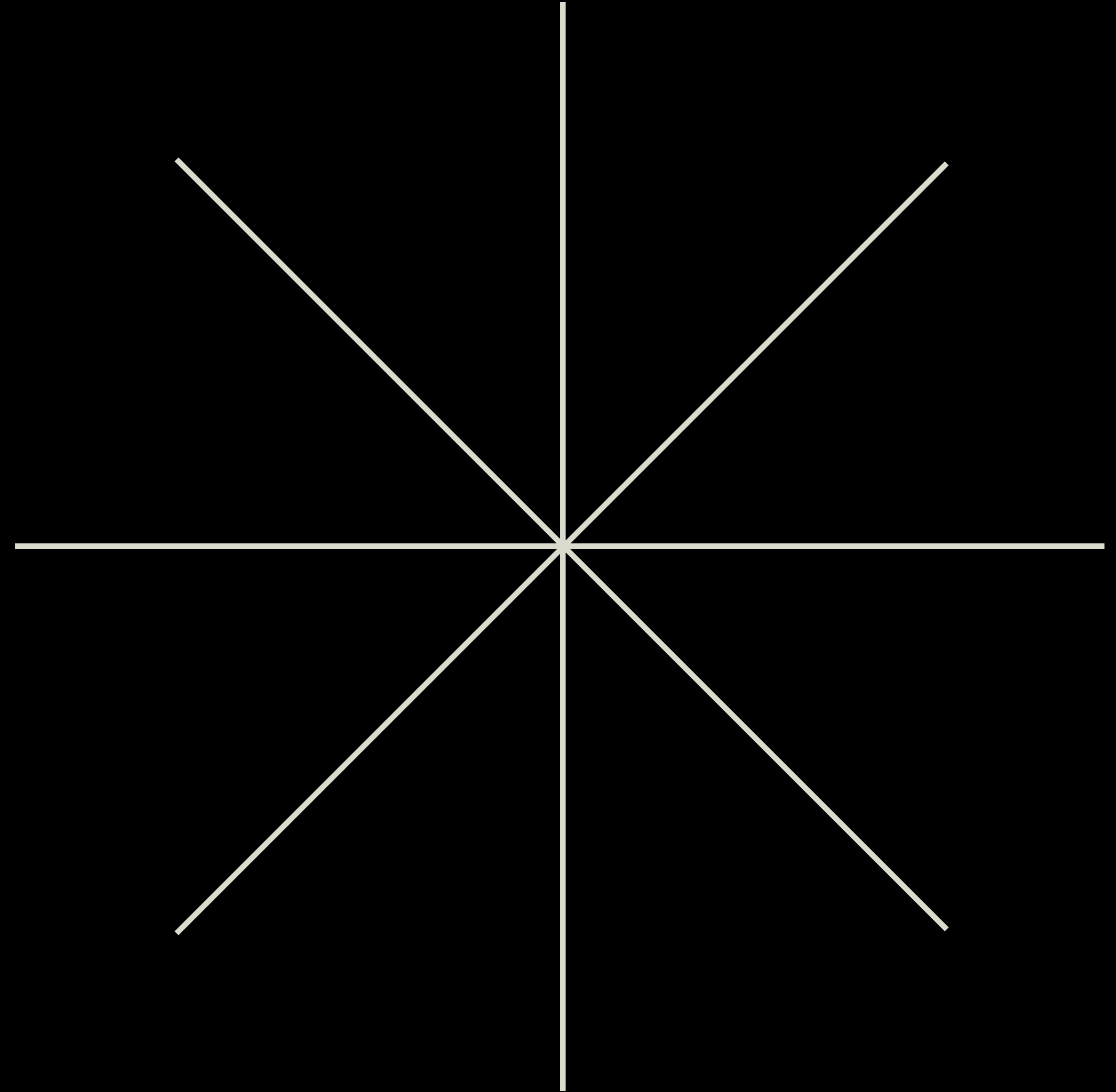


UX research & desarrollo

¿Por qué es
importante el
UX research en
desarrollo?



ESTADÍSTICAS CLAVE SOBRE USABILIDAD

EL MEJOR CÓDIGO DEL MUNDO NO
SIRVE SI NADIE PUEDE USARLO.

LA PROGRAMACIÓN Y UX NO
COMPITEN ENTRE SÍ - SON
INTERDEPENDIENTES.

*Según estudios de Google

88%

de personas usuarias no
regresan a una app o web
después de una mala
experiencia

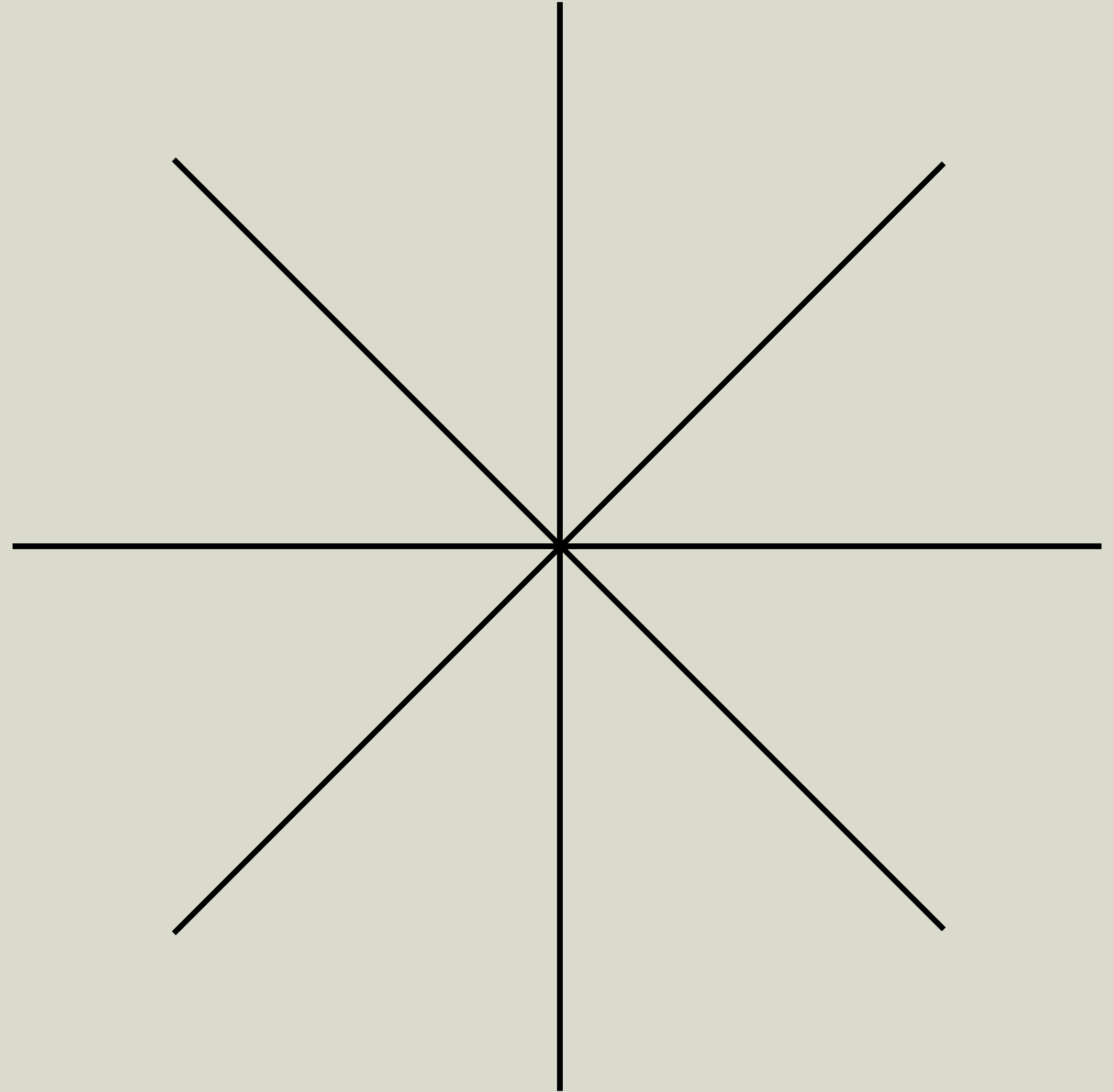
61%

de personas que tienen
dificultad para encontrar lo
que buscan en un producto
digital abandonan y recurren
a otro, sin importar qué tan
optimizado esté el código

70%

de proyectos digitales
fracasan por problemas de
usabilidad, no por fallos
técnicos

¿Cuáles son
sus creencias
sobre UX
Research?



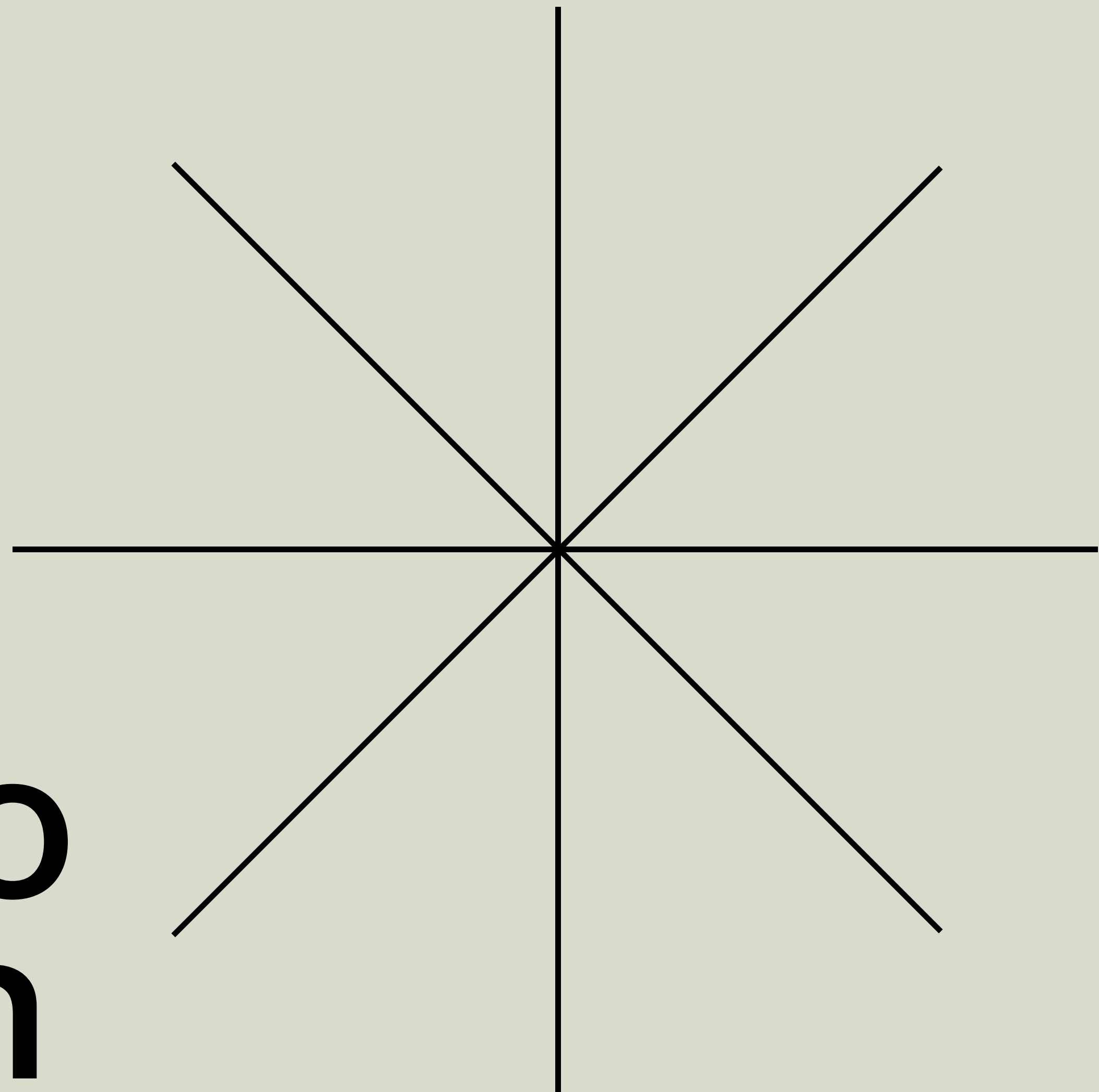
¿Cuáles son sus creencias sobre UX Research?

Si el producto funciona
técnicamente, el resto
es cosmético.

La investigación la
hacen los diseñadores,
no es responsabilidad
de quienes desarrollan.

Los stakeholders/
clientes ya nos dicen lo
que necesitan, eso es
suficiente.

Desmitificando el UX Research

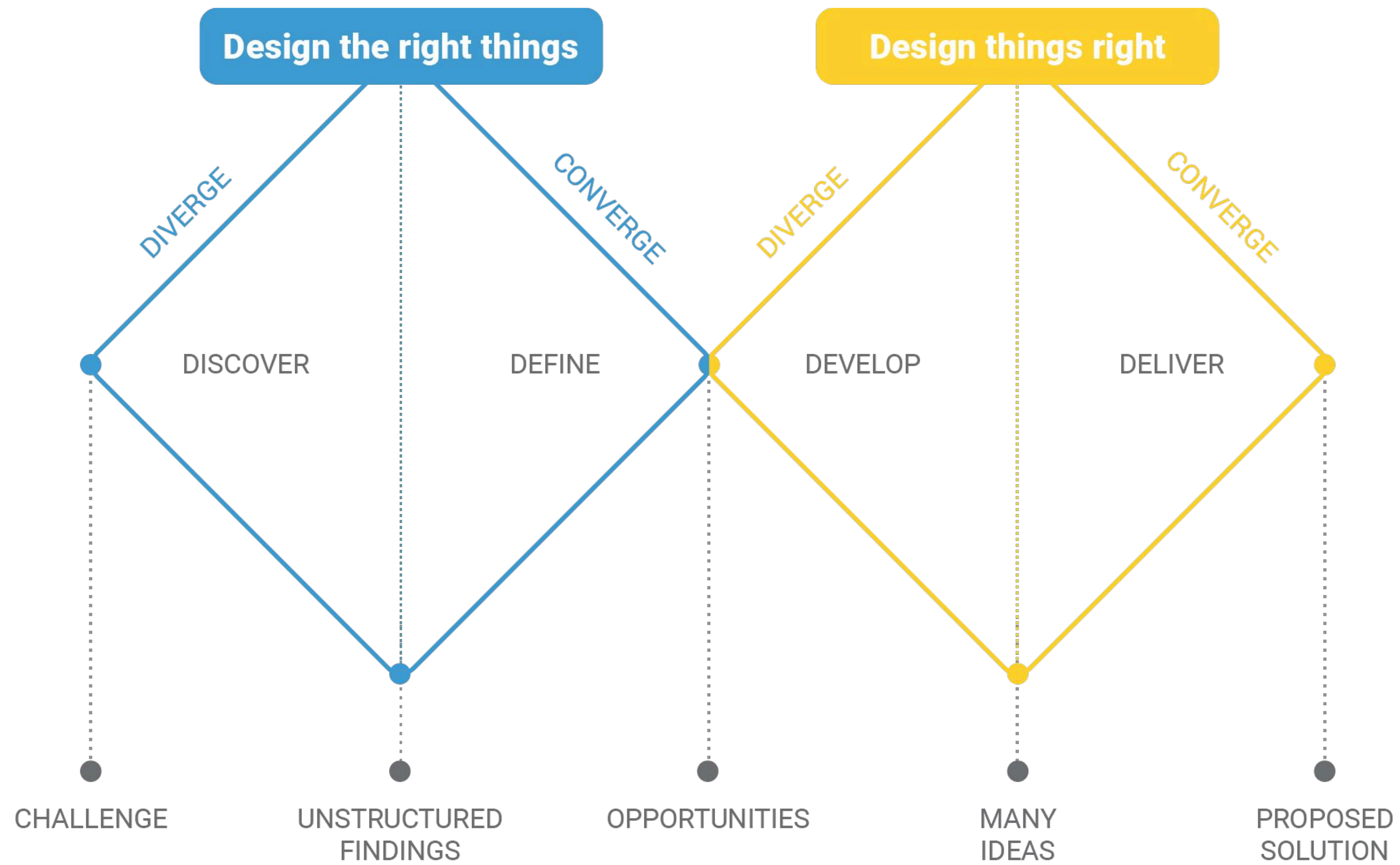


¿Qué es UX Research?

UX Research es la investigación sistemática del comportamiento, necesidades y motivaciones de las personas usuarias para informar el diseño de productos digitales.

Se enfoca en contribuir a que los productos sean funcionales para personas reales.

UX Research (investigación) UI Design (diseño visual)



UXR COMO PARTE DE LA INGENIERÍA

- UX RESEARCH NO SE TRATA DE "HACER LAS COSAS BONITAS" SINO DE "HACER QUE FUNCIONEN PARA PERSONAS REALES".
- LA INVESTIGACIÓN EN UX ES TAN RIGUROSA Y BASADA EN DATOS COMO EL TESTING DE CÓDIGO.
- EL DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS COMO METODOLOGÍA DE INGENIERÍA, NO COMO DEPARTAMENTO SEPARADO.

Reducción de la carga cognitiva

menos errores de personas usuarias



menos tickets de soporte

Flujos optimizados =
menos código para manejar casos extremos

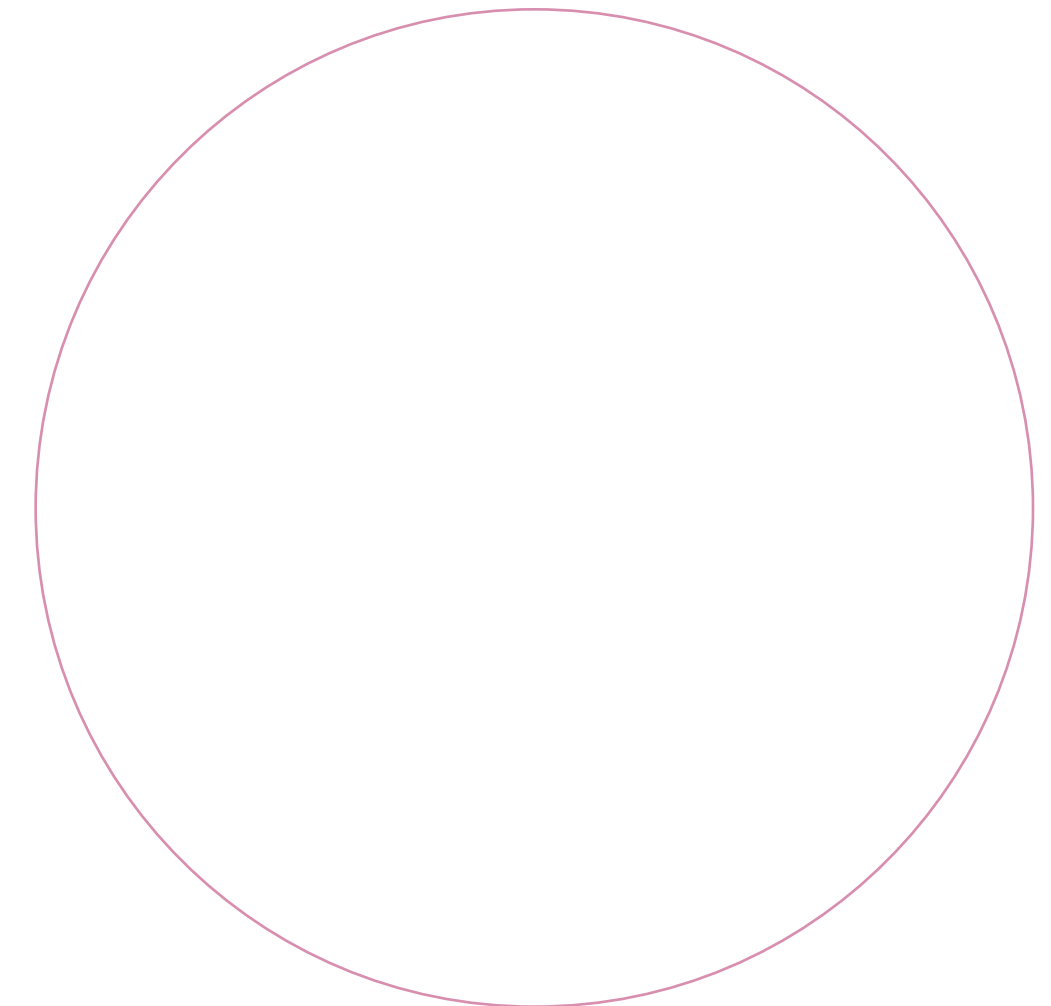
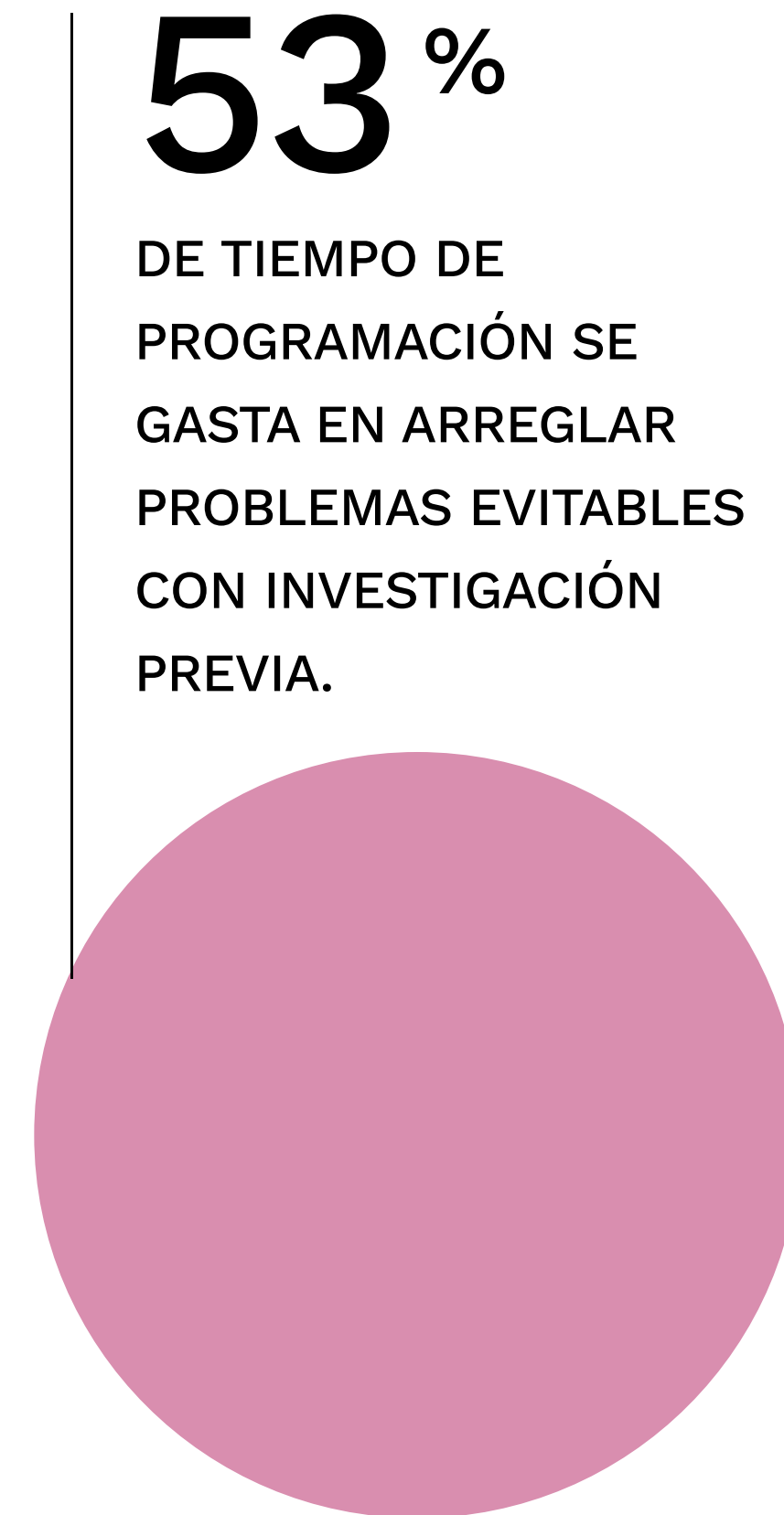
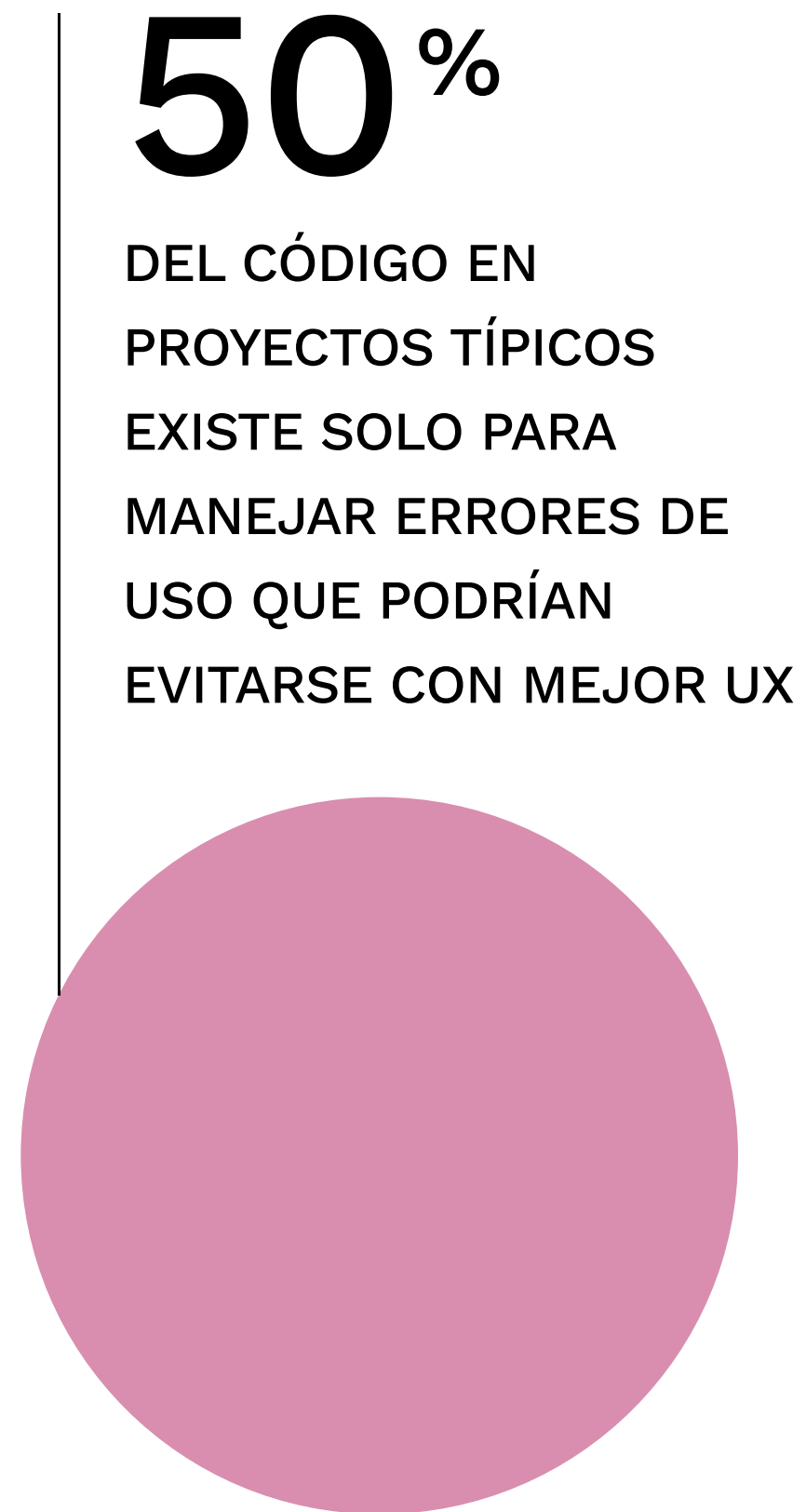
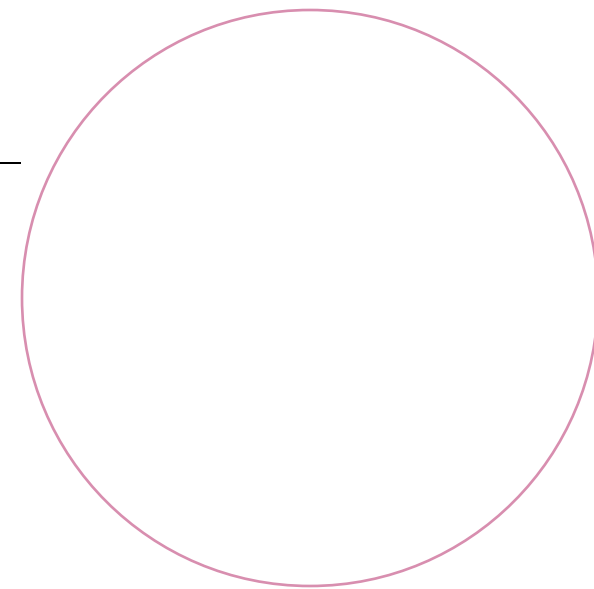
Interfaces consistentes

componentes reutilizables

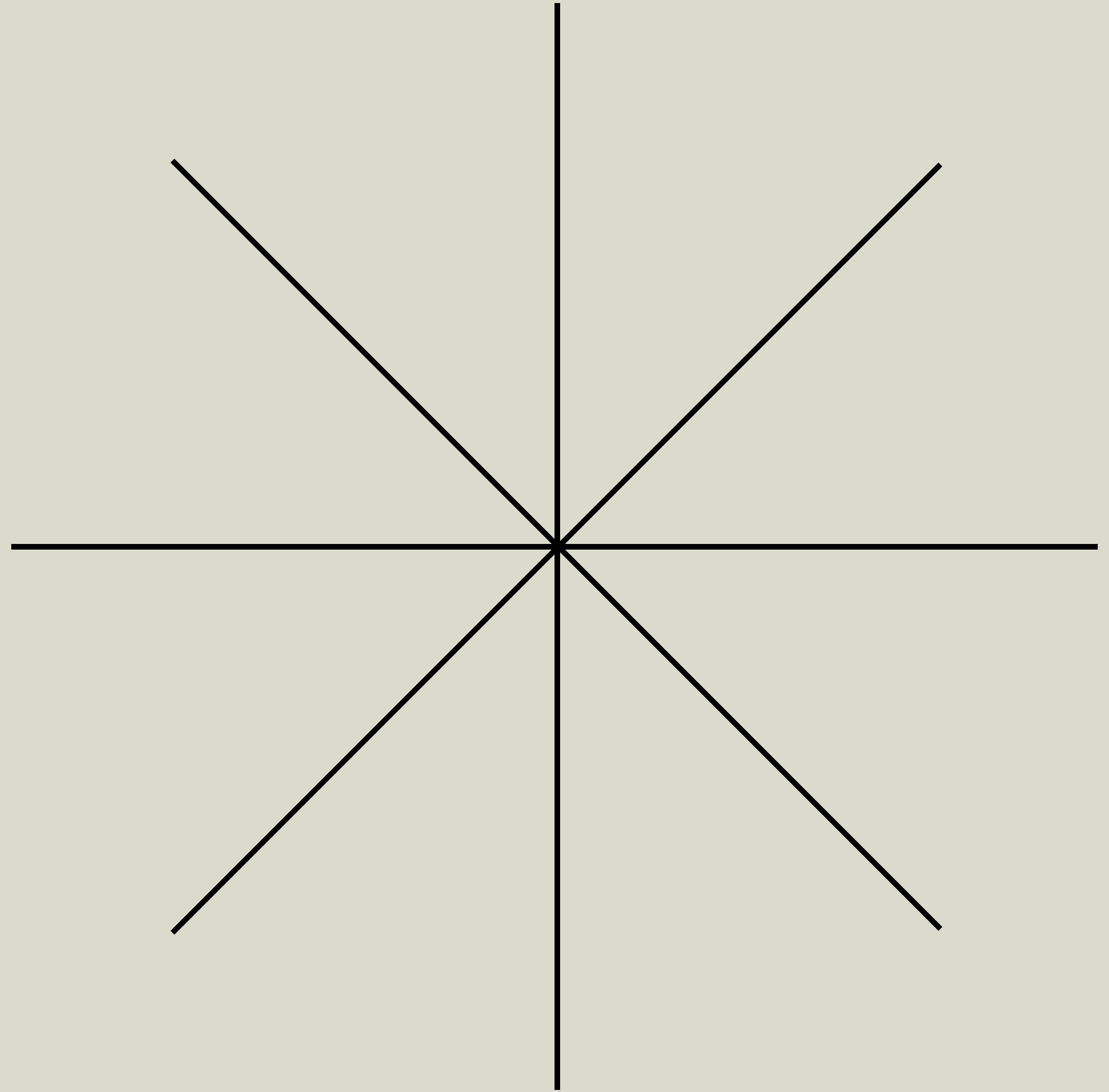


menos código para mantener

IMPACTFUL STATISTICS



UX Research
desde la
perspectiva
de desarrollo



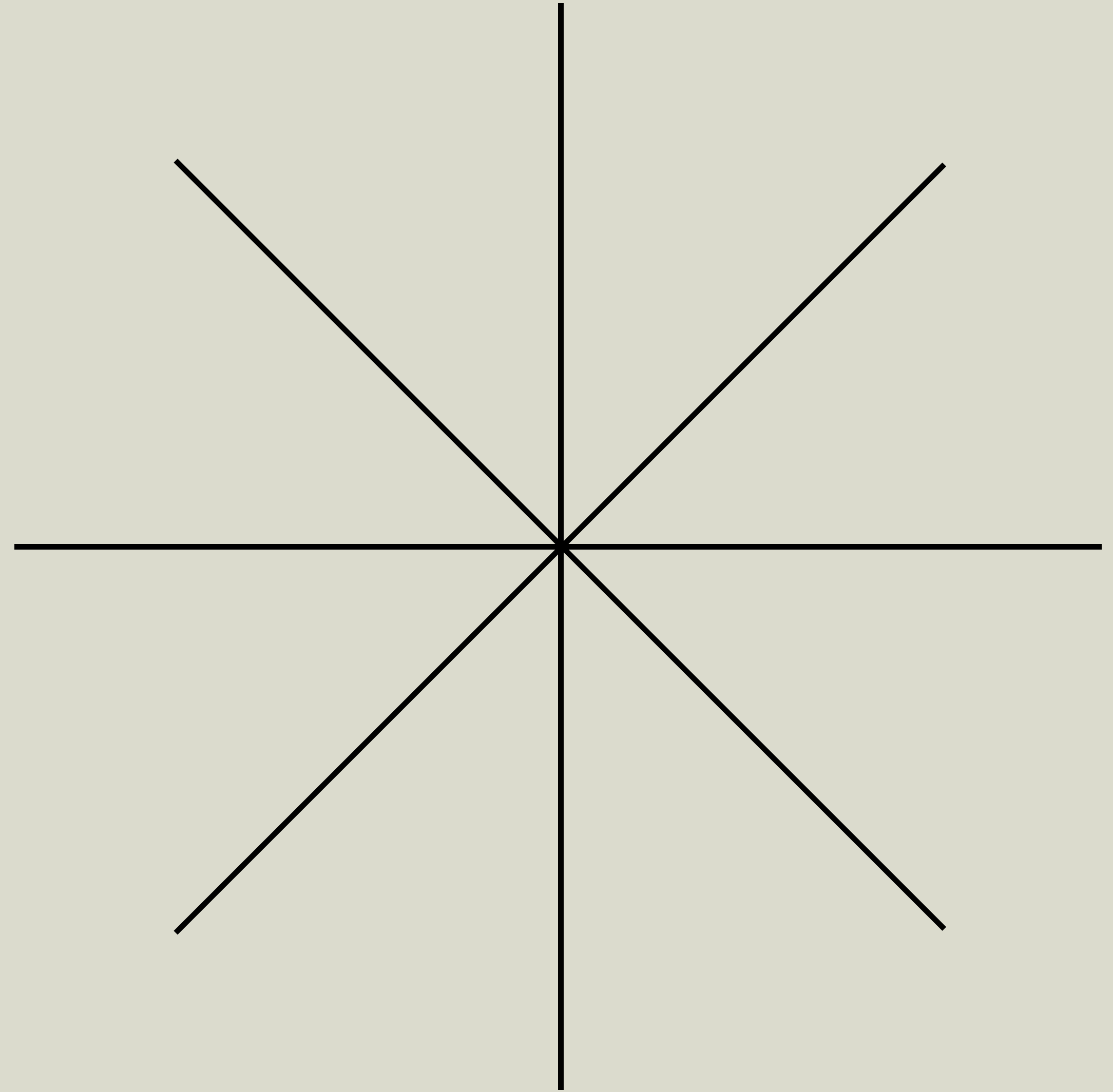
TIPOS DE UX RESEARCH

- INVESTIGACIÓN GENERATIVA (DESCUBRIMIENTO DE PROBLEMAS) VS. EVALUATIVA (PRUEBA DE SOLUCIONES)
- MÉTODOS CUALITATIVOS VS. CUANTITATIVOS
- EL CICLO DE INVESTIGACIÓN: HIPÓTESIS • INVESTIGACIÓN • INSIGHTS • IMPLEMENTACIÓN • VALIDACIÓN

REDUCCIÓN DE AMBIGÜEDADES

- LA INVESTIGACIÓN CON PERSONAS USUARIAS GENERA REQUERIMIENTOS PRECISOS, NO VAGOS COMO "HACER QUE SEA INTUITIVO"
- EL COSTO DE REFACTORIZACIÓN ES MAYOR QUE EL DE LA INVESTIGACIÓN
- PRIORIZACIÓN BASADO EN DATOS DE PERSONAS USUARIAS
- LA INVESTIGACIÓN PERMITE IDENTIFICAR FUNCIONALIDADES QUE NADIE USA
- LAS ENTREVISTAS CONTEXTUALES REVELAN NECESIDADES QUE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS NO CAPTURAN

Integración en el flujo de desarrollo



DISEÑO ITERATIVO E INVESTIGACIÓN ÁGIL

INVESTIGACIÓN ÁGIL: CICLOS CORTOS DE
INVESTIGACIÓN INTEGRADOS EN SPRINTS
LA "FIDELIDAD PROGRESIVA" APLICADA TANTO AL
CÓDIGO COMO AL DISEÑO.

- TESTS DE USABILIDAD GUERRILLA (5 USUARIOS, 1 HORA)
- MAPAS DE CALOR Y ANÁLISIS DE COMPORTAMIENTO
(INTEGRACIÓN EN SPRINTS)
- A/B TESTING COMO EXPERIMENTO DE CÓDIGO
- PRUEBAS DE 5 SEGUNDOS Y CARD SORTING COMO MÉTODOS
RÁPIDOS DE VALIDACIÓN
- INTEGRACIÓN CON METODOLOGÍAS ÁGILES: INCORPORAR
HISTORIAS DE USUARIO BASADAS EN INVESTIGACIÓN
UX COMO PARTE DEL DOD
- SPRINTS PARALELOS: MIENTRAS SE DESARROLLA A, SE
INVESTIGA B
- INVESTIGACIÓN CONTINUA VS. INVESTIGACIÓN PUNTUAL:
- TIMELINE COMPARATIVO: FLUJO TRADICIONAL VS. FLUJO
INTEGRADO CON UX RESEARCH

BENEFICIOS CUANTIFICABLES DEL UXR

MEJORAS EN LA CARRERA PROFESIONAL:

DESARROLLADORAS Y DESARROLLADORES CON CONOCIMIENTOS DE UX GANAN 15-20% MÁS.

EQUIPOS QUE INTEGRAN UX COMPLETAN SPRINTS CON 30% MÁS DE CONSISTENCIA.

LA COMPRENSIÓN DE UX MEJORA LA COLABORACIÓN INTERDISCIPLINARIA.

UX RESEARCH COMO HERRAMIENTA DE OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS
REDUCCIÓN DE LA FRICCIÓN EN EL DESARROLLO:

60%

menos tickets reabiertos por malentendidos

40%

menos cambios de último momento en requerimientos

25%

menos código para manejar errores de usuario

¿Preguntas?