar flujos y resultados para que las experiencias sean predecibles.

- | | |
|-----------|---|
| 01 | Consistencia en la mensajería de marca |
| 02 | Consistencia en la calidad del producto |
| 03 | Consistencia en el servicio al cliente |
| 04 | Consistencia en las imágenes de marca |

 FasterCapital

EJEMPLOS

PRÁCTICOS

E-commerce:

Optimización logística para entregar productos más rápido sin que el cliente se involucre.



Atención al cliente:

Capacitación y sistemas para agentes que atienden al usuario.



CONCLUSIONES

- Una interfaz de experiencia de usuario exitosa tiene como objetivo establecer una relación duradera y agradable con los usuarios en lugar de simplemente cumplir una tarea. Maximiza la usabilidad al mismo tiempo que fomenta la lealtad y la confianza en el producto o la plataforma.
- Cada fase del proceso de diseño, desde la investigación hasta la evaluación continua, promueve soluciones que siguen estando centradas en el usuario. Los estudiantes aprenden a planificar y resolver problemas utilizando un enfoque integral respaldado por datos reales cuando estas etapas de diseño se aplican a proyectos, como los educativos.
- El diseño de UX promueve un proceso iterativo que facilita la optimización y los ajustes continuos del producto. Este método ayuda a los estudiantes a comprender que el diseño en el contexto de las interfaces y el multimedia requiere pruebas y mejoras constantes para lograr la verdadera perfección.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda diseñar interfaces de usuario que sean sencillas y fáciles de entender a primera vista. Para evitar que los consumidores se desorienten, busque un diseño simple sin características superfluas. Además, asegúrese de que cada componente tenga una función distinta.
- Los desarrolladores deben evaluar los resultados de cada proyecto al finalizar, reconociendo tanto las oportunidades de mejora como los logros. Esto fomenta una actitud de aprendizaje continuo y mejora su capacidad para diseñar experiencias de usuario que tengan un impacto genuino.
- Además de aprender prácticas de trabajo ágiles, los miembros del equipo deben dominar tecnologías como Figma, Adobe XD o Sketch. Esto mejora su competencia técnica y les brinda las herramientas que necesitan para enfrentar los obstáculos en el trabajo de manera efectiva y profesional.

GRACIAS