



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS-ESPE
SEDE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN - DCCO-SS
CARRERA DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



PERIODO : 202451 Octubre– Febrero 2025
ASIGNATURA : Interfaces y multimedia
TEMA : Informe Evaluacion 1 U1 Grupo 4
INTEGRANTES : Jiménez Juan, Tapia Pamela, Puruncajas Ronald
NIVEL-PARALELO - NRC: NRC 1414
DOCENTE : Ing. Javier Cevallos
FECHA DE ENTREGA : 11/11/2024

SANTO DOMINGO – ECUADOR

1. Introducción	3
2. Objetivos	3
Objetivo General:	3
Objetivos Específicos:	3
3. Marco teórico	4
3.6 Enfoque directo del diseño de experiencias	8
3.6.1 Principales características del enfoque directo del diseño de experiencias	8
3.6.2 Ventajas de utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias	9
3.6.3 Desventajas de utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias	9
3.6.4 Guía de cómo utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias	10
4. Conclusiones	12
5. Recomendaciones	12
6. Bibliografía/ Referencias	12
7. Anexos:	13

1. Introducción

En el presente informe se redactará la elaboración de la presentación del tema “Interfaz de experiencia” que se designó al grupo además de realizarlo mediante el uso de una herramienta activa como lo sería (Canva, entre otros), se revisó también partes importantes sobre el tema para el mejor entendimiento del mismo junto con el análisis realizado hacia varias páginas web con diseños para experiencias.

Según (Díaz, 2017) nos dice que una Interfaz de experiencia es:

UX es la experiencia de una persona al interactuar con tu página web. 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 User Experience podemos mencionar que el contenido debe ser útil, que la página web debe ser usable, que necesita transmitir la imagen deseable de la marca, que los llamados a la acción deben ser encontrables y estimular el clic, que los mensajes deben ser creíbles e incluso que el material debe ser accesible para personas con discapacidad.

2. Objetivos

Objetivo General:

- Realizar una presentación del tema “Interfaz de experiencia” mediante el uso de una herramienta activa.

Objetivos Específicos:

- Realizar la investigación sobre el tema de “Interfaz de experiencia” mediante fuentes confiables, para generar una mejor comprensión del mismo.
- Hacer uso de herramientas activas para la elaboración de la presentación y su futura exposición.

3. Marco teórico

Diseño de aplicaciones y perfiles de usuario

El diseño de aplicaciones es un campo multidisciplinario que combina algunos principios de psicología, diseño gráfico y tecnología. El objetivo principal es crear interfaces funcionales y atractivas que respondan a las necesidades de usuarios específicos.

Perfiles de usuario

Existen 3 tipos principales de perfiles de usuario, como son: niños, adultos y seniors, se los separa en estas categorías por las diferentes características cognitivas, emocionales y físicas de cada grupo. Estas diferencias afectan cómo interactúan con la tecnología, qué expectativas tienen y cuales son sus necesidades específicas en cuanto al diseño de las interfaces. Sin embargo, no son los únicos tipos de perfiles.

Diferencias cognitivas y habilidades tecnológicas	
Niños	Habilidades de lectura limitadas, interacciones sencillas y elementos visuales llamativos.
Adultos	Buscan eficiencia y son más heterogéneos en su experiencia tecnológica
Seniors	Pueden presentar limitaciones cognitivas o físicas relacionadas con la edad como problemas de visión o destreza manual.

Otros tipos de perfiles de usuario.

Usuario	Necesidad
Personas con discapacidades	Interacción mediante herramientas de accesibilidad, como lectores de pantalla, interfaces controladas por voz o dispositivos adaptados.
Avanzados o técnicos	Funciones específicas para tareas complejas, personalización y acceso rápido a configuraciones.
Novatos o principiantes	Tutoriales básicos, diseño intuitivo y simplificación de funciones.
Temporales	Experiencias rápidas y eficientes
Necesidades específicas	Personas en entornos peligrosos o usuarios en movimiento (navegación con GPS). Minimizar distracciones y maximizar eficiencia.

3.1 ¿Qué es el diseño de experiencias?

El diseño de experiencias se trata de la práctica de diseñar productos y servicios, medios de comunicación, información e interacción, con un enfoque centrado en las experiencias de las personas. Según PIXCAP (2024) “Se basa en las necesidades, sentimientos, contextos y mentalidades de los usuarios para diseñar experiencias centradas en ellos.”

3.2 Importancia

En el actual mercado competitivo, la importancia del diseño de experiencias genera un valor agregado y provoca diferenciación contra otros, aumentando así el valor del negocio. Las empresas que logran ofrecer experiencias personalizadas y enriquecedoras para sus usuarios pueden llegar a tener una conexión emocional, lo cual ayuda a fidelizar clientes y crear percepciones positivas de la marca o del servicio.

3.3 Fases del diseño de experiencias

3.3.1 Investigación

En esta etapa, se recopila información acerca de los usuarios y su entorno a través de entrevistas, cuestionarios y análisis de la competencia.

Los beneficios para el usuario que se ofrecen desarrollando esta etapa son garantizar que el diseño se fundamenta en información, lo que conduce a una interfaz que verdaderamente satisface las expectativas y requerimientos de los usuarios, ofreciendo información simple y continua.

3.3.2 Definición de problemas y objetivos

Se juntan los resultados del estudio para detectar problemas fundamentales y metas de diseño establecidas.

En esta etapa se asegura la facilidad para el usuario, dando una dirección clara sobre cómo se debería navegar en la interfaz.

3.3.3 Prototipado

Se elaboran prototipos iniciales de la interfaz para evaluar procesos de interacción con el usuario. Al momento de proyectar estos prototipos se disminuyen riesgos como errores en el diseño o ajustes mal implementados, para que se puedan solucionar antes de la presentación final del proyecto.

3.3.4 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. Esto ayuda en la detección de problemas de usabilidad y en la modificación del diseño para el usuario final.

3.3.5 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.

3.3.6 Evaluación continua

Se supervisa la utilización y se recolectan datos después del lanzamiento de la versión final de la interfaz para llevar a cabo futuras mejoras para el usuario, ya que con cada actualización se deberá de buscar la manera de cómo seguir agilizando la navegación y la usabilidad para el usuario.

3.4 Buenas prácticas para el diseño de experiencias

- Realizar una investigación exhaustiva de los usuarios
- Priorizar el diseño centrado en el usuario
- Seguir pautas de accesibilidad
- Diseño sencillo e intuitivo
- Incorporación de jerarquías visuales

3.5 Ejemplos de diseño de la experiencia digital

- Apple: Excelente ejemplo de diseño de experiencia digital, desde el diseño limpio de su sitio web hasta la facilidad de uso de sus productos. Apple da prioridad a la experiencia del usuario en todos los aspectos.

The screenshot shows the Apple Store homepage with a banner at the top reading "Tienda. Regala magia estas fiestas." Below the banner are icons for various Apple products: Mac, iPhone, iPad, Apple Watch, Apple Vision Pro, AirPods, AirTag (Etiqueta de aire), Apple TV 4K, and HomePod. To the right, there are links for help, visiting a store, and finding one nearby. A section titled "La última. Deja que desenvuelvan maravillas." features the Apple Vision Pro. The navigation bar includes links for Store, Mac, iPad, iPhone, Watch, Vision, AirPods, TV & Home, Entertainment, Accessories, Support, and a search bar.

- Airbnb: Popular plataforma de reservas de alojamiento por su interfaz de usuario fluida, facilita a los usuarios encontrar y reservar el alojamiento que desean, cuenta con un diseño sencillo y visualmente atractivo.

The screenshot shows the Airbnb website interface. At the top, there's a search bar with fields for 'Dónde', 'Llegada', 'Salida', and 'Quién'. Below the search bar are filters for 'Piscinas increíbles', 'Icónicos', 'Vistas increíbles', 'Casas rurales', 'Tropical', 'Ciudades famosas', 'Frente a la playa', 'Habitaciones', and 'Cabañas'. The main content area displays five vacation rental listings with images, location names, star ratings, and prices per night. The first listing is in Santa Isabel, Ecuador, the second in Guayaquil, Ecuador, the third in Playas, Ecuador, and the fourth and fifth in Guayaquil, Ecuador.

- Headspace: Aplicación de meditación, elogiada por una bonita y relajante interfaz, complementando perfectamente con el propósito de la aplicación. Los cuidados elementos de diseño, la funcionalidad y la facilidad de uso, han contribuido a su éxito en el mercado de app de bienestar.

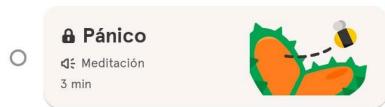


Buenas noches,
Pamela

Descubrir meditaciones y
mindfulness



Estar en paz durante la tormenta



Descansa por la noche



3.6 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. Al eliminar etapas que no son necesarias, permite a los usuarios lograr sus proyectos más rápido y fácil. Este método garantiza que cada conexión se sienta fluida y productiva mediante el uso de contenido personalizado, comentarios en tiempo real e interfaces claras.

3.6.1 Principales características del enfoque directo del diseño de experiencias

1. Intercambios básicos

Los usuarios realizan menos pasos y emplean menos esfuerzo al completar actividades.

- Fácil de usar y aprender.
- Puede restringir opciones más complejas para usuarios más experimentados.

2. Personalización en tiempo real

Se adapta a las necesidades de la persona según sus elecciones o comportamientos.

- Parece más aplicable y beneficioso.
- Necesita datos precisos; los errores pueden irritar a los usuarios.

3. Fácil acceso a funciones esenciales

Encontrar herramientas o contenido importante es sencillo.

- Ahorra tiempo a los usuarios.
- Puede excluir funciones útiles pero subutilizadas.

4. Respuesta rápida

Los usuarios reciben retroalimentación inmediata sobre sus acciones.

- Fomenta la confianza.
- Las actualizaciones en tiempo real pueden hacer que el sistema sea más complejo.

5. Intuición de diseño

Sin instrucciones, los usuarios pueden utilizarlo con facilidad.

- Ayuda a todos los niveles de habilidad y minimiza los errores.
- Es difícil lograr un equilibrio entre herramientas sofisticadas y simplicidad.

3.6.2 Ventajas de utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias

1. Mayor satisfacción del usuario

Los usuarios están más contentos y es más probable que sigan siendo leales cuando las interacciones son rápidas y sencillas.

2. Procedimientos más rápidos

Los diseños simples aumentan la eficiencia al reducir la cantidad de tiempo necesario para finalizar las tareas.

3. Mayor accesibilidad a los usuarios

Los principiantes y los usuarios ocasionales se benefician enormemente de las interfaces fáciles de usar.

3.6.3 Desventajas de utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias

1. Reducción de la cantidad de funciones avanzadas

Poner demasiado énfasis en el minimalismo podría causar una molestia a los usuarios avanzados que desean más opciones.

2. Dependencia de información precisa

Las experiencias personalizadas solo pueden funcionar cuando el sistema utiliza datos precisos. Los errores pueden socavar la confianza.

3. Mayores gastos de desarrollo

Diseñar sistemas que sean directos, sin fisuras y que brinden retroalimentación en tiempo real puede requerir más tiempo y dinero.

3.6.4 Guía de cómo utilizar el enfoque directo del diseño de experiencias

1. Reconocer a los usuarios

- Saber primero qué quieren y necesitan sus usuarios.
- Conocer sus hábitos, problemas y objetivos.
- Encontrar soluciones rápidas y sencillas a sus problemas más urgentes.

2. Prestar atención a la simplicidad

- Crear interfaces de usuario que sean claras y fáciles de usar.
- Eliminar cualquier opción, botón o paso extraño que pueda confundir a los usuarios.
- Hacer visibles y accesibles las acciones más importantes.

3. Incluir personalización

- Usar datos para brindar alternativas o información que interese a los usuarios.
- Ajustar automáticamente las configuraciones para mayor comodidad o sugerir productos en función del comportamiento anterior.
- Verificar que la personalización resulte beneficiosa en lugar de invasiva.

4. Brindar comentarios en tiempo real

- Informar a los usuarios de inmediato si sus actividades tuvieron éxito.
- Usar ventanas emergentes, animaciones o mensajes sencillos como "Su pedido ha sido confirmado".
- Mantener la participación del usuario para que fomenta confianza.

5. Crear prototipos y pruebas tempranas

- Ver cómo interactúan los usuarios con su diseño; haga prototipos básicos.
- Experimentar con usuarios reales para determinar qué funciona bien y qué no.
- Realizar ajustes en función de los comentarios.

6. Ser intuitivo

- Evitar procedimientos complicados o terminología extremadamente especializada.
- Seguir hábitos o patrones familiares del usuario como tocar o deslizar.
- Obviar la ayuda; los usuarios ya deben poder hacerlo sin ninguna instrucción.

7. Optimizar la velocidad

- Asegurar el sitio web o aplicación para que cargue rápidamente y reaccione de inmediato.
- Los sistemas lentos molestan a los usuarios y los alejan.
- Reducir los retrasos y los tiempos de carga para una experiencia más fluida.

8. Repetir y mejorar

- Seguir observando cómo interactúan los usuarios con él, una vez ya se haya lanzado el sistema final.
- Identificar áreas de mejora mediante el uso de análisis y comentarios de los usuarios.
- Mantener el diseño actualizado y en línea con los requisitos de los usuarios.

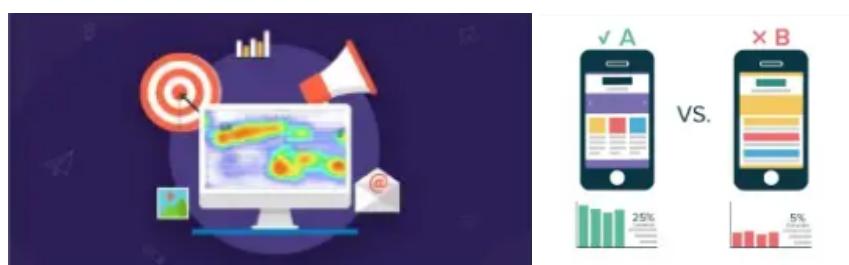
3.7 Diseño de Experiencias Indirectas

El 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.

Se utiliza:

- Mapas de calor
- Pruebas de Test A/B
- Mapas de Clics

Se puede realizar un seguimiento de la actividad del usuario, se puede visualizar que imágenes, botones, elementos de texto, o páginas tienen mejores resultados. También se puede identificar qué partes del sitio web se están ignorando.



- Medios de comunicación: determinar el entorno a través del cual se comunicará la experiencia.
- Estructura de la información: Piense en cómo se mantendrá su contenido, cómo navegará para ellos y cómo se mantendrá el interés del usuario a lo largo de la experiencia.
- Elementos visuales y auditivos: use elementos visuales y auditivos (imágenes, videos, sonidos) para enriquecer las experiencias indirectas. Asegúrese de que estos elementos sean consistentes con el tema y el propósito de la experiencia.
- Interactividad: Si es posible, incluye elementos interactivos que permiten a los usuarios participar de alguna manera.

En ambos casos, es importante considerar los objetivos públicos y ajustar el diseño de la experiencia con sus necesidades, preferencias y contexto. También aconsejó hacer pruebas y recopilar comentarios de los usuarios para continuar mejorando la experiencia

3.7.1. Estrategias Comunes

1. Optimización de Backend

La optimización del backend se enfoca en incrementar la eficacia interna del sistema para asegurar que las interacciones del usuario sean veloces y sin contratiempos. Esto abarca la automatización de labores repetitivas, la puesta en marcha de arquitecturas escalables que gestionen picos de demanda, y la disminución de la latencia a través de métodos como el caché y los平衡adores de carga. Además, un seguimiento proactivo facilita la detección y solución de problemas antes de que afecten al usuario,

mientras que la integración eficaz de sistemas garantiza una comunicación sin contratiempos entre distintas plataformas.

Beneficios de optimizar los planes backend



- ❖ **Automatización de procesos:** Implementar scripts, algoritmos o flujos automáticos que reduzcan la carga de trabajo manual en tareas repetitivas o susceptibles a errores. Por ejemplo, sistemas de validación automática de datos.
- ❖ **Escalabilidad:** Diseñar infraestructuras capaces de manejar picos de demanda sin afectar la experiencia del usuario. Esto incluye servidores elásticos, bases de datos distribuidas y optimización en la arquitectura de software.
- ❖ **Reducción de latencia:** Mejorar la velocidad de las respuestas mediante el uso de cachés, balanceadores de carga y servicios distribuidos, asegurando interacciones más rápidas.
- ❖ **Monitoreo y mantenimiento proactivo:** Implementar herramientas para detectar problemas en tiempo real y solucionarlos antes de que afecten a los usuarios.
- ❖ **Integración de sistemas:** Facilitar la comunicación entre múltiples plataformas mediante APIs robustas y bien documentadas para evitar cuellos de botella en la experiencia del usuario final.

2. Diseño de herramientas para intermediarios

El desarrollo de herramientas orientadas a los intermediarios asegura que quienes interactúan directamente con los usuarios finales dispongan de los recursos requeridos para proporcionar un servicio sobresaliente. Esto abarca el desarrollo de interfaces intuitivas y funcionales, la inclusión de guías interactivas y formación integrada, y la implementación de funcionalidades a medida que faciliten su labor. Además, las herramientas disponibles en diversas plataformas y los sistemas de retroalimentación constante facilitan la adaptación de las soluciones para mantenerlas en sintonía con las necesidades reales.



- ❖ **Interfaces intuitivas:** Crear paneles y aplicaciones fáciles de usar que permitan a los intermediarios realizar sus tareas con rapidez y precisión. Ejemplo: CRM optimizados para atención al cliente.
- ❖ **Guías y capacitaciones integradas:** Incorporar tutoriales, ayudas contextuales o asistentes virtuales que permitan a los intermediarios aprender y adaptarse rápidamente a las herramientas.
- ❖ **Funcionalidades específicas:** Proveer características personalizadas según las necesidades de los intermediarios, como reportes automatizados, accesos rápidos a información relevante o notificaciones proactivas.
- ❖ **Soporte multicanal:** Diseñar herramientas que funcionen en diversas plataformas (desktop, móvil, web) para que los intermediarios puedan trabajar desde cualquier lugar.
- ❖ **Feedback loop:** Incorporar mecanismos para recibir retroalimentación de los intermediarios y realizar mejoras continuas en las herramientas.

3. Consistencia en los servicios

La uniformidad en los servicios es fundamental para crear seguridad y certeza en la experiencia del usuario. Se consigue esto a través de la normalización de procesos, la creación de documentación unificada a disposición de todos los participantes, y la puesta en marcha de controles de calidad que garanticen resultados homogéneos. Además, es vital mantener una comunicación nítida y consistente en todos los lugares de interacción, acompañada de indicadores que faciliten la evaluación del cumplimiento de los estándares establecidos y la implementación de mejoras constantes.

La importancia de la consistencia

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

- ❖ **Estandarización de procesos:** Definir flujos claros y repetibles que reduzcan la variabilidad en la entrega del servicio, asegurando que todos los usuarios obtengan la misma calidad.
- ❖ **Documentación centralizada:** Mantener guías, manuales y estándares accesibles para todos los involucrados en el sistema, asegurando un entendimiento común.
- ❖ **Pruebas de calidad:** Implementar sistemas de control para verificar que los resultados sean uniformes y cumplan con los estándares definidos.
- ❖ **Políticas de comunicación clara:** Diseñar mensajes consistentes en los diferentes puntos de contacto con el usuario, incluyendo emails, mensajes de error o respuestas de servicio.

- ❖ **Métricas de seguimiento:** Medir el cumplimiento de los estándares definidos y realizar ajustes cuando se detecten desviaciones.

3.7.2 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.

Productos conectados: Diseñar APIs o sistemas que interactúan con múltiples plataformas para ofrecer una experiencia unificada.



4. Conclusiones

- Una interfaz de experiencia de usuario (UX) 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.

5. 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.

6. Bibliografía/ Referencias

- *Diseño de experiencias 101: Fundamentos y buenas prácticas.* (n.d.). Pixcap.
<https://pixcap.com/es/blog/experiencia-diseno>
- Cyberstream. (2024, Mayo 19). *Guía completa sobre el diseño de experiencias: concepto y aplicaciones.* Byron Vargas ®.
<https://www.byronvargas.com/web/que-es-disenar-una-experiencia/>

- Diaz, M. (2017, abril 21). *UX y UI: Diferencias entre la experiencia y la interfaz de usuario.* Fuego Yámana.

<https://www.fuegoyamana.com/ux-y-ui-experiencia-interfaz-de-usuario>

L

7. Anexos:

Link	Word	del	informe:
<u>https://docs.google.com/document/d/1rAOpEFdmdoShE3hrulVDq8jrdT6SXwktTvVe_hjzdAU/edit?usp=sharing</u>			