

# Breve introducción a UI/UX y prototipado

Diseño de productos e innovación en TI

Febrero 28 de 2023

¡Mucho gusto!



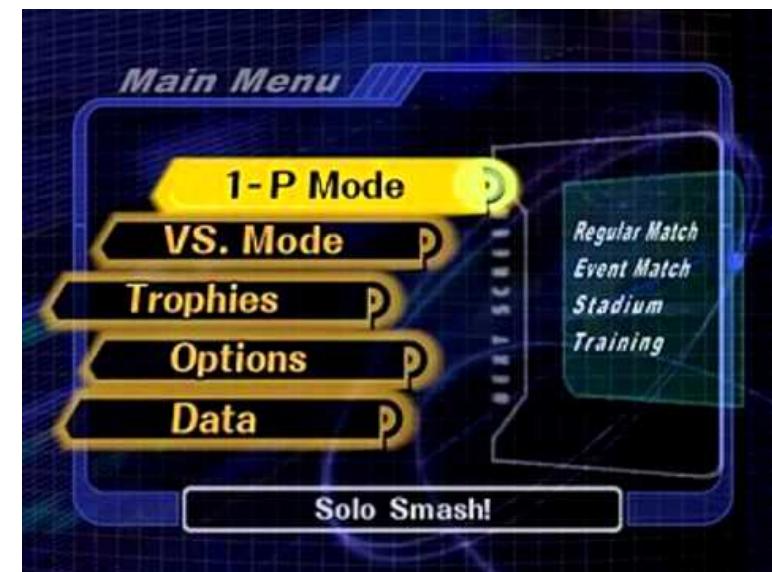
## Rodrigo Fonseca

Ingeniero electrónico  
Matemático  
MSc. Computer Engineering

Director de producto en OnTrack  
Profesor de IP - Uniandes

Con hermano diseñador

# Algunas influencias



# Inicios en la web (Aprox. 1998)



YAHOO! CELEBRATE AND WIN.  
Get Local HOLIDAY EXTRAVAGANZA CLICK HERE Weekly Picks

Search Options

[Yellow Pages](#) - [People Search](#) - [City Maps](#) -- [Stock Quotes](#) - [Sports Scores](#)

- [Arts and Humanities](#) - [Architecture](#), [Photography](#), [Literature](#)...
- [Business and Economy \[Xtra!\]](#) - [Companies](#), [Investments](#), [Classifieds](#)...
- [Computers and Internet \[Xtra!\]](#) - [Internet](#), [WWW](#), [Software](#), [Multimedia](#)...
- [Education](#) - [Universities](#), [K-12](#), [College Entrance](#)...
- [Entertainment \[Xtra!\]](#) - [Cool Links](#), [Movies](#), [Music](#), [Humor](#)...
- [Government](#) - [96 Elections](#), [Politics \[Xtra!\]](#), [Agencies](#), [Law](#), [Military](#)...
- [Health \[Xtra!\]](#) - [Medicine](#), [Drugs](#), [Diseases](#), [Fitness](#)...
- [News and Media \[Xtra!\]](#) - [Current Events](#), [Magazines](#), [TV](#), [Newspapers](#)...
- [Recreation and Sports \[Xtra!\]](#) - [Sports](#), [Games](#), [Travel](#), [Autos](#), [Outdoors](#)...
- [Reference](#) - [Libraries](#), [Dictionaries](#), [Phone Numbers](#)...
- [Regional](#) - [Countries](#), [Regions](#), [U.S. States](#)...
- [Science](#) - [CS](#), [Biology](#), [Astronomy](#), [Engineering](#)...
- [Social Science](#) - [Anthropology](#), [Sociology](#), [Economics](#)...
- [Society and Culture](#) - [People](#), [Environment](#), [Religion](#)...

[Yahooligans!](#) - [Yahoo! Shop](#) - [Yahoo! Internet Life](#)

[Daily Picks](#) - [Random Yahoo! Link](#) - [Weekly Picks](#)

[National Yahoos](#) - [Canada](#) - [France](#) - [Germany](#) - [Japan](#) - [U.K. and Ireland](#)

[Yahoo! Metros](#) - [Chicago](#) - [Los Angeles](#) - [New York](#) - [San Francisco Bay Area](#)

# Inicios en la web (Aprox. 1998)

WELCOME TO WWW.NINTENDO.COM

Hallway Navigation Graphic

ELEVATOR <!-->

this creates space to the right of the

CURRENT SITE FEATURES

 **Nintendo's Post Cards From The Edge**  
A recent press mailing from Nintendo teases a mystery character to be revealed at E3. Nintendo Power Source has the exclusive inside scoop on Nintendo and Rare's rising star...

 **Warriors of the Rift**  
Prepare yourself for Dark Rift, Vic Tokai's fully polygonal, 3-D tournament fighting game for the N64. Read the review, enter the contest!

 **Exclusive Extreme G Video**  
Check out the killer new footage of this futuristic racing game for the N64. The cool folks at Acclaim sent us Quick Times movies and screen shots aplenty.

 **The Road to E3**  
The countdown to E3 has begun! As we gear up for America's biggest video game show, the Nintendo game van hits the road to Atlanta.

 **Get It While It's Hot!**  
Hot off the presses, the latest issue of Nintendo Power magazine features N64 previews, strategies and a first look at Dracula 3-D.

 **Harvest Moon Hoedown**  
This long-awaited RPG/simulation game for the Super NES lets you fiddle with the fate of a farmer. Good clean fun!

 **Vikings Raid U.S. Shores**  
Lost Vikings 2 for the Super NES just landed on American soil! Erik, Olaf and Baleog return in this long-awaited sequel to the Interplay classic.

© 1997 Nintendo of America Inc. All rights reserved.

## Macromedia Flash (2001...)



El escenario perfecto:

- Animación
- Aplicaciones web interactivas
- Programación (Action Script)
- Desarrollo de videojuegos
- Simulación de modelos físicos

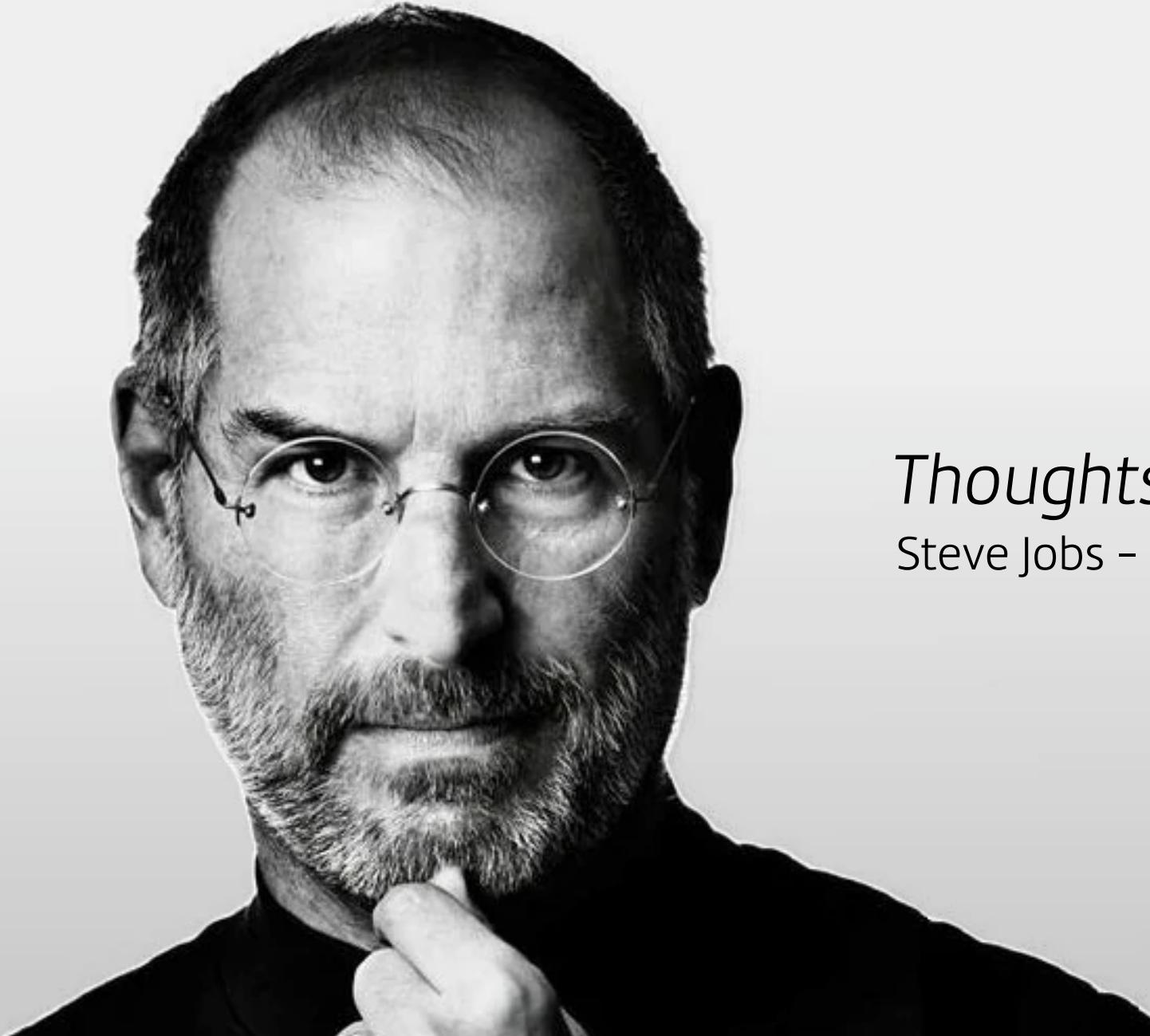
## Algunos ejemplos de sitios web basados en Flash

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=flash+websites](https://www.youtube.com/results?search_query=flash+websites)

Flash es ¿perfecto?

## iPhone 1(2007)





*Thoughts on Flash*  
Steve Jobs – 2010

Las aplicaciones web/móviles, más que ser impresionantes visualmente, debe ser:

Funcionales

Accesibles

Usables

Adaptables

**HTML**



**CSS**



**JS**



## User experience:

How a person, the user, feels about interacting with, or experiencing, a product.

## Product:

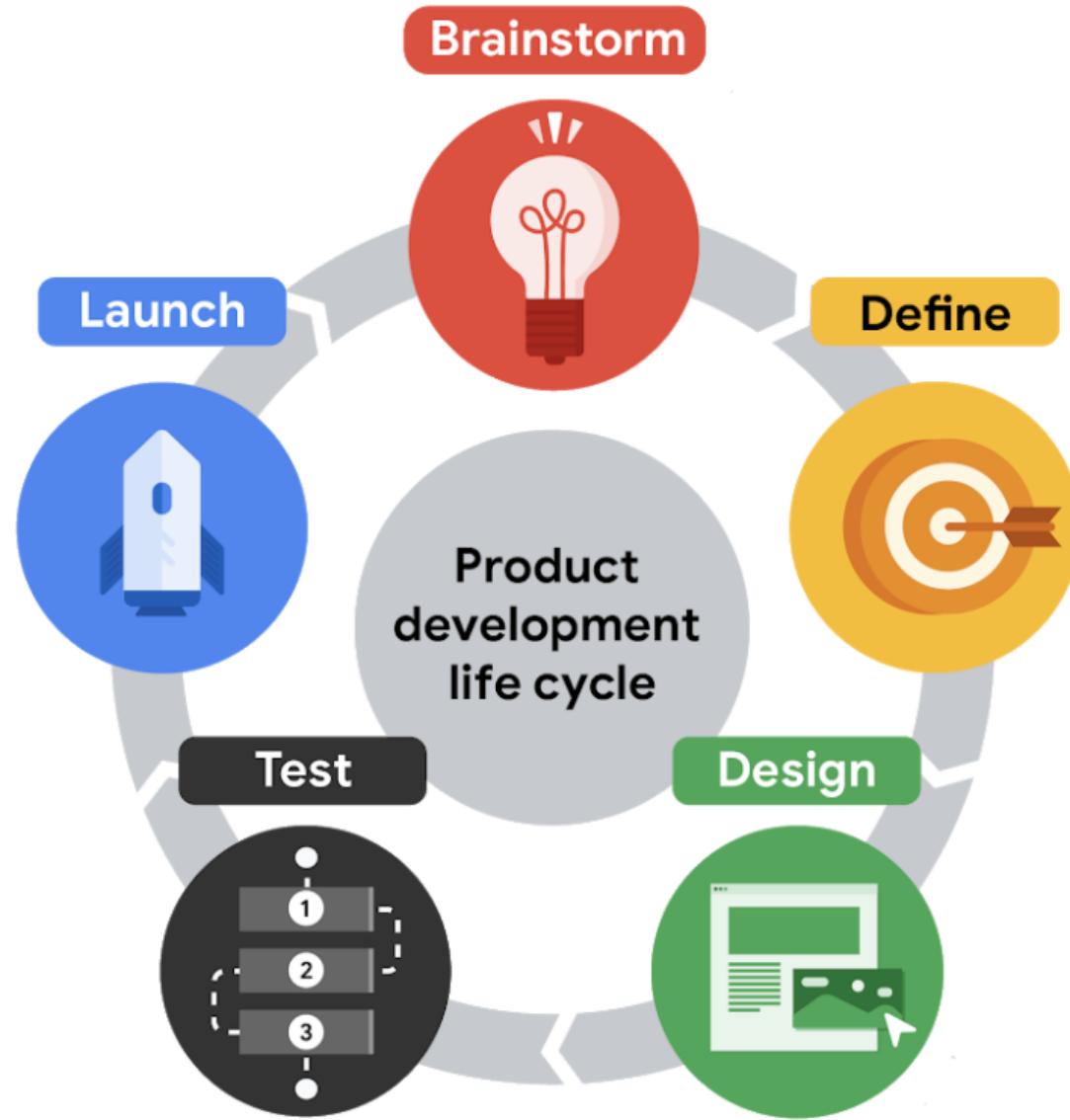
A good, service or feature.

Usable

Enjoyable

Equitable

Useful



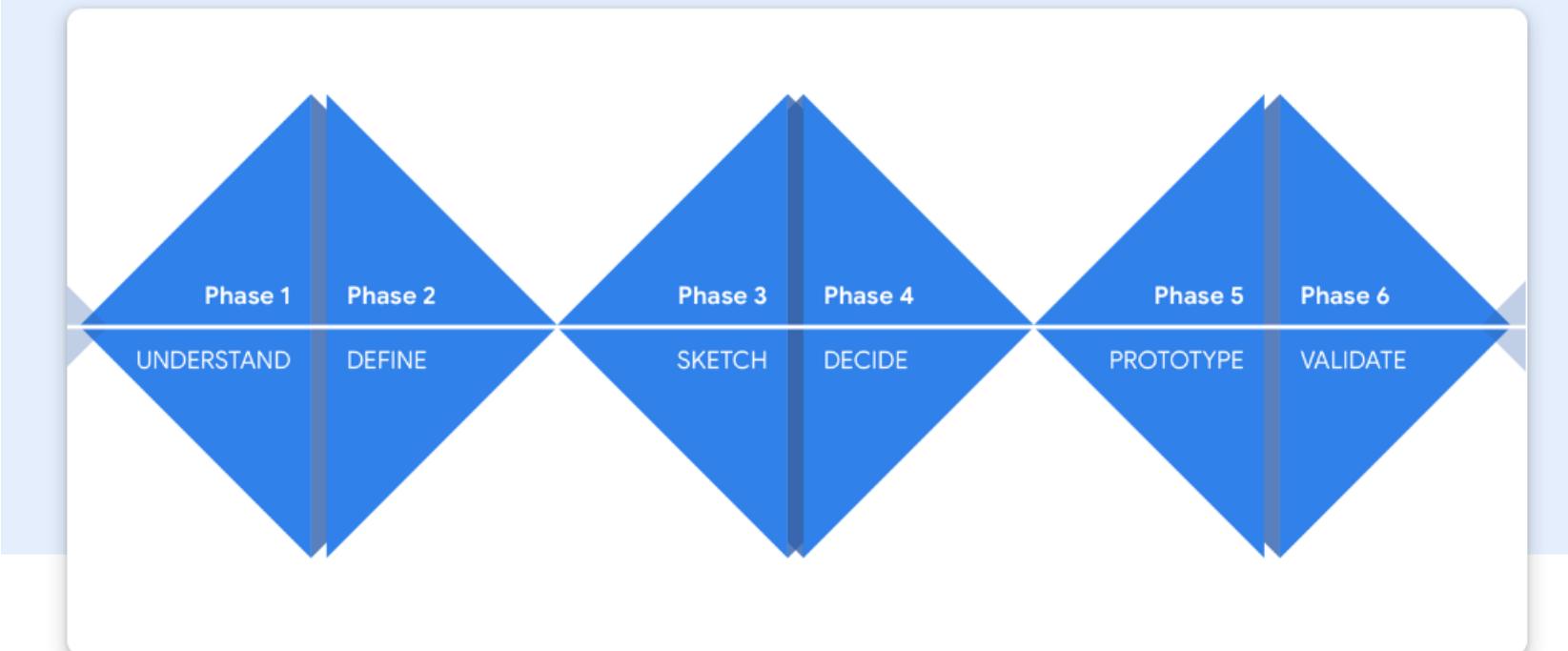
Fuente: Google - Coursera

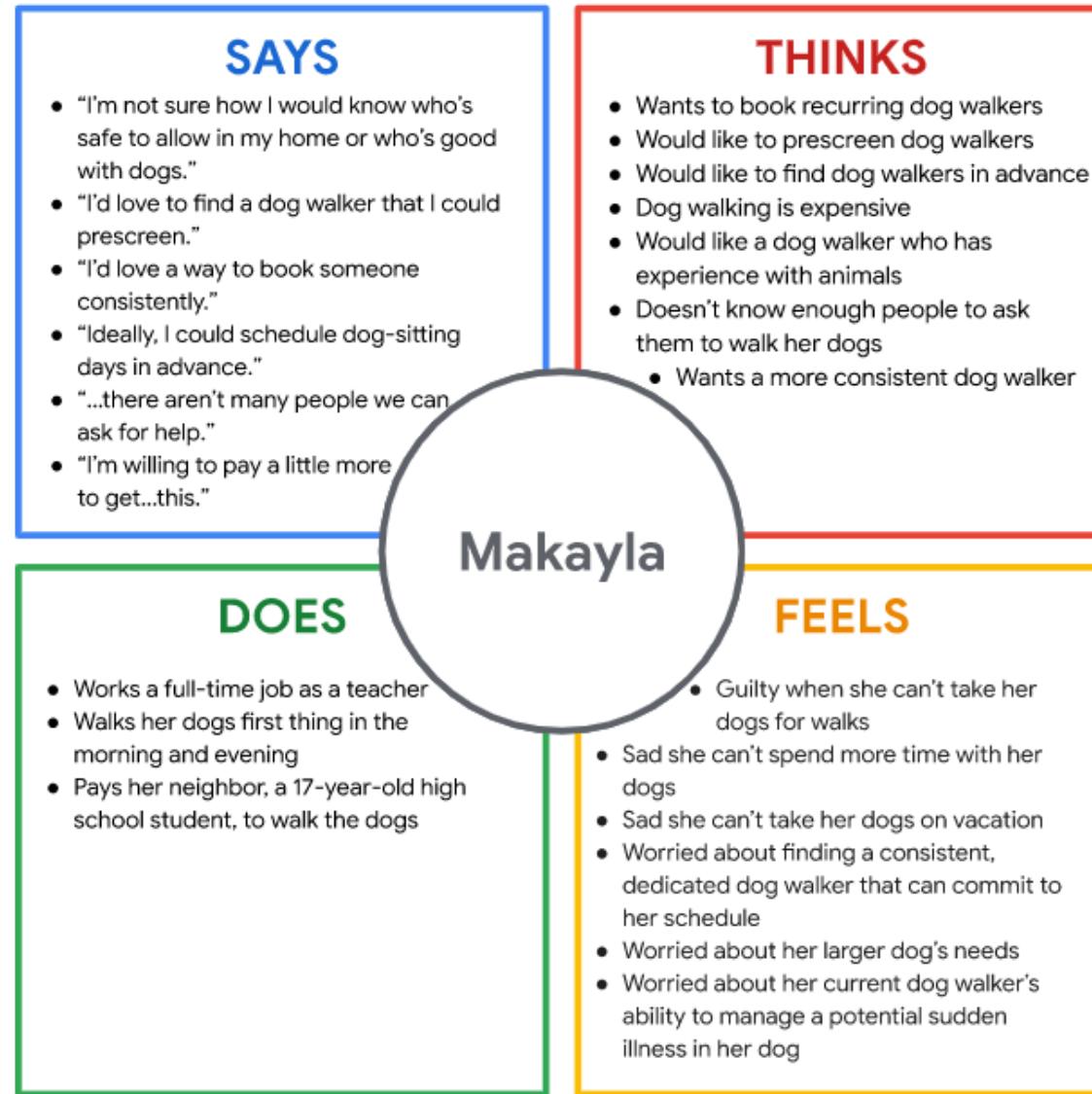
## Investigación / deliberación: tanto o más importante que el prototipo final

- Design sprint
  - Reunión entre stakeholders o ejecutivos sobre diseño de funcionalidades
- Entrevistas a usuarios
  - Recopilación de información
- Identificación de *pain points*
- ...

# Design Sprint Methodology

The Design Sprint follows six phases: Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, and Validate.





## Caso de estudio



Red social en la que se comparten publicaciones y fotos sobre mis perros, y donde puedo ver publicaciones relacionadas con perros de mis amigos.

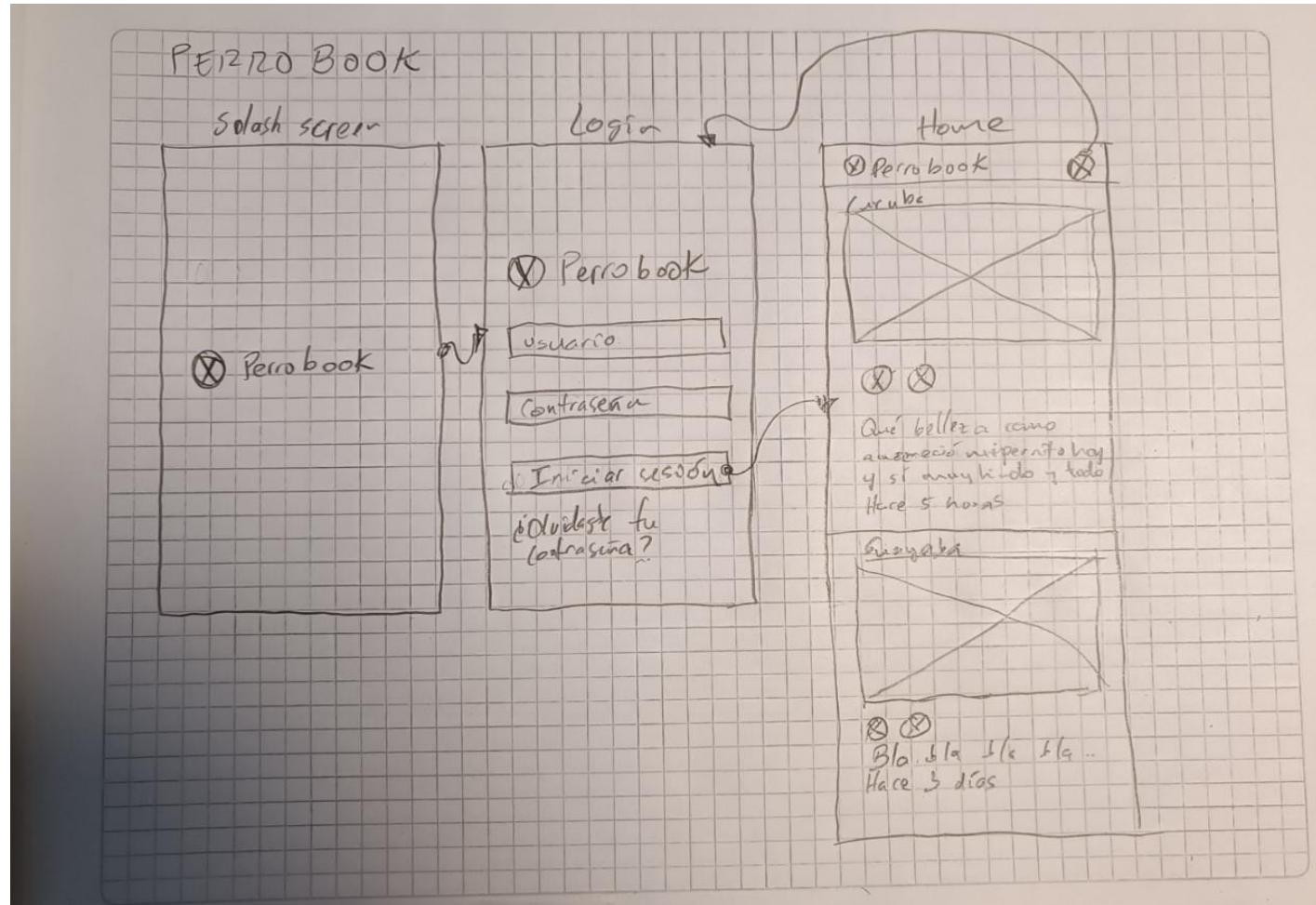
# User persona



*Paula*  
32 años  
Ingeniera

Paula es una persona trabajadora, amante de los animales. Hace 3 años adoptó a Guayaba, una perrita Golden Retriever, y desde entonces dedica gran parte de su tiempo a su cuidado. Le toma fotografías a Guayaba con frecuencia, y las suele compartir con sus amigos cercanos que también tienen mascotas.

# Haz una maqueta de tu interfaz de usuario, ¡en papel!



Construye una maqueta de baja fidelidad ([wireframe](#))

No debe contener todos los detalles visuales,  
debe priorizar en el esqueleto general y en las  
interacciones de usuario básicas

## Herramientas



## Construye un diseño de alta fidelidad

Debe tener todas las especificaciones deseadas en el producto final: colores, fuentes de letra, diagramación, iconografía, interacciones... de manera que los desarrolladores web/móviles puedan replicarlo fielmente en el producto final.

## Conclusiones

- Un diseño muy vistoso no necesariamente es el mejor
  - No nos piden una obra de arte, nos piden un producto funcional
- Prioriza interacción y orden antes de detalles visuales
- Prueba la experiencia de usuario con otras personas, entre más, mejor.
- Mejor todas las pruebas antes de echar código.

¡Gracias!