

1º Edición

MeTCaMP



UX UI



Módulo introdutorio

Organiza

MET[CBA]

Mujeres en Tecnología · Córdoba

Índice

¡Bienvenide al MeTCaMP UX UI 2020!	4
Capítulo 1: DCU (Diseño Centrado en las Personas Usuarías)	3
Capítulo 2: Etapa de Análisis del problema	12
Capítulo 3: Etapa de Diseño	16
Capítulo 4: Etapa de Validación	21
Capítulo 5: Herramientas que vamos a usar durante el MeTCaMP	26
Anexo 1: Empezando con Figma	29
Anexo 2: Tutorial Meet + Extensión de Chrome	40

¡Bienvenide al MeTCaMP UX UI 2020!

¡Hola, bienvenides a la Comunidad Mujeres en Tecnología!

Somos una organización que trabaja para que más mujeres y personas de género no binario alcancen todo su potencial en el mundo de la tecnología. ¡Felices de que vos también seas parte!

Este es nuestro MeTCaMP UX UI

El MeTCaMP UX UI es un curso intensivo en **Diseño Centrado en las Personas Usuarías (DCU)**, que ideamos con un gran equipo de expertas de Comunidad MeT y se dicta, por primera vez, de manera virtual, para un grupo de 200 mujeres y no binaries.

El **objetivo** de este curso es que salgas con los conocimientos teórico-prácticos básicos del DCU, una de las principales metodologías del llamado Diseño UX UI (por sus siglas en Inglés, "User Experience" y "User Interface"), que te permitan comenzar a desarrollarte en este campo.

El curso se desarrollará durante 3 días consecutivos, del sábado 23 al lunes 25 de mayo, de 9.30 a 18.30 hs.

¡IMPORTANTE! No necesitas ningún conocimiento previo, acá vamos a proporcionarte todos los recursos necesarios para cumplir con los objetivos de aprendizaje de cada día.

Tendrás acceso a documentos de contenido e instrucciones, contarás con el soporte permanente de una mentora, participarás de charlas súper interesantes con especialistas y tendrás la posibilidad de consultar a expertas cuando lo requieras.

ETAPA PREVIA: ¡Ahora!

Como ETAPA PREVIA al MeTCaMP, entre el 16 y el 21 de mayo, tendrás que realizar algunas actividades:

1. Presentarte e interactuar en el grupo de WhatsApp que compartís con tu mentora y tu equipo. Van a estar trabajando colaborativamente varios días, de manera intensiva, así que es esencial que se conozcan y puedan generar confianza.

2. Leer muy atentamente este Módulo introductorio, para introducirte en la teoría del DCU y las herramientas que pondrás en práctica durante las actividades del curso.
3. Instalar en tu compu y crear tu perfil en las herramientas necesarias para el curso.
4. Realizar las actividades de práctica en las herramientas propuestas, para familiarizarte con su uso.
5. Reunirte con tu mentora y tu equipo en una videollamada, en el día-hora que acuerden antes del 21/05.

Toda la información necesaria para realizar los puntos 2 al 5, están en ESTE DOCUMENTO.

Aspectos Relevantes:

- Es sumamente importante que puedas realizar las actividades de esta ETAPA PREVIA al MeTCaMP, ya que durante el curso, vamos a focalizarnos en llevar la metodología a la PRÁCTICA.
- El trabajo y los resultados durante los días del MeTCaMP son en EQUIPO. Es todo un desafío colaborar en la virtualidad, pero estarás desarrollando una gran habilidad para tu crecimiento personal y profesional. ¡Dejáte guiar por tu mentora y confiá en el proceso!
- En todo momento contás con el apoyo de tu mentora (y todo un equipo de soporte por detrás), a través del grupo de WhatsApp. ¡Esperamos que tengas una experiencia única!
- Si te enamoras del Diseño UX UI en estas semanas -¡que, #spoileralert, seguro sucederá!-, podrás continuar con tu formación dentro de Comunidad MeT. ¡Te contaremos más de esto al cierre del MeTCaMP!

¿Cómo certificar este curso?

Para obtener el Certificado del MeTCaMP UX UI necesitarás:

- Cumplir con todas las actividades de la ETAPA PREVIA al MeTCaMP.
- Participar activamente en todas las actividades propuestas DURANTE el MeTCaMP, del sábado 23 al lunes 25 de mayo, de 9.30 a 18.30 hs.

Ahora sí, ¡Comenzamos!

1º Edición

MeTCaMP



UX UI



DCU

(Diseño Centrado en
Las Personas Usuarías)

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología · Córdoba

Capítulo 1: DCU (Diseño Centrado en las personas Usuarías)

Antes de hablar del DCU necesitamos conocer de UX (por sus siglas en inglés, “User Experience”) o experiencia de usuarias, ya que la metodología de DCU se usa dentro del campo de UX como herramienta para abordar un problema.

Entonces vamos primero con algunos conceptos básicos.

¿Qué es el diseño UX?

El diseño de UX o de experiencia de usuarias, es un método para diseñar productos desde la perspectiva de las personas que hacen uso ellos. A [Donald A. Norman](#), científico cognitivo estadounidense y experto en la ingeniería de la usabilidad, se le atribuye haber acuñado el término UX (en inglés “*user experience*”; en castellano “experiencia de usuario/a”) a fines de la década de 1990. Así es como él lo describe:

“La experiencia del usuario abarca todos los aspectos de la interacción del usuario final con la empresa, sus servicios y sus productos”

Esencialmente, UX se aplica a todo lo que se puede experimentar, ya sea un sitio web, una máquina de café o una visita al supermercado. Se refiere a la interacción entre una persona y un producto o servicio.

El diseño de la experiencia de usuario, entonces, considera todos los diferentes elementos que dan forma a una experiencia desde el lugar, la hora del día hasta si la persona está de buen o mal humor. Podemos analizar algunos ejemplos de experiencias como: ¿Qué tan fácil es el proceso de pago al comprar en línea? ¿Qué tan fácil es agarrar ese pelador de verduras? ¿Su aplicación de banca en línea le facilita la administración de su dinero?

El propósito final del diseño de UX es crear experiencias agradables, eficientes, relevantes y completas para el usuario.

¿Qué hace una diseñadora UX?

Las buenas y malas experiencias de usuario no solo ocurren por casualidad... ¡Son el resultado de un diseño bueno o malo! Ahí es donde entran las diseñadoras UX. Consideran todos y cada uno de los elementos que configuran la experiencia de la persona y a partir de ahí definen y diseñan de manera intencional soluciones que pueden ser digitales (por ejemplo un sitio web) o físicas (por ejemplo un teléfono inteligente). Intentan entender ¿Cómo el uso de su producto hace sentir a las personas? ¿Qué tan fácil es de usar? ¿Puede esa persona completar su tarea deseada sin demasiado esfuerzo?

Las diseñadoras UX combinan investigación de mercado, desarrollo de productos, estrategia y diseño para crear experiencias de usuario integrales para productos, servicios y procesos. Construyen un puente hacia con los clientes, ayudando a la empresa a comprender y satisfacer mejor sus necesidades y expectativas.

Además de todas las técnicas que puede aplicar una diseñadora UX, existen diferentes formas de encarar un problema de diseño, es decir diferentes metodologías como por ejemplo el *design thinking* o el DCU (diseño centrado en las personas usuarias). En el MetCamp vamos a usar este último y te contamos más de eso a continuación.

Seguramente tenés muchas preguntas pero tranquila, si querés conocer un poco más te dejamos el siguiente post → [¿Qué es y qué no es Diseño UX?](#)

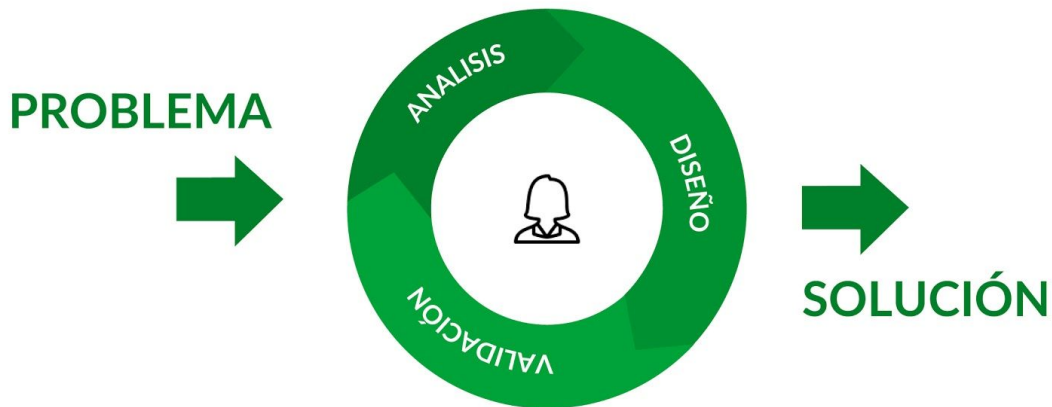
Metodología DCU (Diseño centrado en las personas usuarias)

¿Qué es DCU?

Esta metodología se caracteriza por **situar a las personas como eje principal del proceso de desarrollo de soluciones, productos o servicios.**

¿Cómo se conforma este proceso?

El proceso de DCU cuenta con tres etapas:



Etapa 1 Análisis del problema: el objetivo de esta etapa es conocer a las personas para identificar y entender sus problemas reales.

Cuando decimos personas nos referimos a las personas que son usuarias de nuestro producto o son parte del público objetivo al que apuntamos. Para lograr el objetivo debemos investigar y así conocer y entender los siguientes aspectos:

- a. **Las necesidades de las personas usuarias:** por ejemplo una persona usuaria de colectivo tiene la necesidad de recargar su tarjeta y el problema es que en su barrio no hay lugares dónde hacerlo.
- b. **El contexto de uso:** por ejemplo esa misma persona utiliza su tarjeta al momento de subir al colectivo y cuando la carga en algún kiosco.
- c. **Comportamiento:** por ejemplo la persona carga su tarjeta una vez por semana, con dinero suficiente para toda una semana completa, antes de volver del centro a su casa.
- d. **Cualquier indicador que pueda servir para entender los puntos de conflicto:** por ejemplo mediante el sitio web del proveedor de tarjetas de colectivo podemos ver que la ubicación de puntos de carga se concentra en el centro de la ciudad y no en los barrios. Además mediante investigación en internet podemos saber que otros

proveedores de servicio de tarjetas de colectivo permiten la carga virtual y el proveedor de nuestra persona usuaria no lo permite/.

Toda esta información sobre la persona, su contexto, sus comportamientos, sus actitudes y sus deseos nos van a ayudar a identificar y entender mejor el problema que enfrenta. Entonces, habiendo definido qué problema le vamos a resolver a qué personas, pasamos a la etapa de diseño de la solución.

Etapas 2 Diseño: el objetivo de esta etapa es idear soluciones posibles a los problemas de las personas, seleccionar una solución y diseñar un [prototipo](#) de solución.

Esta etapa se compone por dos partes: la **ideación** y el **prototipado**.

En la **primera parte** de ideación, como su nombre lo dice, se generan ideas de solución al problema que detectamos en la primera etapa. En lo posible ideamos muchas posibles soluciones, es decir, “divergimos”. Cuando ya tenemos varias ideas, llega el momento de reducir opciones, de “converger” en una o dos ideas que vamos a transformar en “prototipo”.

En la **segunda parte**, la de prototipado, debemos desarrollar un prototipo que es una representación o simulación del diseño final de la solución, sería como un pre-producto. El prototipo propone una estructura básica del producto y una organización de la jerarquía de información. Simula la funcionalidad del producto y nos sirve para validar si con esa idea y diseño solucionamos el problema de las personas.

Etapas 3 Validación: el objetivo de esta etapa es poner a prueba los prototipos de solución que diseñamos para entender si son exitosos o si tenemos que rediseñarlos o probar otra idea.

Es decir, tenemos que lograr entender si nuestras ideas que diseñamos y llevamos a prototipo se entienden, son usables y si las personas logran resolver su problema.

Para aprender si el prototipo cumple su objetivo o no, existen varias técnicas como por ejemplo el “testeo con personas usuarias”. Para poder hacer la prueba o testeo debemos tener en tener claro:

1. **El objetivo:** por ejemplo queremos aprender si las personas entienden cómo cargar su tarjeta de colectivo a través de nuestra solución.
2. **El método:** es decir la forma en que vamos a poner a prueba nuestra solución. Por ejemplo, un testeo con personas usuarias; les vamos a pedir que usando nuestra solución carguen su tarjeta de colectivo y vamos a observar todo lo que hacen.
3. **La medida de éxito:** cómo sabemos si el prototipo fue exitoso o no. Por ejemplo, si realizamos el testeo que mencionamos recién con 5 personas y las 5 lo lograron entonces el prototipo fue exitoso. Si observamos que solo 2 personas lo lograron y las otras 3 tuvieron dificultades analizamos lo que detectamos como “problemas nuevos” y volvemos a empezar el proceso o incluso podemos volver directamente a la etapa anterior, la de diseño. Es decir “iteramos” el diseño, hacemos una nueva versión.

Podés profundizar más sobre el tema en este [post de medium sobre diseño centrado en las personas](#).

¿Cómo llegar al MeTCaMP súper preparadas?

Para llegar listas para la acción, antes del día del evento, tienen que leer todo el material teórico que les proponemos a en los siguientes capítulos.

1º Edición
MeTCaMP
 **UX UI**

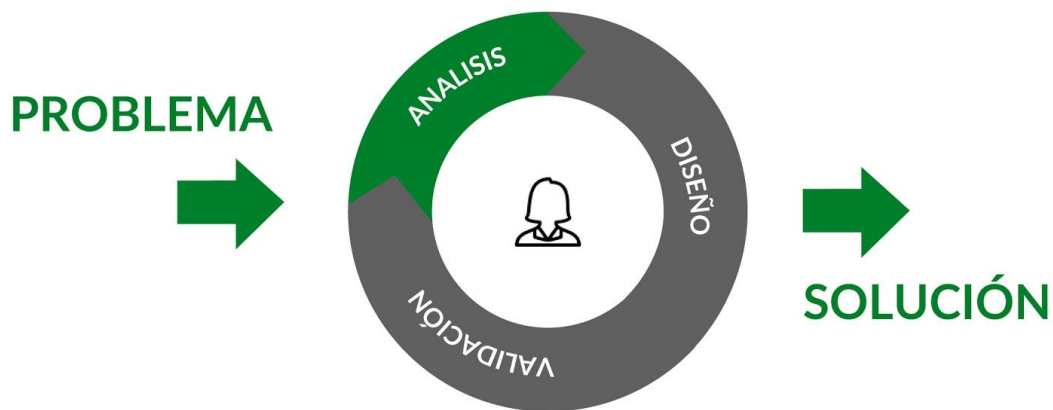


Etapas 1

Análisis del problema

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología · Córdoba

Capítulo 2: Etapa de Análisis del problema



Cómo les contamos antes la primera etapa del DCU, Análisis del problema, se enfoca en conocer y entender a las personas para poder identificar sus problemas reales. Una de las técnicas de investigación que se usan en UX para conocer a las personas es la entrevista en profundidad, la cual te presentamos a continuación.

La entrevista en profundidad

¿Qué es?

Cómo lo dice su nombre, se trata de poder entrevistar a las personas tal y como lo hacen los periodistas pero con otro objetivo, el de detectar los problemas que afronta.

Esta técnica nos permite entender qué hacen las personas y cómo se sienten, qué esperan o qué los motiva de una actividad. La “profundidad” se deriva de la espontaneidad y de la conexión que se genera entre quienes participan de la entrevista.

La guía de entrevista (o en inglés *script*)

La entrevista en profundidad es una conversación que generamos con el fin de “conocer” algo de alguien. El *script* es un guión con un listado de preguntas para orientar esa conversación, pero no es rígido. ¿Qué quiere decir esto? Que tenemos libertad para cambiar las palabras que usamos en cada entrevista y que incluso podemos agregar preguntas sobre la marcha para profundizar en algo que nos llame la atención o que no entendamos bien.

Un *script* debe tener las siguientes partes:

- **Presentación:** breve introducción para contarle a la persona quiénes somos y el objetivo, por qué hacemos la entrevista.
- **Preguntas:** las preguntas, en lo posible, deben ser abiertas. Es decir, preguntas que no se responden con sí o no. Las preguntas abiertas suelen empezar con frases como "Qué te parece..." "Cómo hacés tal cosa..." Por ejemplo, podemos preguntar "Contame ¿qué te parece la experiencia de cargar la tarjeta de colectivo a través del sitio web de tu banco?"

Otra cosa importante de las preguntas es que estén formuladas de manera que no limiten las posibles respuestas. Por ejemplo es mejor preguntar "¿Cómo calificarías la experiencia de hacer una transferencia virtual?" y no decir "¿Qué te parece malo de la experiencia de hacer una transferencia virtual?".

Elementos de registro

Debemos registrar todo lo que más podamos de las entrevistas. Idealmente, las entrevistas se graban, así que debemos preparar cámaras y/o programas para grabar la pantalla de la computadora o el celular. Es muy importante pedir permiso a las entrevistadas antes de empezar a grabar.

No olvidar anotar la fecha, quién entrevistó y el nombre de la persona entrevistada.

En caso de que no sea posible grabar la entrevista se usa papel y lapicera para tomar notas de la conversación.

Conectividad y herramienta de videollamada

Es recomendable hacer una prueba unos 15 minutos antes de la entrevista para cerciorarse de que todo funcione bien. Esta prueba les dará la tranquilidad que necesitan para conversar y evitará distracciones.

Durante una entrevista

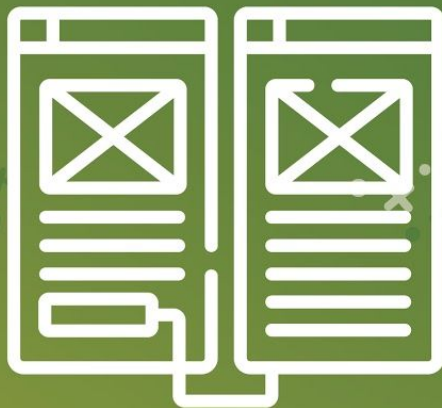
- ¡Sonreír! :)
- Tener buena luz de costado o de frente.
- Asumir el papel de “aprendices”: las personas frente a ustedes son quienes saben del tema a investigar. Esto implica:
 - Escuchar mucho y hablar lo indispensable.
 - Preguntar “por qué” con frecuencia.
- Emplear lenguaje informal y simple.
- Evitar emitir opiniones sobre lo que la persona expresa.
- Si una respuesta no es satisfactoria, reformular la pregunta con otras palabras o pedir un ejemplo.
- Para finalizar, es habitual preguntarle a la persona si hay algo más que nos quiera contar sobre lo conversado y agradecerle por su tiempo.

1º Edición

MeTCaMP



UX UI

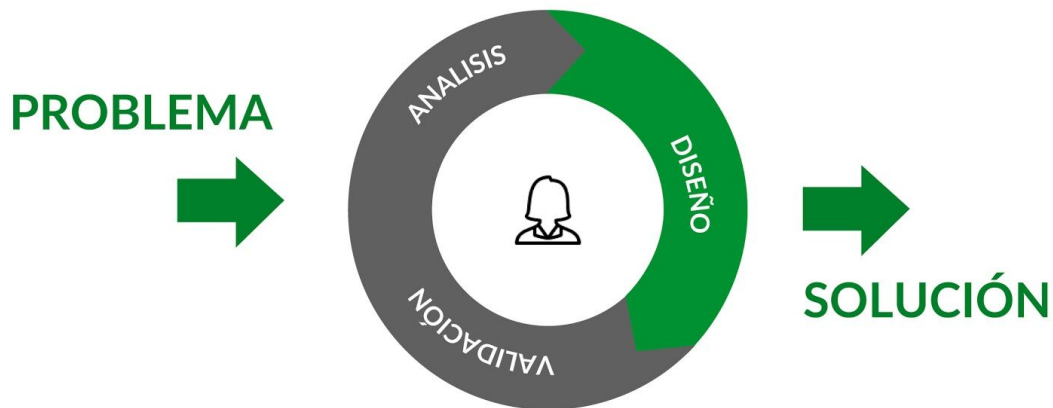


Etapa 2

Diseño

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología · Córdoba

Capítulo 3: Etapa de Diseño



Como vieron en el capítulo 1, DCU es un proceso que cuenta con tres etapas: Análisis del problema, Diseño y Validación.

Ahora nos vamos a enfocar en **la segunda etapa, la de Diseño**. Esta etapa a su vez, tiene dos partes la de ideación y la de prototipado. Aquí les dejamos algunos conceptos básicos para que puedan trabajar esta etapa sin problemas cuando llegue el evento.

Ideación

¿Qué es?

La ideación refiere al proceso de generar, desarrollar y comunicar ideas. Pero no solo queda ahí sino que también involucra el procesos de evaluación, comparación y selección de ideas. Finalmente en la ideación se puede trabajar la agrupación y fusión de estas ideas en nuevas propuestas de proyectos o extensiones de proyectos existentes.

¿Cómo la hacemos?

Para hacer el proceso completo de ideación existen muchos métodos y técnicas. Algunos de los más usados son por ejemplo el *brainstorming* o la lluvia de ideas (para generar ideas), *affinity map* o mapa de afinidad (para organizar y agrupar ideas) y la votación (para seleccionar una idea).

Brainstorming: es un método por el cual tenemos que escribir la mayor cantidad de ideas que se nos ocurran para resolver el problema en un tiempo acotado. En general se pone una idea por *post it* (nota adhesiva) y no importa cuán "loca" sea la idea, la escribimos y la compartimos.

Affinity map: método con el cual organizamos las ideas que ya generamos. Para eso las agrupamos según un criterio que tenga sentido para el equipo. Luego le ponemos nombre a cada conjunto de ideas, por ejemplo "resuelven el mismo problema" o "soluciones digitales". Una variante es agruparlas por problema o parte del problema que resuelven.

Votación: esta técnica es muy simple pero muy usada para definiciones de equipo. Se les da a todos los integrantes 1 o más votos (que pueden ser pegar un sticker o marcar una raya en el *post it*) y luego se les da un tiempo limitado para que voten entre todas las ideas, por ejemplo 3 minutos. Pueden poner todos sus votos en la misma idea si así lo desean. En caso de empate se vuelve a votar solo sobre las ideas que ganaron.

Así el equipo logra tener una idea ganadora y es con la que van a trabajar durante el resto del proceso.

¿Qué hacemos cuando ya tenemos una idea?

Con la idea en mano vamos a "hacerla realidad", viene entonces la parte de prototipado que es la segunda parte de la etapa de Diseño. Aquí les dejamos conceptos básicos que les van a servir para esa parte.

Prototipado

Los prototipos son versiones rápidas de nuestro diseño que permiten definir la estructura básica del producto y organizar la jerarquía de la información.

Al simular la funcionalidad del producto, nos sirven para validar nuestras ideas y medir la usabilidad en las pruebas con potenciales usuarios.

¿Para qué sirven?

- Hacer tangibles las ideas.
- Compartir la propuesta con equipo/clientes.
- Validar hipótesis que teníamos.
- Descubrir problemas de usabilidad.
- Recibir *feedback* o retroalimentación de forma rápida a bajo costo.
- Validar decisiones y eliminar prejuicios.

Tips para crear mejores prototipos

- Tener muy en claro el objetivo de cada pantalla: ¿Para qué creamos esta pantalla? ¿Qué queremos que logre el usuario?
- Hacer una lista de elementos: puede servir para tomar conciencia de qué queremos incluir en esa pantalla.
- No te mates con lo estético.
- Las acciones deben estar claras.
- Usar contenido realista.

Fidelidades: del Prototipado Lo-Fi al Prototipado Hi-Fi

Es probable que empieces con un *sketch* o boceto en papel y a medida que el proceso de diseño avanza busques algo mas realista. El tipo de feedback que necesitás y la etapa en la cual se encuentra el proyecto determinan la fidelidad a utilizar.

Sketch / Boceto en papel:

- Pueden ser anotaciones en pasos o dibujos de tu futura interfaz.
- Es la forma más rápida de probar y validar ideas rápidamente con muy bajo costo.
- Permite definir la estructura básica del producto y la jerarquía de los elementos de la interfaz, ayudan a ver una imagen global.

Wireframe en la compu:

- Son representaciones simples de la interfaz. Es una maqueta más fiel del producto pero sin definiciones de *look and feel* (tipografía, colores, identidad visual).
- No suele tener imágenes ni colores definidos pero debemos incluir textos que nos ayuden a entender la interfaz, para lograr un mayor realismo.
- Nos ayuda a entender si el contenido es suficiente, si la jerarquía esta bien.

Mockup / Prototipado digital

- Son representaciones de mayor fidelidad de nuestra interfaz.
- Incluye definiciones de colores, tipografía y la jerarquía de los elementos.
- Nos permite probar la interacción, mensajes después de acciones, estados de botones, validaciones de formularios.

Un prototipo como objeto no es lo importante, lo que aprendemos de él, eso sí es lo que importa.

1º Edición

MeTCaMP



UX UI



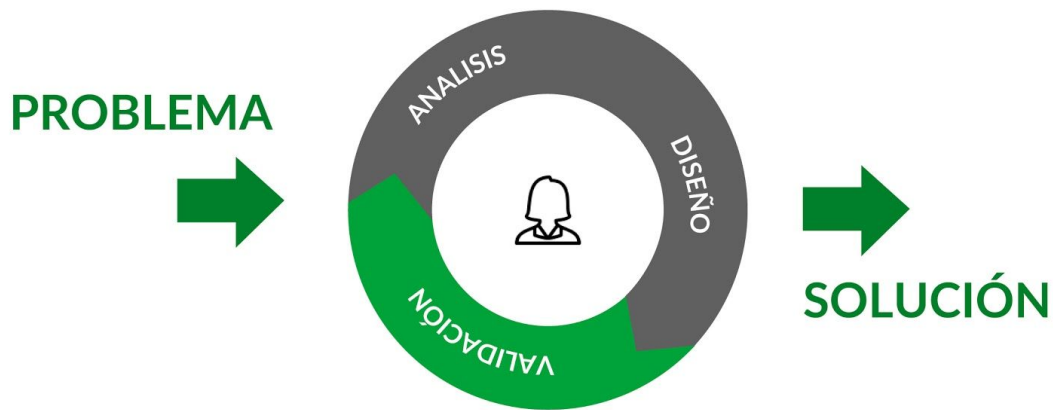
Etapas

Etapa 3

Validación

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología - Córdoba

Capítulo 4: Etapa de Validación



Llegamos a la **tercera y última etapa del DCU que es la de Validación**. En esta etapa ponemos a prueba nuestros prototipos para entender si resuelven o no los problemas de las personas. Para poder lograrlo le dejamos los siguientes conceptos que vamos a poner en práctica durante el evento.

Pruebas con personas usuarias

Las personas nos dan *feedback* valioso para mejorar nuestro producto, por eso es importante hacer pruebas y validar constantemente.

Las pruebas nos sirven para detectar problemas de usabilidad reales en una etapa temprana de desarrollo.

¿Qué necesitamos para hacer una prueba?

- Prototipo funcional
- Conocer el *target* o público objetivo y definir con quién quiero validar mi prototipo.
- Definir objetivos claros de por qué hago la prueba.

- Definir la/s tarea/s a testear.
- Reclutar a las personas usuarias y armar la agenda.
- Contar con las herramientas necesarias para grabar y tomar nota.
- Definir y preparar el espacio del test.

¿Cuántos usuarios o usuarias necesito?

Entre 3 a 6. Según Jakob Nielsen, realizar pruebas con 5 personas te ayuda a detectar un 85% de los problemas de usabilidad. En este post de [pruebas con usuario](#) podés encontrar más información.

¿Cómo consigo las personas?

Una vez que definís la cantidad de personas, hay muchas formas de conseguir que asistan, existen empresas que las reclutan y te las proveen, pero también las podés buscar entre clientes de tu empresa/organización, o gente en la comunidad que de con el perfil que definiste.

Les podés enviar una invitación, e incluirlas en una agenda que preparas para los testeos. Es importante que quede claro la fecha, lugar y hora de donde se va a realizar la prueba, si va a ser una prueba remota entonces es muy importante enviarle el link para que se sume a la llamada.

Algo que hacemos es dar una compensación a esa persona por haber participado de nuestra prueba, el beneficio puede ser monetario o material, muchas veces podemos no contar con ese recurso, y en ese caso te recomiendo ser el doble de agradecida con esa persona que te brindo su tiempo.

¿Quiénes participan del test?

Existen tres perfiles que van a participar en el test: la moderadora, la observadora y la participante.

La primera es la **entrevistadora** o también llamada moderadora o conductora, ella conducirá la prueba. Dará la bienvenida y acompañará a la o el participante durante la entrevista, le contará las reglas y la instará a que piense en voz alta. Y cada tanto o al final de la entrevista puede darle la palabra a la observadora para que consulte lo que quiere.

La segunda es la **observadora** que es quien toma nota de lo que la participante, hace, dice y no dice. Ella no interviene a menos que la moderadora le de la palabra, es muy importante que no haga caras o distraiga al usuario.

Y por último la tercera persona es el o la **participante**, que es quien realiza el test. Si el *recruiting* o selección fue buena, nos servirá mucho la información que nos brinden.

Es muy importante que durante la entrevista aclaremos a la persona entrevistada que no la estamos evaluando a ella, sino que estamos evaluando nuestra propuesta. También es importante aclarar que el prototipo no es un producto final por lo que algunas cosas funcionan y otras no.

¿Qué es un guión?

Un guión es un documento que nos servirá como apoyo al momento de hacer la prueba de usuario. Debemos armarla con anticipación y va a estar muy relacionado a la prueba que hagamos. Aunque hay partes que se repiten sin importar el tipo de prueba que vayamos a hacer.

¿Qué contiene un guión?

- El objetivo de por qué hacemos la prueba.
- Info sobre el *target* como cuantas personas lo vamos aprobar con una descripción del mismo.
- Agenda de cómo se desarrollará la prueba.

La agenda es la estructura de cómo se desarrolla la prueba, la forma simple en general incluye:

- Un calentamiento: es simplemente charlar para entrar en calor, en confianza.
- Una introducción: en general utilizamos un *script* donde contamos quiénes somos, qué estamos haciendo y qué esperamos de la prueba.
- La tarea: tenemos que darle a la persona entrevistada una copia de la tarea, para que la tenga visible cada vez que la necesite y además la podemos leer juntos en voz alta; después de que no tenga duda con la tarea, le brindamos el prototipo.
- Preguntas: esto es opcional, las podemos incluir si queremos consultar sobre la satisfacción o alguna duda que nos haya quedado usando el prototipo.
- Cierre: este momento es para agradecer y darle el incentivo o beneficio si es que planeamos uno.

¿Cómo escribo una tarea?

Teniendo en cuenta que la prueba va a depender mucho de la interpretación que mi usuaria tenga de la tarea, es de vital importancia que seamos muy claras cuando las escribimos, porque podríamos sesgar a la usuaria si está mal escrita. A continuación, te dejamos algunos ejemplos para que puedas escribir mejor tus tareas.

Es recomendable escribir tareas reales e imitar el contexto real lo más posible, sin obligar a la persona a actuar de una forma determinada.

Veamos algunos **ejemplos**:

Objetivo de la usuaria: buscar descuentos de Levi's.

Tarea mal escrita: comprá un par de jeans Levi's blancos de tiro alto en descuento.

Tarea bien escrita: compra un par de jeans Levi's por menos de \$20.

Es importante no obligar a las personas a interactuar con una funcionalidad específica, lo mejor es intentar descubrir cómo eligen usar la interfaz; el punto es **observar** si encuentran las funcionalidades y las usan como esperábamos.

Objetivo de la usuaria: encontrar una receta.

Tarea mal escrita: usá la barra de búsqueda para encontrar una receta de comida india.

Tarea bien escrita: querés cocinar comida india hoy, usa la aplicación para encontrar una receta.

Evitemos agregar pistas o describir los pasos. Es mejor dar un buen contexto del escenario, que dar pasos claros para lograr el objetivo. La idea es dejar que las personas se sientan libres a la hora de interactuar.

Objetivo de la usuaria: mantener registro del progreso en un libro.

Tarea mal escrita: querés actualizar el progreso del libro que estás leyendo. Abrí la aplicación, buscá el libro, agregalo a tu lista y actualizá el progreso realizado.

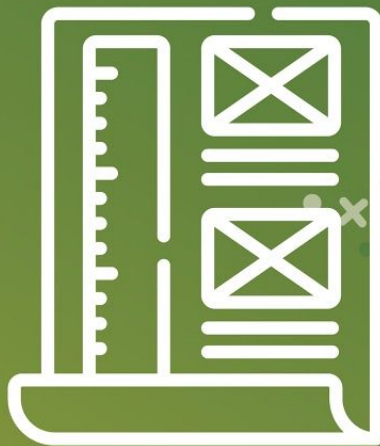
Tarea bien escrita: comenzaste a leer un libro nuevo y no querés perder de vista dónde terminaste la última vez. Usa la aplicación para actualizar tu progreso.

Es mejor dar a las personas toda la información que necesitan para completar una tarea sin decirles dónde deben hacer clic. El objetivo es confirmar si lo logran encontrar en la interfaz.

Es importante usar términos diferentes a los que se usan en la interfaz, ya que ésta es una forma de sesgar a las personas participantes. Por ejemplo, si la interfaz muestra un botón con la etiqueta “Disfrutar un mes gratis”, debemos evitar usar esta misma etiqueta en la tarea.

Por último prueba tus tareas con tu equipo antes de lanzarse a las pruebas con las personas reales.

1º Edición
MeTCaMP
 **UX UI**



Herramientas

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología · Córdoba

Capítulo 5: Herramientas que vamos a usar durante el MeTCaMP

Vamos a utilizar principalmente **Mural y Figma** y es importante que llegues al MetCaMP con algo de conocimiento de las mismas. Por eso, te las presentamos ahora y te proponemos una pequeña actividad con cada una para que aprendas a usarlas.

También vas a usar la herramienta **Meet** para videollamadas y **Vidyard** que es una extensión para Chrome que nos permite poder grabar entrevistas, testeos y la pantalla.

Finalmente es muy importante que tengas a mano **lápiz y papel** durante los 3 días del MetCaMP.

Mural

Mural es una herramienta tipo tablero virtual que te permite, principalmente, trabajar con "*post its*" virtuales. Además podés dibujar, escribir y armar todo tipo de esquemas visuales. Es una herramienta colaborativa que permite ediciones simultáneas online.

Realizá esta actividad con Mural antes del MeTCaMP

Vamos a presentarnos!

1. Iniciá tu sesión gratis en Mural con tu correo electrónico.
2. Accedé al Mural a través del link que tu Mentora te compartió vía WhatsApp.
3. En un *post-it* de Mural del color que elijas y escribí una presentación incluyendo:
 - Soy de (Provincia/País)
 - En estos días estoy vibrando con (Link a una canción)
 - La mejor serie de todos los tiempos:

- La pregunta existencial que me hago muchas veces (puede ser algo como ¿A dónde van los pares de medias que desaparecen del lavarropas? 😏)

4. Subí una foto tuya arriba de tu *post it*.
5. Avisale a tu Mentora en el grupo de whatsapp de tu equipo, que ya cumpliste con esa tarea.

Si necesitás mirá este [tutorial para aprender a usar de Mural](#)

[Ir a Mural](#)

Figma

Figma es una herramienta que permite diseñar interfaces desde cero con herramientas como formas, pluma, lápiz, colores, interacciones etc. Es una herramienta colaborativa que permite ediciones simultáneas online.

Realizá esta actividad con Figma antes del MeTCaMP

Vamos prototipar dos pantallas simples en este Ejercicio figma.

1. Crear una cuenta en figma
2. Crear un nuevo documento
3. Crear 2 pantallas
4. Crear un botón que lleve la pantalla 1 a la 2

Para realizar este ejercicio, te dejamos toda la información y recursos necesarios en el [Anexo 1: Empezando con Figma](#).

Meet + Vidyard (extensión de Chrome)

Meet es una herramienta de videoconferencias.

Realizá esta actividad con Meet antes del MetCamp

1. Registrarse en meet (si tenés una cuenta de gmail podés usar esa).
2. Añadí la extensión [Vidyard](#) a tu Chrome y registrarse en la misma (acá también podés usar tu cuenta de gmail).
3. Generen un link e inviten a alguien a unirse para probarlo.
4. Asegurense de grabar la llamada.

Si necesitás mirá este [tutorial de Meet](#) y este [tutorial de como usar la extensión Vidyard](#) de google chrome que permite grabar pantallas. Tenés más información sobre estas dos herramientas en el **Anexo 2** de este documento.

[Ir a Meet](#)

¿Tenes alguna duda sobre este contenido?

Contactate con tu mentora por medio del grupo de whatsapp.

1º Edición

MeTCaMP



UX UI



Anexos

Organiza
MET[CBA]
Mujeres en Tecnología · Córdoba

Anexo 1: Empezando con Figma

[Link a la herramienta](#)

1. Ejercicio para ir practicando

Vamos a crear un prototipo navegable de dos pantallas para conocer un poco más sobre la herramienta.

El objetivo es imitar el diseño que ves abajo:

Pantalla 01



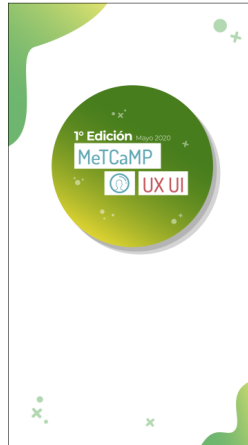
Pantalla 02



Para ello, hace click en el link para descargar los dos archivos que vas a usar como fondo para las pantallas:

1. [Link Pantalla_01.png](#)
2. [Link Pantalla_02.png](#)

Pantalla_01.png

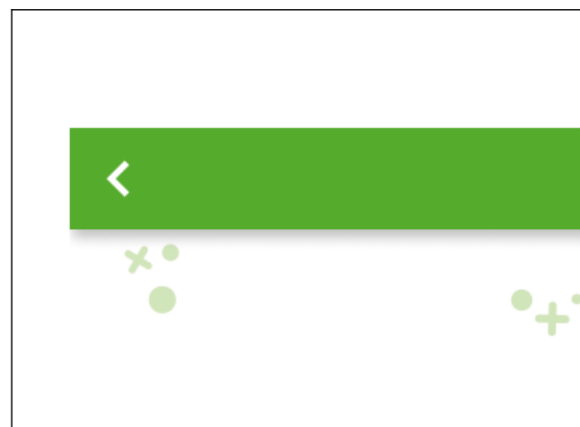


Pantalla_02.png



Deberás crear un frame para cada pantalla y luego insertar las imágenes que usarás de fondo. Luego deberás crear:

- En la Pantalla 01, un botón **Continuar** para avanzar a la siguiente pantalla. Debería ser verde con sombra (Effects/Drop shadow).
- En la Pantalla 02, un **chevrón blanco** para volver a la pantalla anterior que va sobre una barra de navegación superior también verde.



Por último deberás lograr que los botones sean funcionales desde la sección Prototype de la herramienta.

2. Tutorial Figma

[Link a la herramienta](#)

1. Antes de empezar

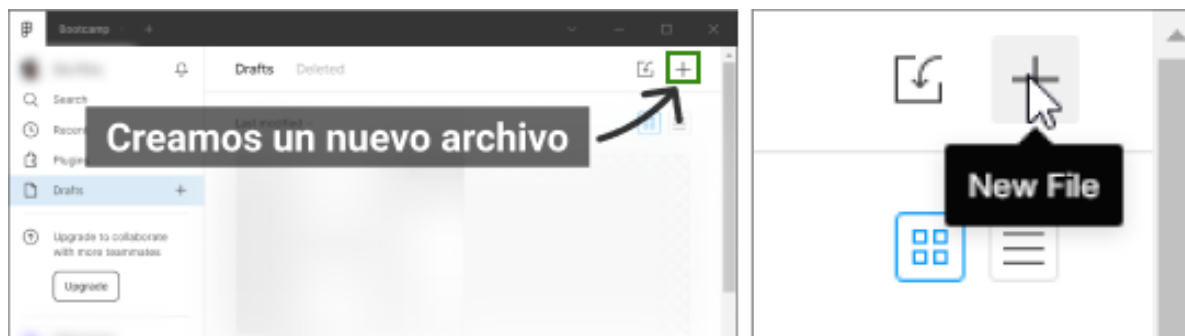
Crea tu cuenta gratuita en Figma. Podrás usarlo directamente desde el navegador en Windows, Mac OS y Linux.

2. Prototipo simple

Sigamos el paso a paso para conocer las herramientas básicas de Figma. Al final del tutorial tendremos dos pantallas simples con botones funcionales.

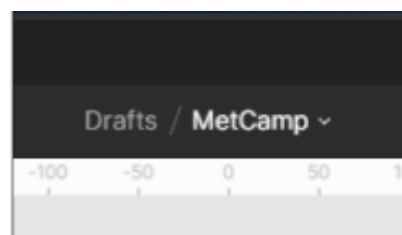
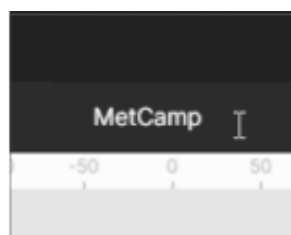
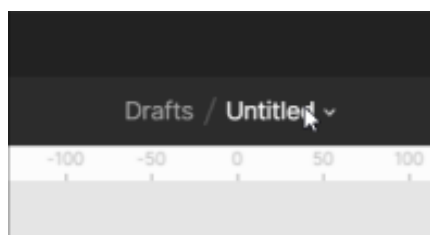
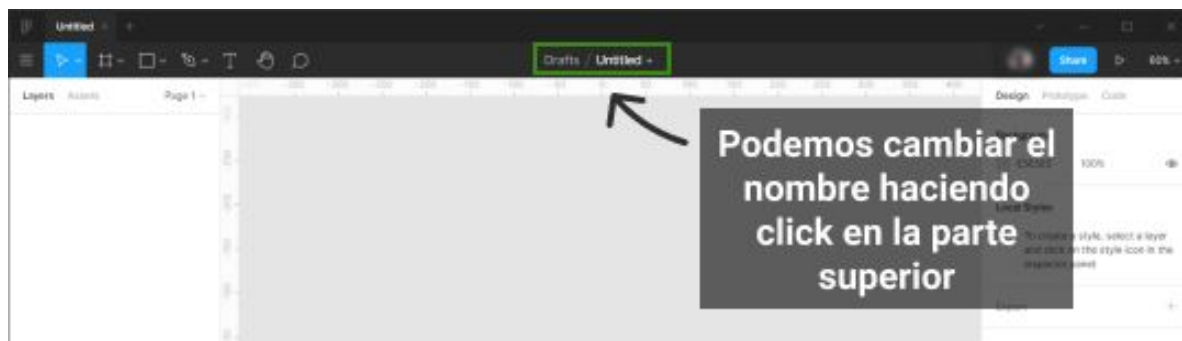
Paso 1: Archivo Nuevo

En la sección Drafts creamos un archivo nuevo haciendo click en el signo más de la esquina superior derecha.



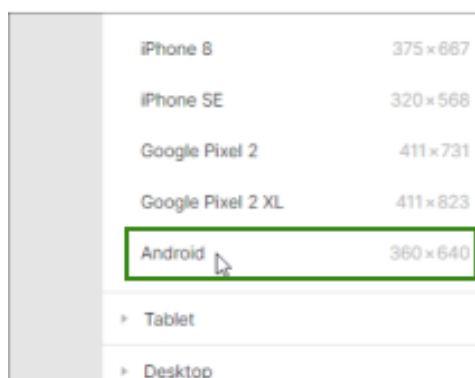
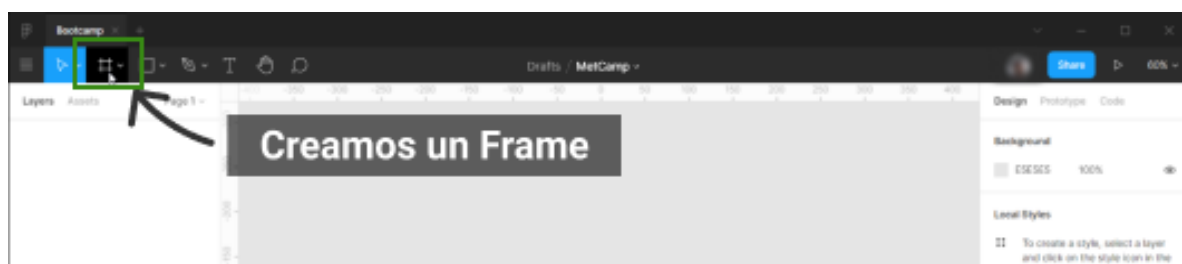
Paso 2: Nombre de archivo

Podemos cambiar el nombre del archivo haciendo click en Untitled ubicado arriba en el centro. Luego presionamos enter.



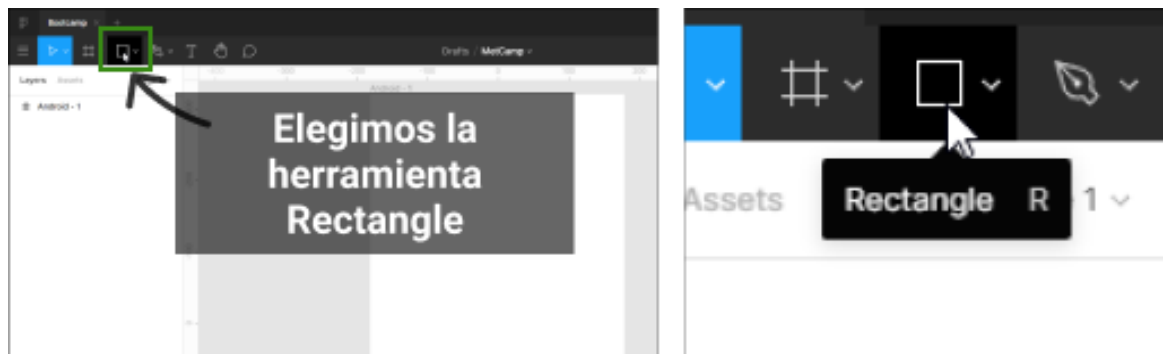
Paso 3: Creación del frame

Toca el botón Frame para crear tu pantalla. En la barra de la derecha aparecerán tamaños de uso frecuente. Selecciona la opción Android para generar una pantalla de 360 x 640 px.

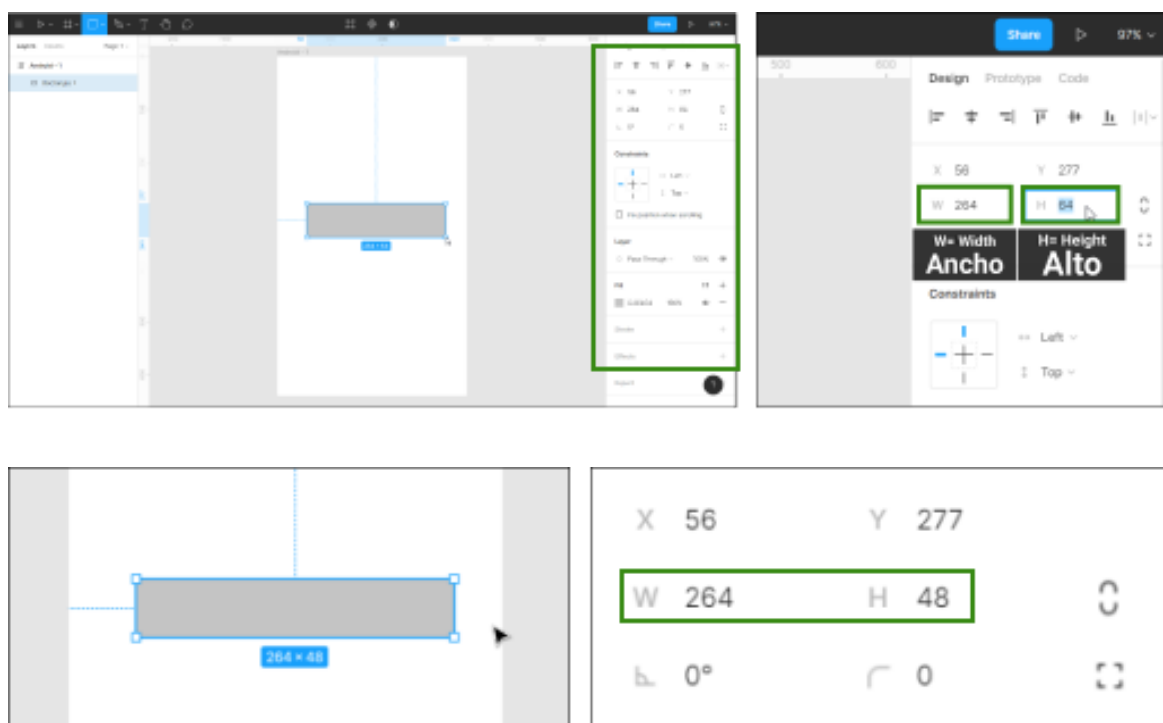


Paso 4: Creación del botón

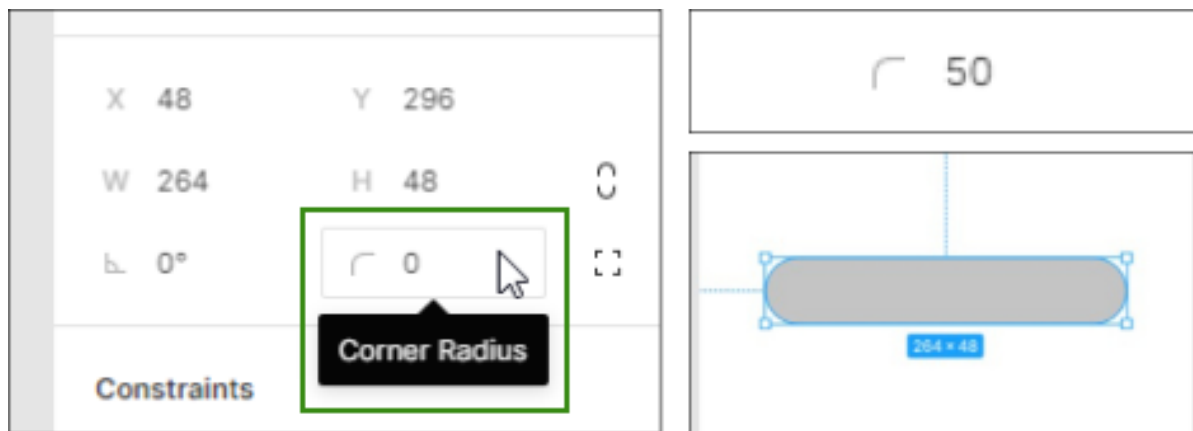
Elegimos la herramienta rectángulo (Rectangle). Hacemos click dentro del frame y arrastrando con click izquierdo, podemos dibujar el botón.



Luego seleccionamos la figura para darle formato usando la barra de propiedades que aparece a la derecha. En este caso usamos 264 px para el ancho (width) y 48 px para el alto (height)

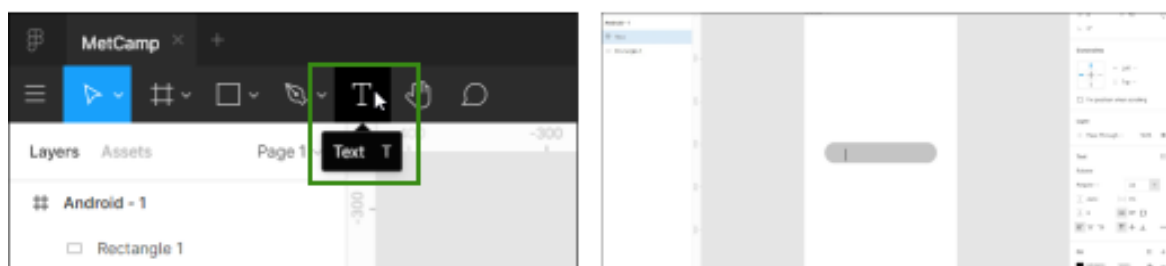


Con la propiedad Corner Radius podemos redondear los bordes de nuestro rectángulo. Vamos a usar un radio de 50.

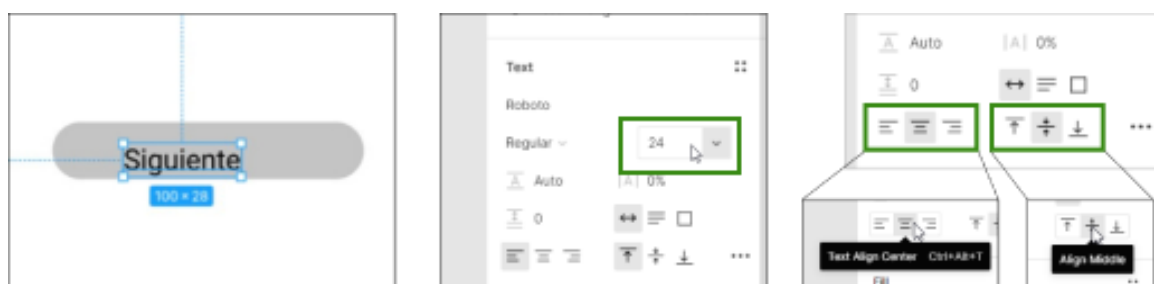


Paso 5: Texto del botón

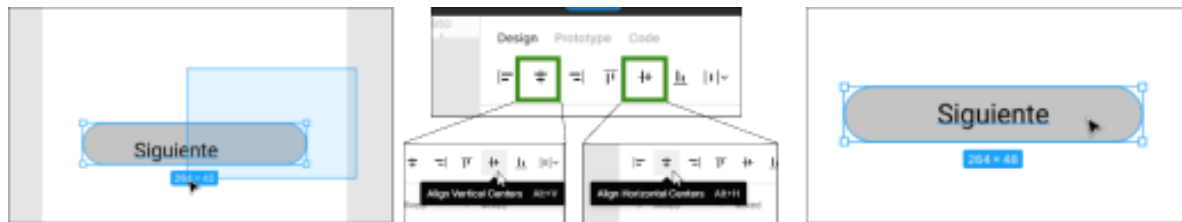
Para agregar el texto, seleccionamos la herramienta texto (Text), hacemos click dentro del frame y escribimos la palabra “Siguiendo”.



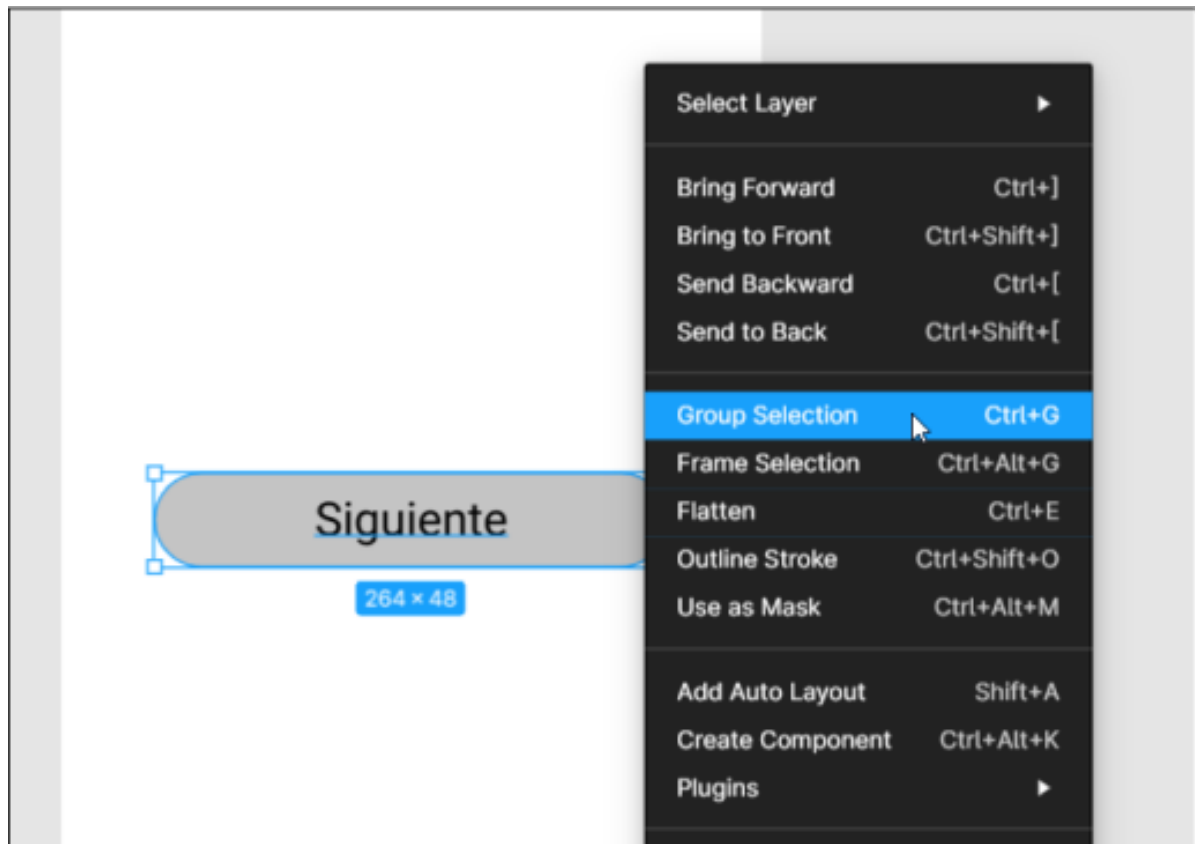
Usando la barra de propiedades, elegimos un tamaño de 24 px y alineamos el texto hacia el centro tanto vertical como horizontalmente.



Luego seleccionamos ambos elementos arrastrando el mouse sobre ellos para poder alinear el texto dentro del botón centrando también de forma vertical y horizontal.



Finalmente agrupamos la selección y así tenemos listo nuestro botón.

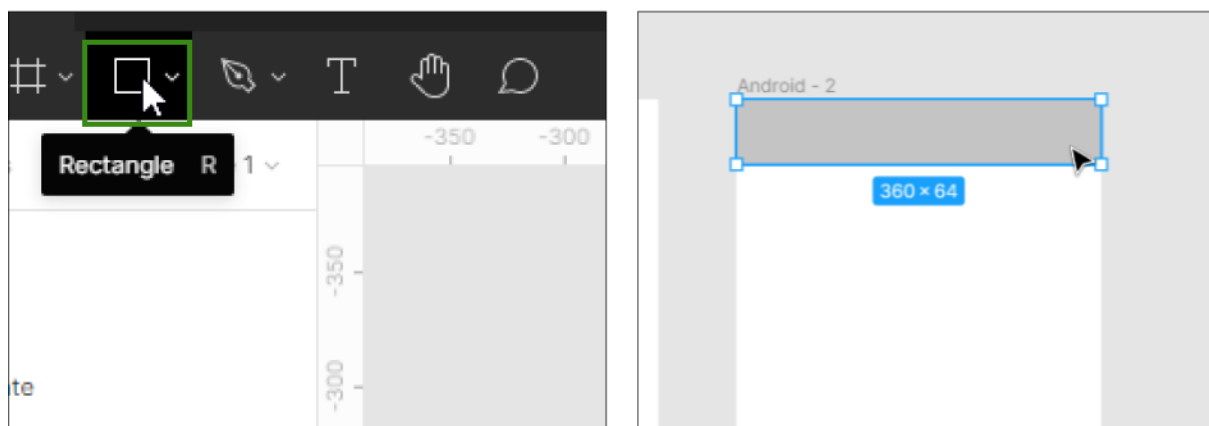


Paso 6: Creación del segundo frame.

Creamos nuestro segundo frame manteniendo presionado ALT y arrastrando nuestro primer frame. Luego borramos el botón del segundo frame y tenemos nuestro frame listo para trabajar en la segunda pantalla.

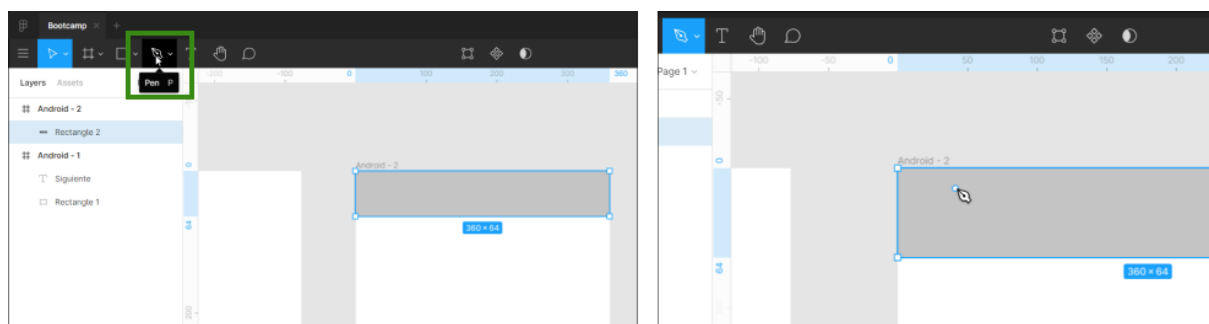


Para crear la barra de acciones, seleccionamos la herramienta rectángulo (Rectangle), y arrastramos para crear un rectángulo de 360 x 64 px



Paso 7: Creación de botón chevron.

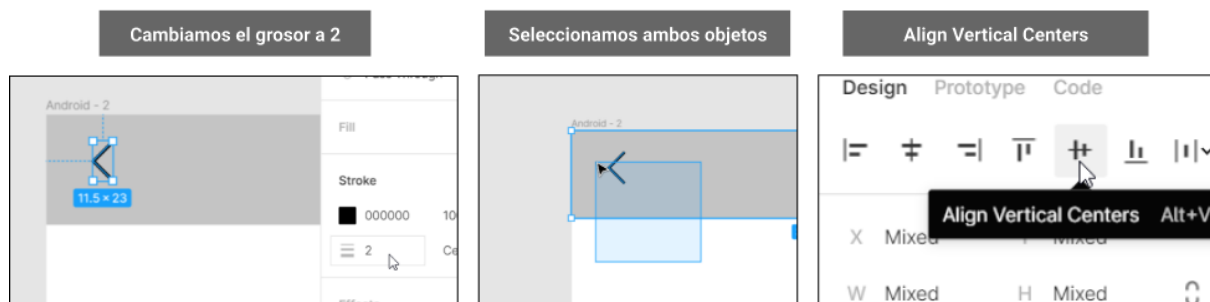
Para crear el botón de tipo chevron, seleccionamos la herramienta Lapicera (Pen), y hacemos clic en la parte del rectángulo en donde queremos crear nuestro chevron.



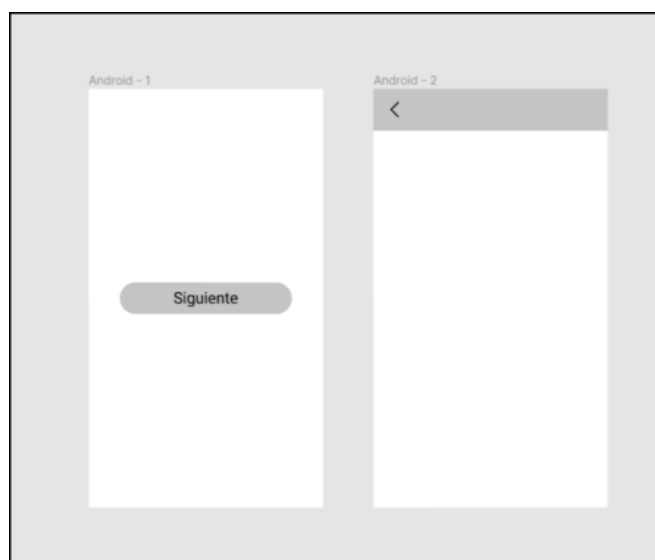
Para realizar ángulos de 45°, mantenemos apretada la tecla SHIFT. Una vez que completamos la forma del chevron, hacemos clic en “Done” para completar el objeto.



Luego cambiamos el grosor del objeto en la sección “Stroke”, seleccionamos ambos objetos y presionamos “Align Vertical Centers” para alinearlos.

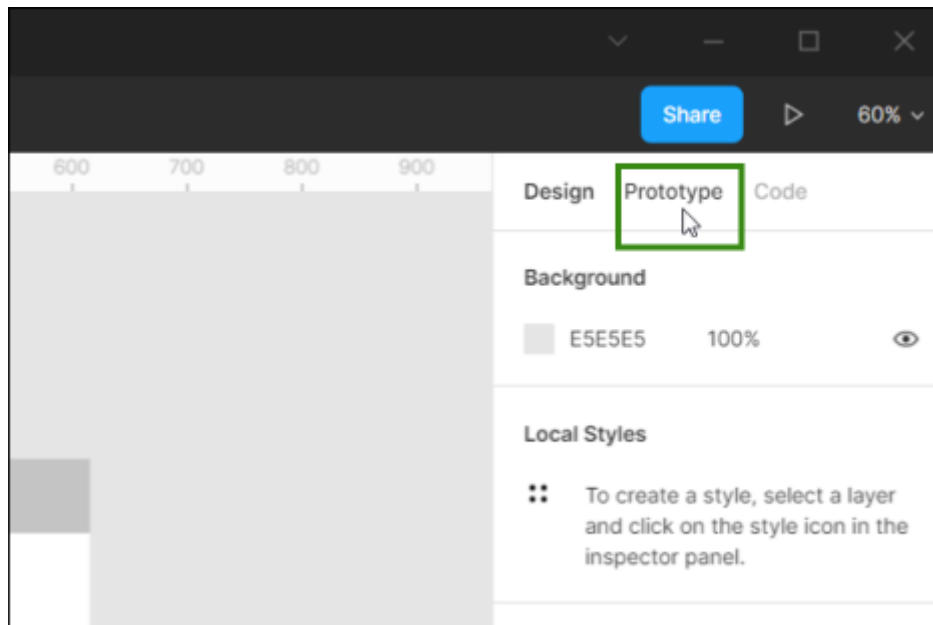


Al finalizar este proceso, tendremos nuestras pantallas finales listas para prototipar.

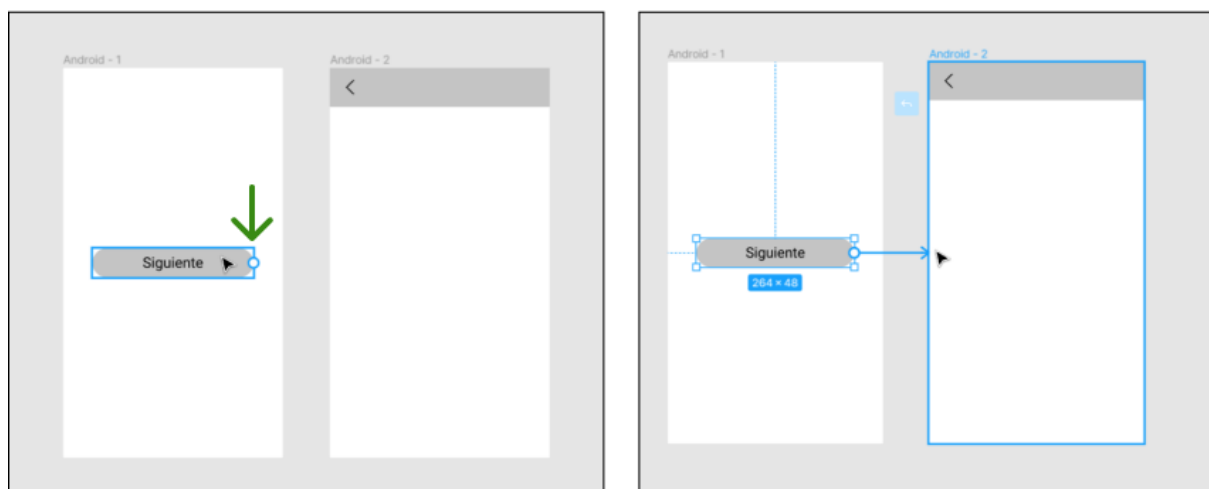


Paso 8: Preparación del prototipo.

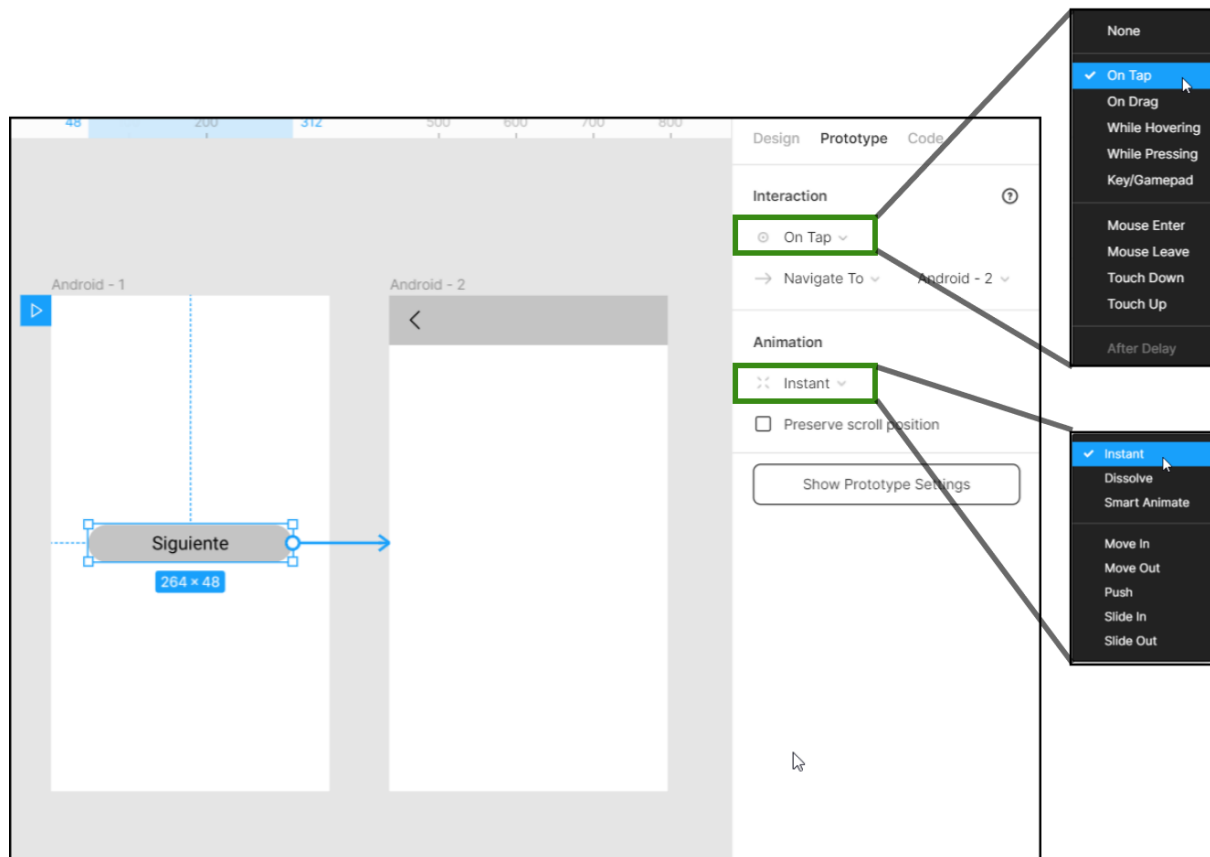
Para comenzar a preparar nuestro prototipo, primero necesitamos cambiar al modo Prototipo (prototype) ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.



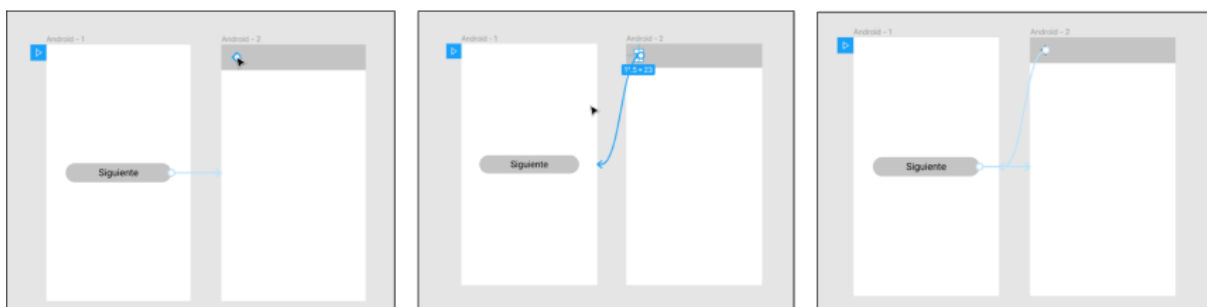
Una vez en modo Prototipo, hacemos clic en el botón, y nos aparecerá un pequeño círculo al lado derecho del mismo, arrastrando este círculo hacia el otro frame, se creará una interacción entre el botón y el segundo frame.



En el menú de Prototipo, podemos ver la interacción. En este caso, dejamos las opciones por defecto. La interacción “On Tap” significa que cuando toquemos el botón, se realizará la acción “Navigate To” al segundo frame.

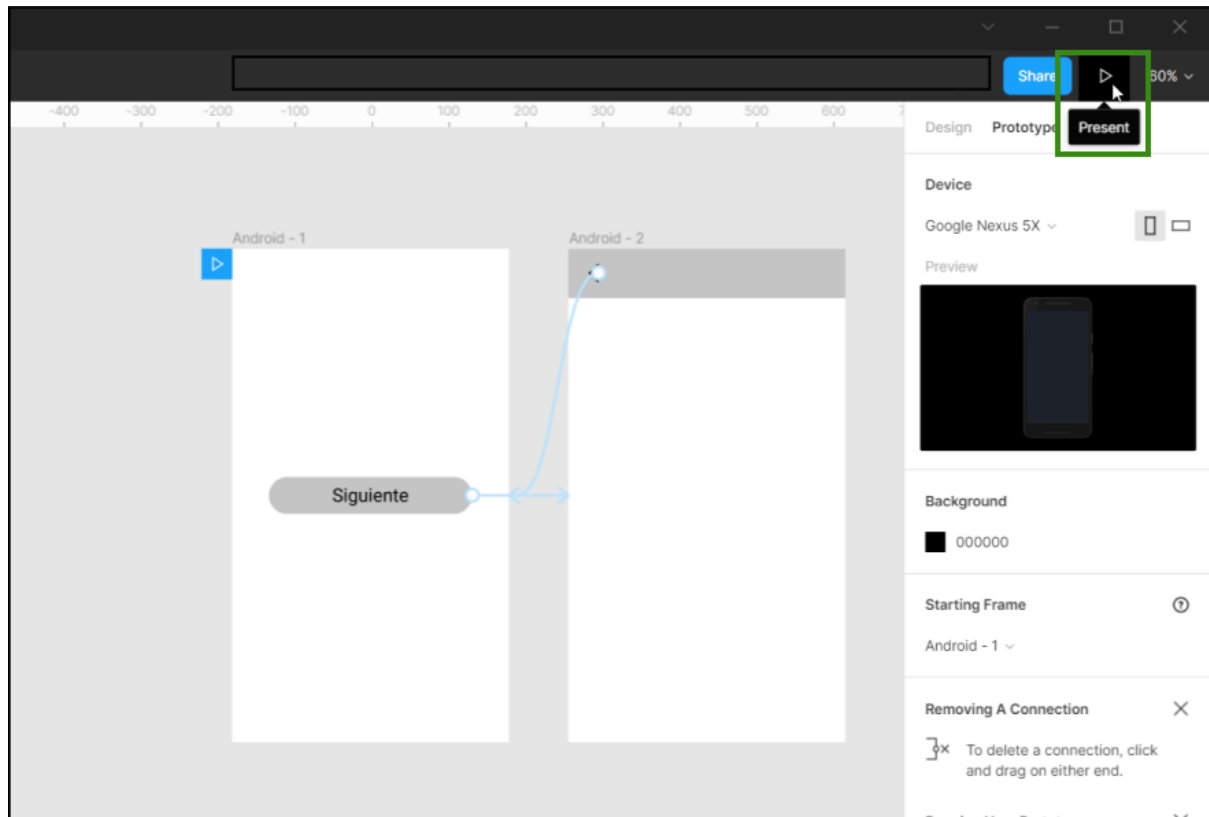


Luego para el chevron, arrastramos el círculo desde el chevron al Frame inicial, y se creará así la acción para regresar al primer frame.



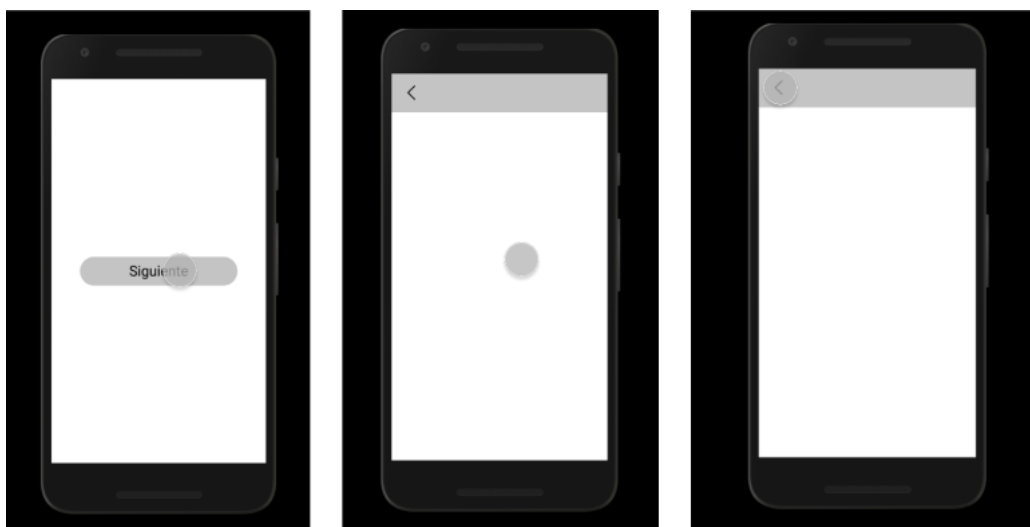
Finalmente, para presentar nuestro prototipo, hacemos clic en el botón Presentar (Present) ubicado en la parte superior derecha de la pantalla. Podemos además en

el menú de Prototipado, elegir el tipo de dispositivo que se representará en la etapa de prototipado, en este caso es un Google Nexus 5X.

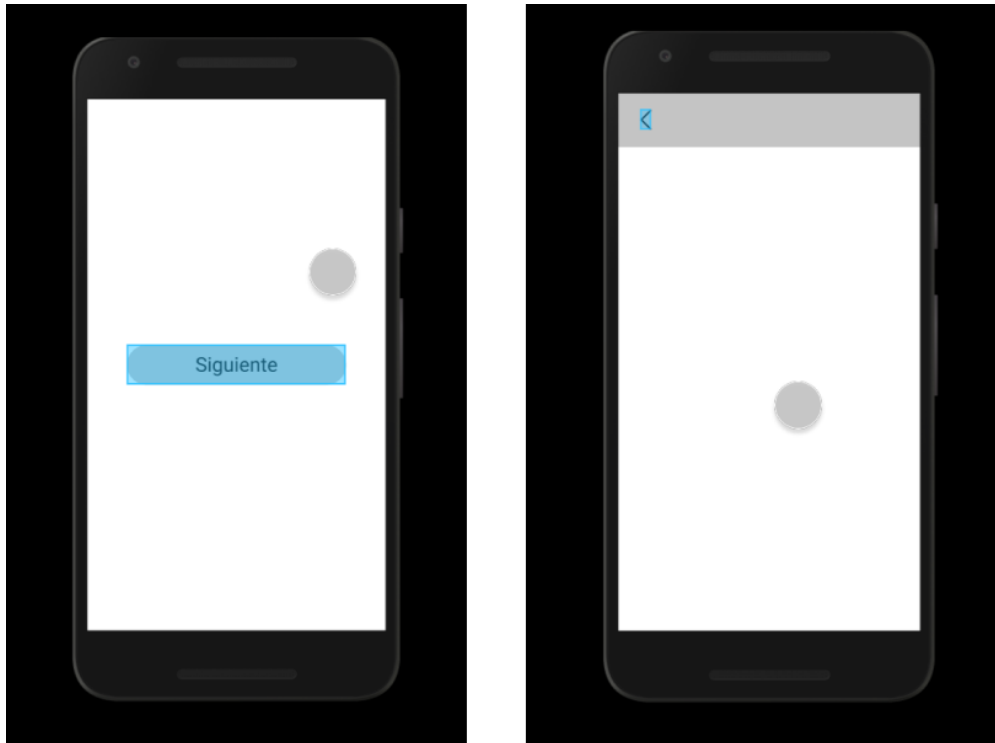


Paso 9: Presentación del prototipo

Una vez que entramos al modo Present, podremos controlar el prototipo haciendo clic en los botones que creamos en los pasos anteriores.



Si hacemos clic fuera de los botones, nos aparecerá un recuadro azul para indicarnos donde debemos hacer clic.



Si necesitás más información, mirá este [Tutorial Figma](#).

Anexo 2: Tutorial Meet + Extensión de Chrome

Para empezar puedes [ingresar a la herramienta](#).

Antes de empezar: Crea tu cuenta gratuita en Meet. Podrás usarlo directamente desde el navegador en Windows, Mac OS y Linux.

Paso 1: iniciar sesión

Hacemos clic en **Acceder**, inicias sesión completando tus datos.



Paso 2: iniciar una nueva reunión

Hacemos clic en “iniciar una reunión”.

Google Meet

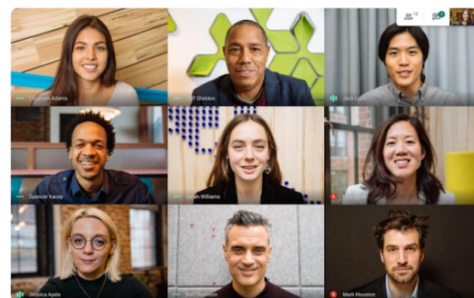


Videoconferencias premium. Ahora gratis para todos.

Rediseñamos Google Meet, nuestro servicio de reuniones de negocios seguras, de modo que sea gratuito y esté disponible para todos.

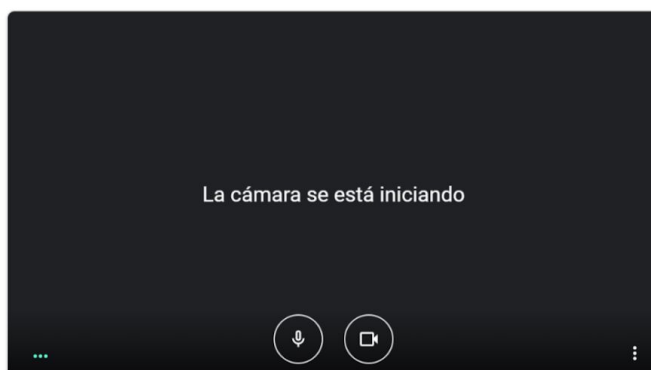
[Iniciar una reunión](#) [Unirme](#)[Más información sobre Google Meet](#)

+ Programa una videoconferencia desde
Calendario de Google



Podemos ver como la reunión se está preparando:

Meet

[Cambiar de cuenta](#)

Esperando a hangouts-cliente.google.com

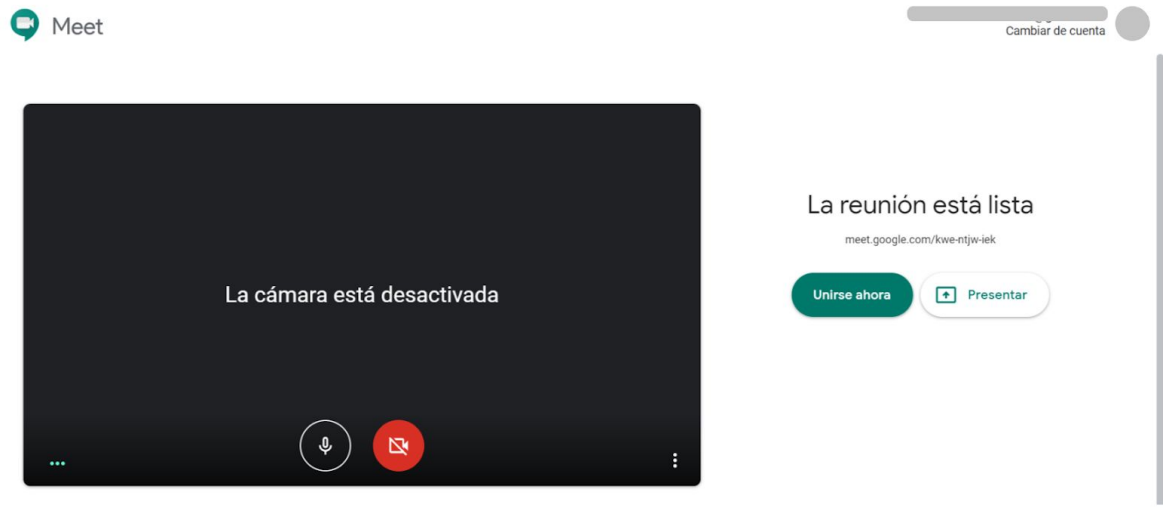
Preparando la llamada...

Podrás unirme en un momento



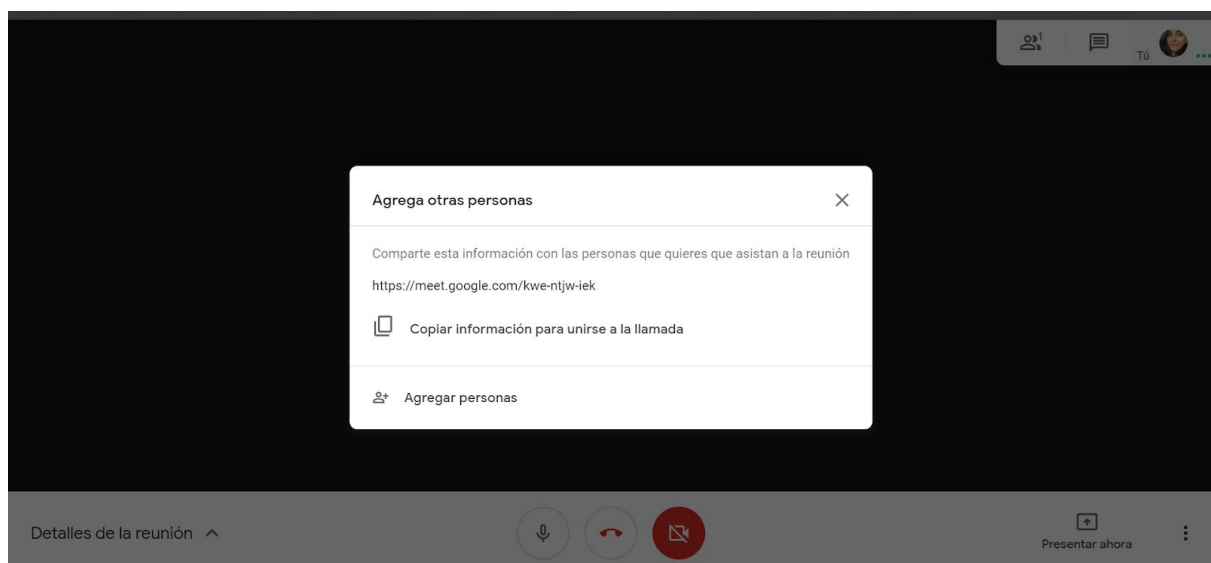
Paso 3: Unirte a la reunión

Cuando la **reunión esté lista**, podés elegir habilitar o no el micrófono y la cámara. Una vez que tengas todo configurado, hacemos clic en “**Unirse ahora**”.

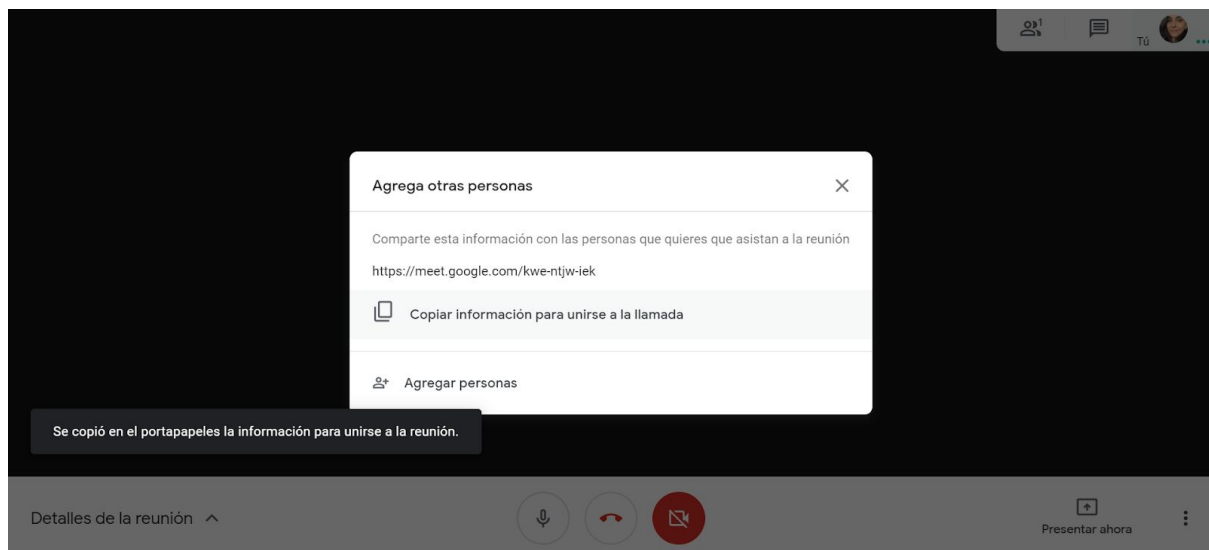


Paso 4: Compartir mi reunión

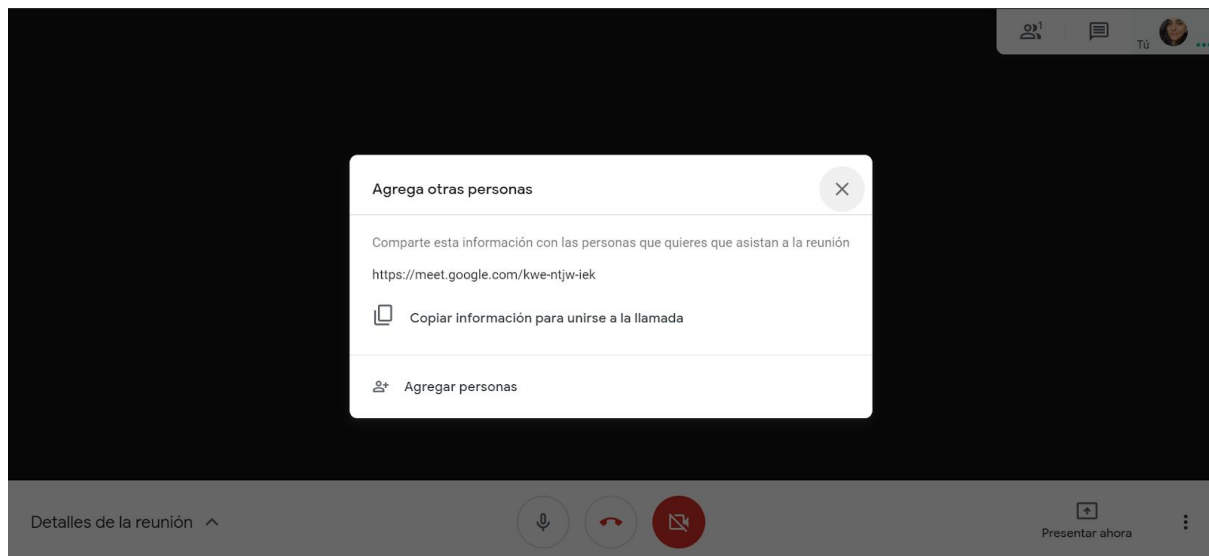
Apenas ingreses, te sale este cartel. Podés hacer clic en **“Copiar información para unirse a la llamada”**



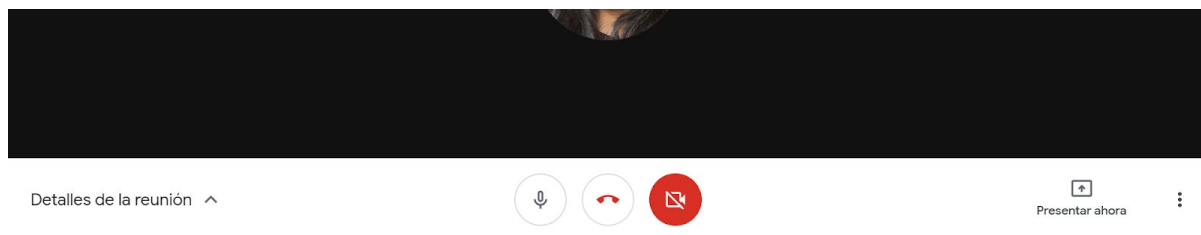
Te aparece un cartel, avisando que ya está el link copiado:



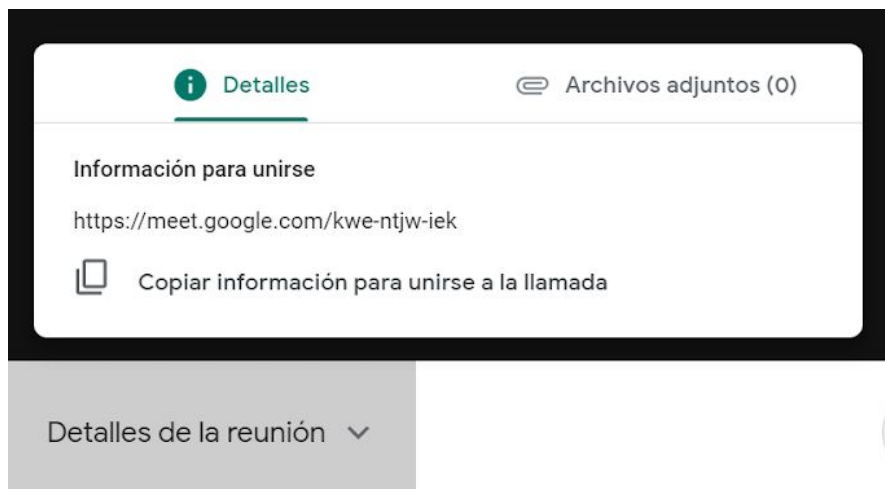
Hace clic en la cruz (X) para poder cerrar el cartel. ¡Y ahora, **pega el link** en donde lo quieras compartir! (como por ejemplo, el grupo de WhatsApp de tu equipo en WhatsApp Web).



Si ya estás en la reunión y te olvidaste de agregar a alguien, haces clic en “**Detalles de la reunión**”.



Podés copiar de nuevo el link de la reunión, haciendo clic en **“Copiar información para unirse a la llamada”**

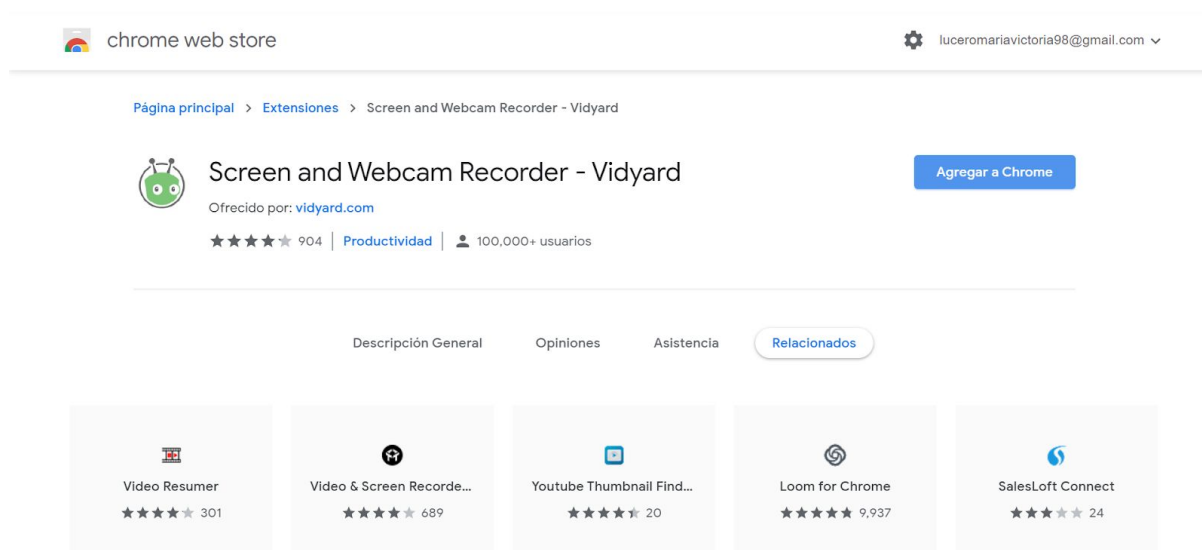


Grabar mi reunión

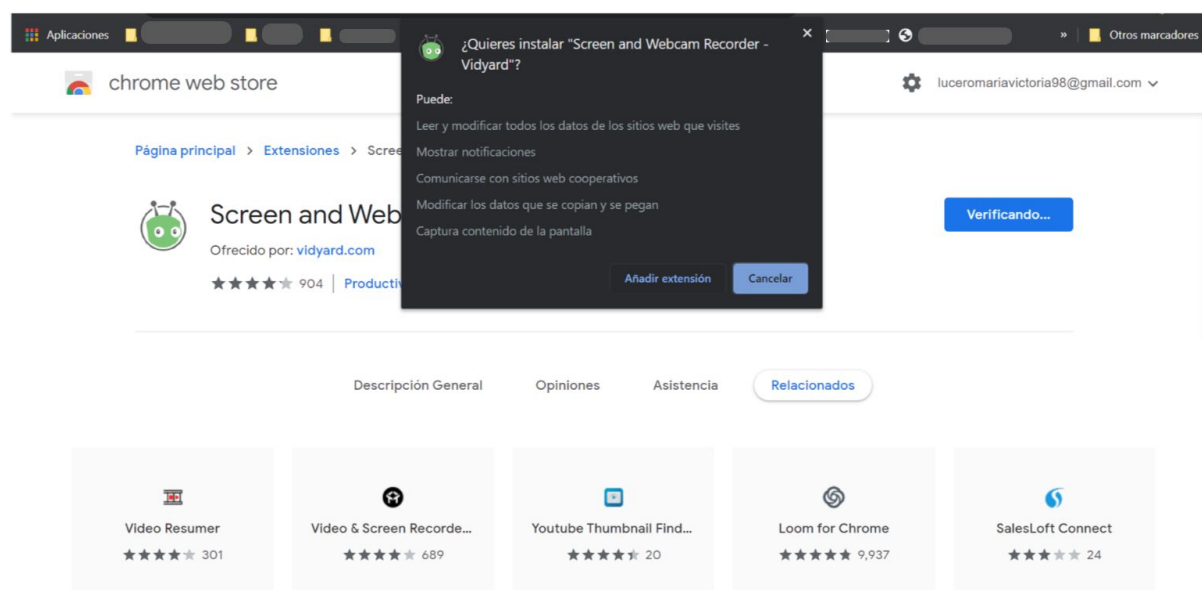
Para poder continuar con el tutorial seguí los siguientes pasos:

Paso 1: Instalar complemento

Para poder continuar con el tutorial [instala la extensión de chrome que te permitirá grabar la pantalla](#). Hacer clic en “Agregar a Chrome”.



Cuando nos sale este pop up, seleccionamos **“Añadir extensión”**.



Se abre otra pestaña con esta bienvenida, **seleccionamos** con qué mail vamos a continuar el proceso de instalación:



Welcome to Vidyard!

Create an account to start recording and sharing your videos.

 Continue with Google

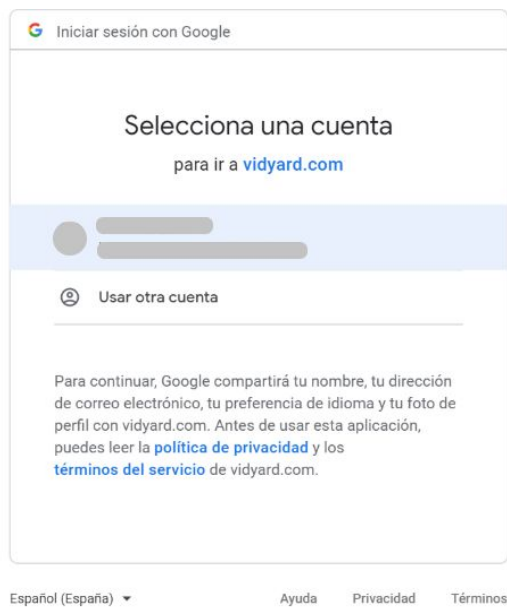
 Continue with Outlook

or

 Sign up with Email

Already have an account? [Sign in](#)

Seleccionan la cuenta con la que desean seguir:



Hacer clic en en el box (cuadrado) **“He leído y acepto lo anterior”** y luego en **“Continue”**

Terms of Use

vidyard

Don't have an account? [Sign up for free](#)

User agreement

In order to create your account, we need to check a couple more things first.

- I am 13 years or older
- I have read and agree to the [Terms of Use](#)
- I have read and agree to the [Privacy Policy](#)

☒ I have read and agree to the above

[Continue](#)

En la siguiente pantalla tenés que configurar tu micrófono y cámara: hacés clic en “**Permitir**” para poder usar el micrófono y cámara. Luego hacés clic en “**Continue**”

Screen and Webcam Recorder - Vidyard

quiere

- Utilizar el micrófono
- Utilizar la cámara

[Permitir](#) [Bloquear](#)

Configure your mic and camera

Welcome - Viewedit

Secure https://welcome.viewedit.com/chrome_setup/

chrome-extension://hccrlcimesjoniapbngj/berjin wants to:

- Use your camera and microphone

[Block](#) [Allow](#)

[Continue](#)

En la siguiente pantalla, podés elegir alguna de las siguientes opciones o hacer clic en “**Skip**”



One more thing!

What do you want to use Vidyard for?

Let us know, and we can help you:

- Sales
- Marketing
- Customer Support
- Education
- Personal
- Other

Skip

Hacés clic en “**continue**” y ya está instalado.

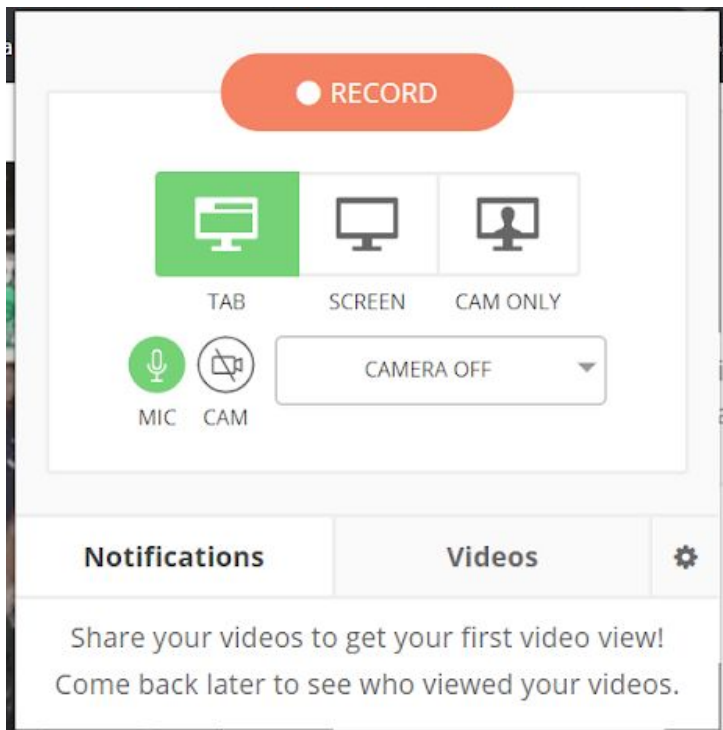


Make your first video!

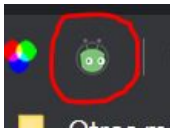
Open the extension to get started.

Continue >

El cuadro de configuración ampliado para poder configurar la grabación:

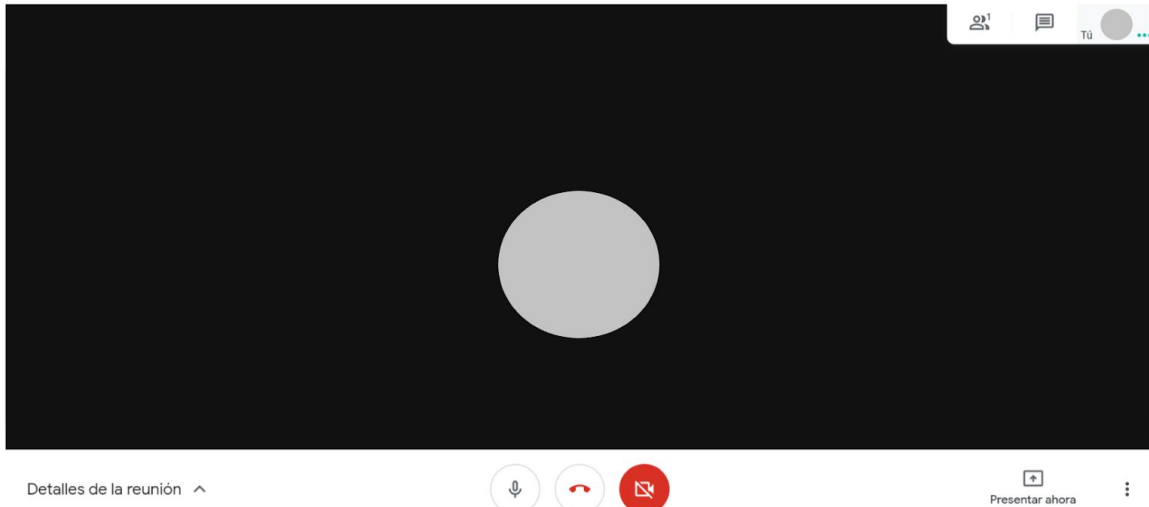


Deberías tener en tu barra de navegación el siguiente ícono:

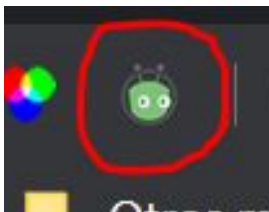


Paso 2: Ingreso a la pestaña de la reunión

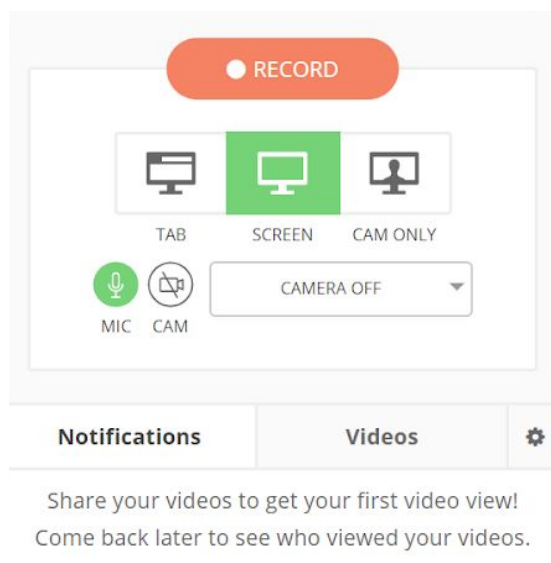
Hacemos clic en la pestaña donde esté nuestra reunión.



Luego, hacemos clic en el ícono

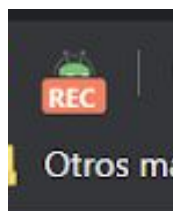


Podés elegir la siguiente configuración (sin cámara y te grabe la pantalla) y luego hacer clic en “**record**” para comenzar a grabar tu pantalla.

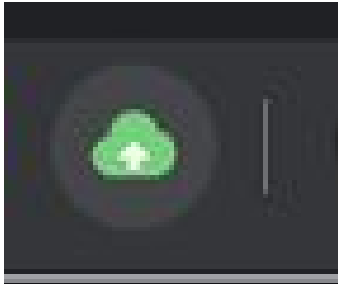


Elegir la pantalla a compartir, hacer **click** en la pantalla y luego en “**Compartir**”

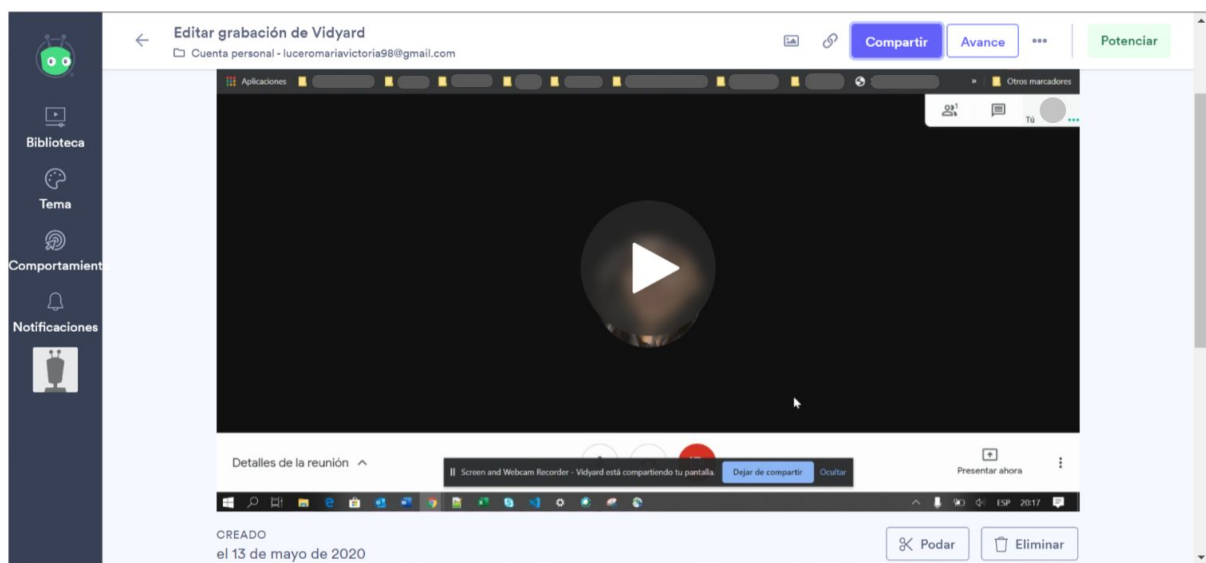
El ícono te sale así **cuando ya está grabando**



Para terminar hacemos clic en el ícono de la imagen anterior y se verá de la siguiente forma:



Cuando se termina de cargar el video, se abre una nueva pestaña con el video.

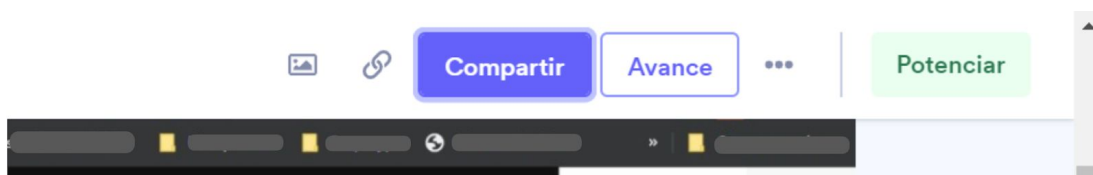


Podés cortarlo, eliminarlo o compartirlo.

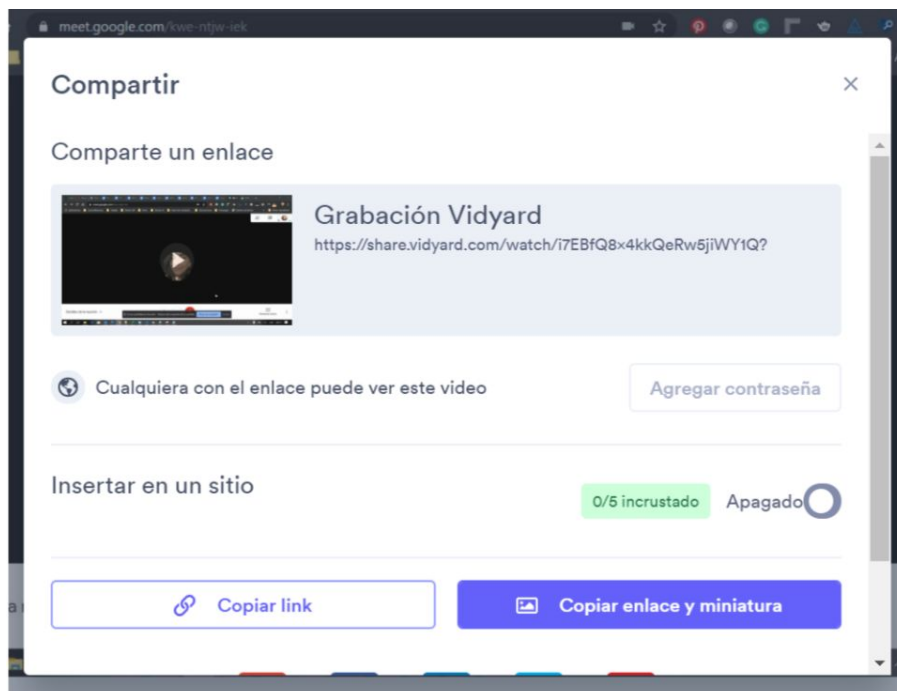
Compartir mi video

Paso 1: Estar en la pestaña del vídeo

Para compartir, hacer clic en el botón rectangular **“Compartir”**

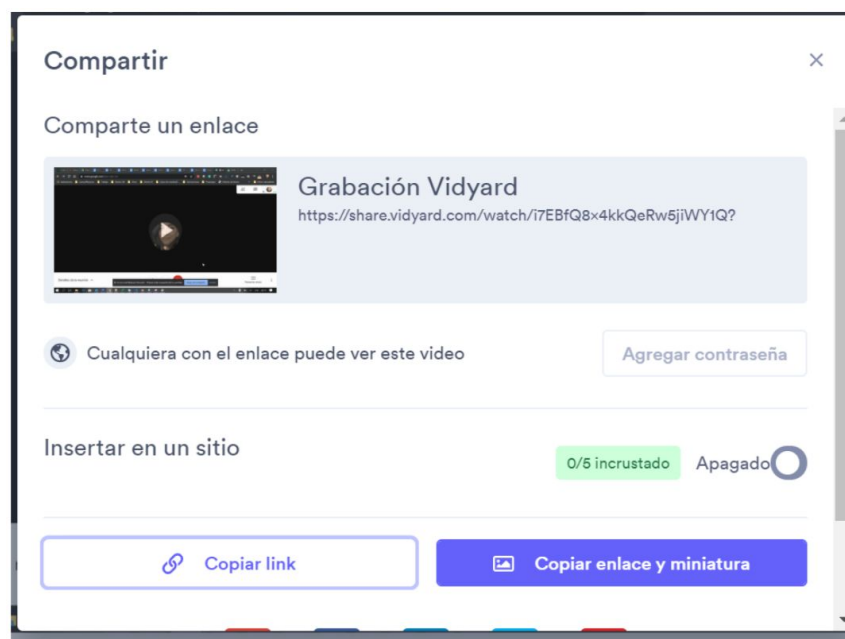


Para compartir el enlace podés elegir entre las dos opciones: **“Copiar link”** o **“Copiar enlace y miniatura”**

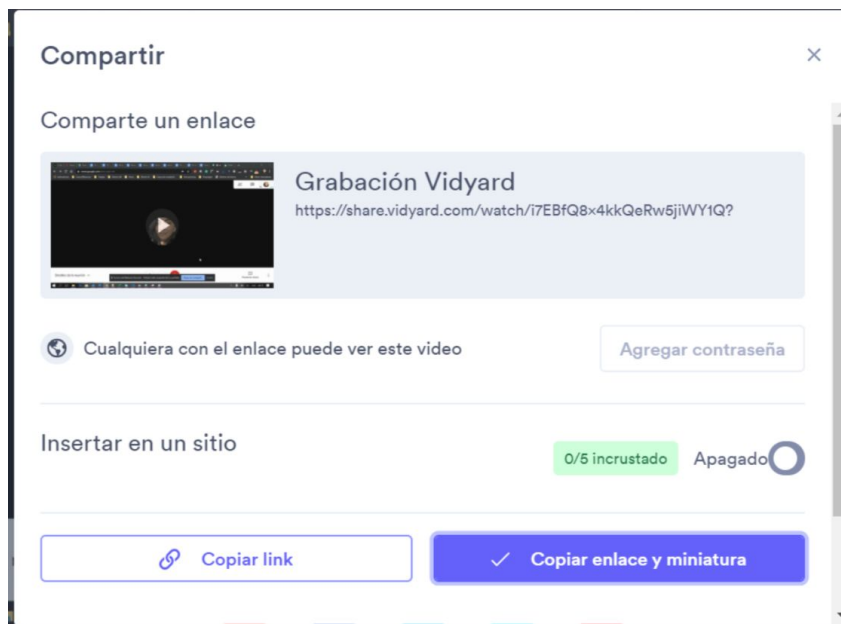


Paso 2: Pegar el link donde lo quiera compartir

Si hacés clic en **“Copiar link”**, se ve así:



Si hacés clic en “**Copiar enlace y miniatura**”, se ve así:





MeTCaMP UX UI

Primera Edición: mayo de 2020.

© 2020, MeT CBa.

Autoras:

Adriana Calero

UX/UI Lead en Olapic. Perfil generalista, orientado a la estrategia de producto y el desarrollo de equipos.

Silvia Márquez

Co-founder en Moles, Mentora en Acamica.

Victoria Lucero

Analista de Sistemas en IBM. Estudiante de Diseño UX.

Patricia Pino

Visual Designer de Studio de UX en Globant. Diseñadora Visual enfocada en Experiencia de Usuario.

Natalia Bermudez

User Research Expert en Naranja, Consultora independiente. Especialista en Investigación social aplicada, Estrategia e Innovación.