

Curso UX/UI Design - Nuclio

Leonardo Rodenas E.

Temario

3. Introducción al UX Design

- 3.1 Principios de la Arquitectura de Información (AI) y Sitemap
- 3.2 Cómo crear flujos de usuario
- 3.3 Herramientas de ideación Crazy 8's
- 3.4 Tipos de wireframes y prototipos
- 3.5 Patrones de diseño

3. Introducción al UX Design

3.1 Principios de la Arquitectura de Información (AI) y Sitemap:

Se hace un símil con la arquitectura tradicional, pero en el ámbito de productos tecnológicos se hace hincapié en como se debe organizar y estructurar la información, para hacerla comprensible como un todo.

Por tanto, el objetivo de la AI es que la información sea encontrada de forma fácil por quién la necesita y cuando la necesita. Para esto es necesario categorizar el contenido, jerarquizarlo y luego diagramarlo.

The infographic is divided into two main sections. The left section, on a dark blue background, defines AI as the design of structures based on user expectations and states it is the first communication with users. It also notes that AI is not just about organizing information but also the result of that activity. The right section, titled 'PROBLEMAS' in a white box, lists four common issues: finding information, unclear navigation, lack of intuitiveness, and clutter.

“Es el diseño de estructuras en torno a las expectativas de los usuarios que guían la construcción de experiencias”

Es la primera comunicación con los usuarios sobre nuestro producto.

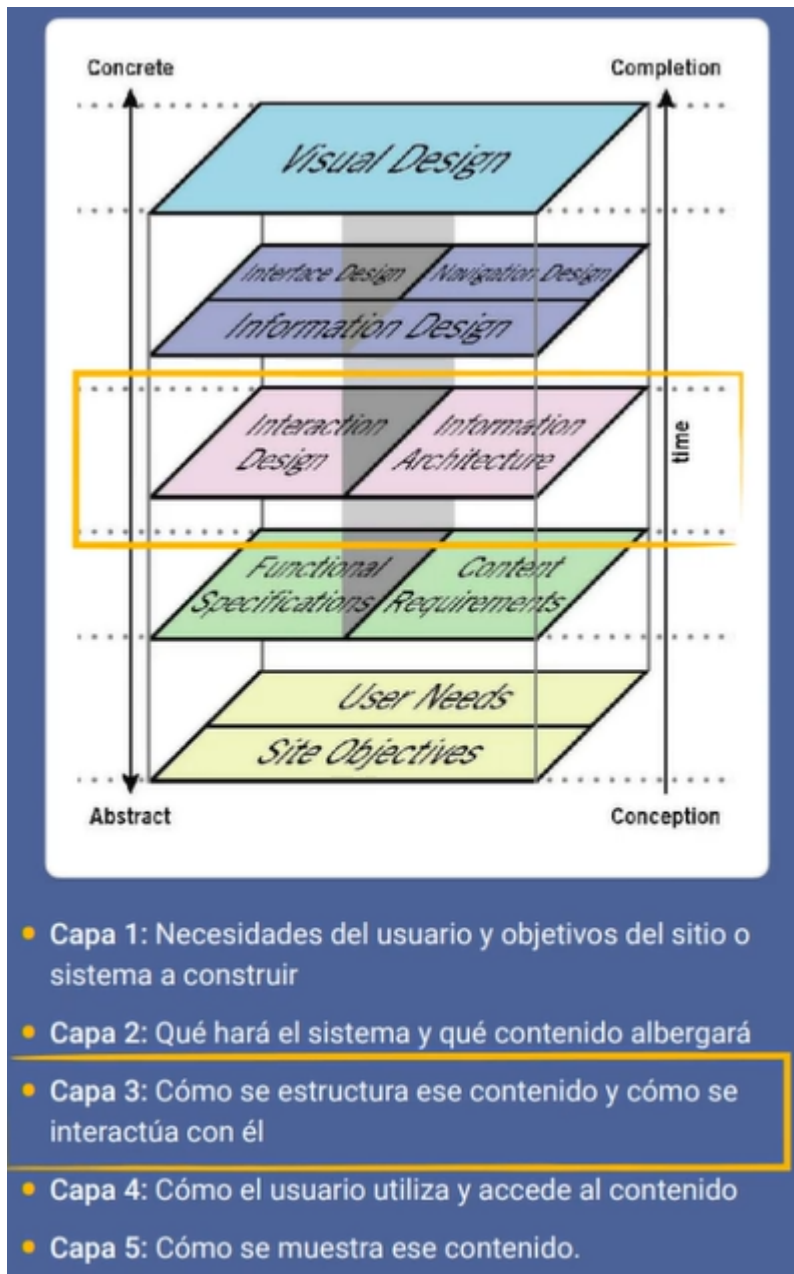
El concepto “Arquitectura de la Información” no solo engloba la actividad de organizar información, sino también el resultado de dicha actividad.

PROBLEMAS

- No encuentras la información.
- La navegación no es clara.
- No resulta intuitivo y/o claro.
- Hay cosas que estorban.

Los elementos de la Experiencia del Usuario en relación a AI:

Se analiza por capas que necesita un producto digital antes de ser desarrollado.



5 conceptos clave por la AI:

1. **El valor está en el contenido:** Hay que inventariar los contenidos.
2. **Método Mari Kondo:** La importancia de la organización y visibilidad.
3. **Habla el idioma de los usuarios:** Terminología (UX writing), convención y modelos mentales.
4. **Teoría Cognitiva:** Accesibilidad y diseño visual.
5. **Está vivo:** Debe adaptarse a los cambios, relativos al propio producto o externos.

¿Cómo ayudamos al usuario a encontrar el contenido que busca?:



Ejemplo: Netflix y sistema de categorización y ordenamiento de las películas/series.

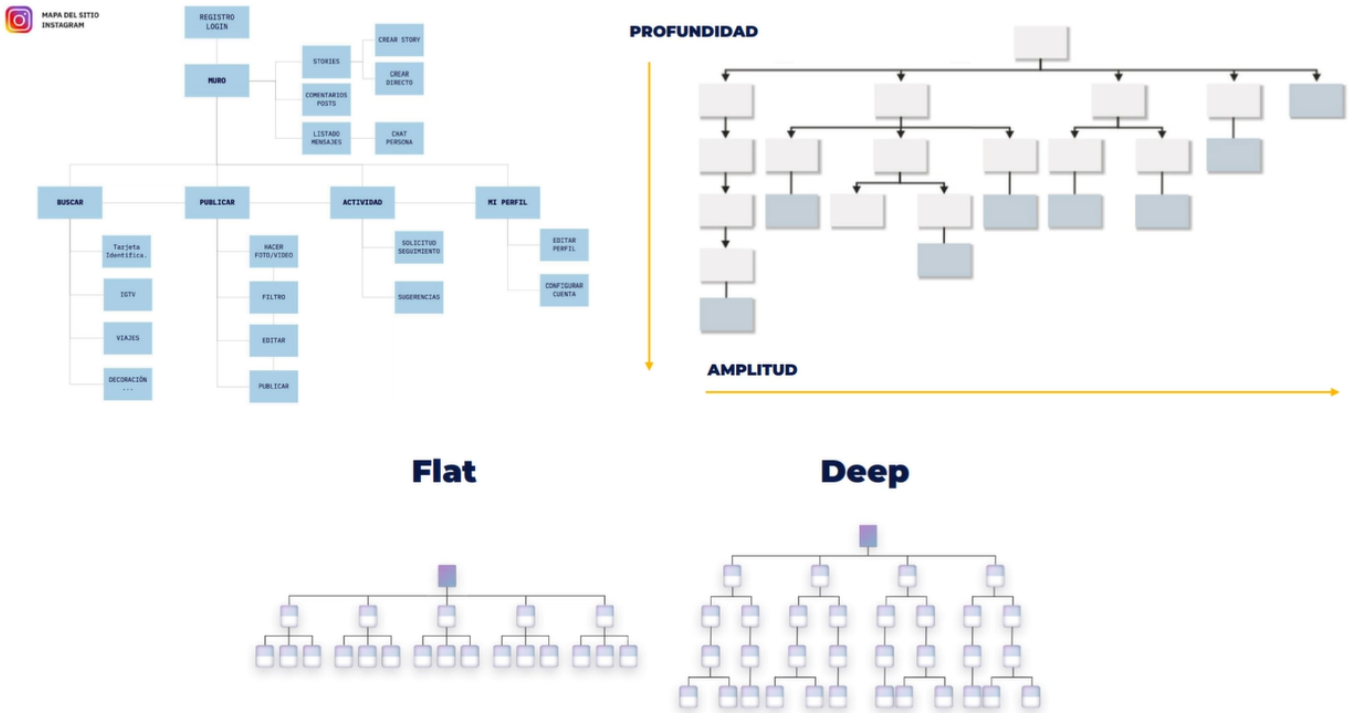
Navegación: En los referente a los sistemas de navegación, los tenemos de 3 tipos: Jerárquicos (e-commerce, tienda de ropa dividida en hombre, mujer y niño), Lineales (pedir un préstamo) y de Red (como Pinterest, no recomendable para bloques muy grandes).

¿Qué se necesita para empezar con la arquitectura de la Información?

1. **Definir contenido - Realizar Inventario:** Pensar en el contenido que tenemos y como mostrarlo. Necesaria, auditoria de contenido.
2. **Agrupar y etiqueta contenido:** Establecer relaciones para decidir agrupaciones y secciones.
3. **Define Navegación y crea Sitemap:** Se divide en cómo se ven los datos anteriores con sus agrupaciones establecidas y su recorrido.
4. **Agrupar y etiqueta contenido:** Similar al 2, pero ahora basandonos en el contenido ordenado en el paso 3, se hace un análisis jerárquico y cuantitativo para determinar si es posible encontrar información clave (Tree testing, Card sorting cerrado, Click testing o test de usabilidad).

Sitemap - Mapa de Sitio:

Es un diagrama que muestras la estructura de un sitio web o una aplicación. Niveles de profundidad, dimensión del site, etc.



Las ventajas de hacer estos sitemaps es que son la clave del proceso de diseño centrado en el usuario (garantiza que el contenido esté, donde se espera encontrarlo), además ayudan a organizar el contenido de nuestro producto calculando el tamaño y necesidad de ese contenido. Finalmente nos guía para no dejar nada imprescindible atrás.

Recomendaciones

- Empieza hacerlo a mano (luego ya lo pasarás a limpio).
- Hacerlo siempre antes de empezar a diseñar wireframes.
- Utiliza una herramienta que puedan usar el resto del equipo (tipo google docs).
- Si la navegación es sencilla puedes hacer un prototipo, el sitemap suele utilizarse cuando hay mucho contenido.

3.2 Cómo crear flujos de usuario:

Flujo de usuario: establecen el movimiento del usuario a través del producto, mapeando cada paso que da el usuario, desde el punto de entrada hasta la interacción final.

Este flujo debe tener un propósito, mediante el cual responderemos estas preguntas:

1. ¿Qué queremos que haga el usuario en nuestro site?
2. ¿Cómo llega el usuario?
3. ¿Cuántos pasos tiene que realizar?
4. ¿Qué funcionalidades tendrá el site y en que páginas estarán?
5. ¿Qué objetivo tiene la página?

NO CONFUNDIR



Diagrama de Flujo: Representación de un proceso incluyendo decisiones. Permite visualizar los pasos que sigue un sistema o usuario para realizar una serie de tareas. Tienen un lenguaje común que los identifica y unifica (formas, colores, flechas y líneas).

Aspectos Claves para crear flujos de usuario:

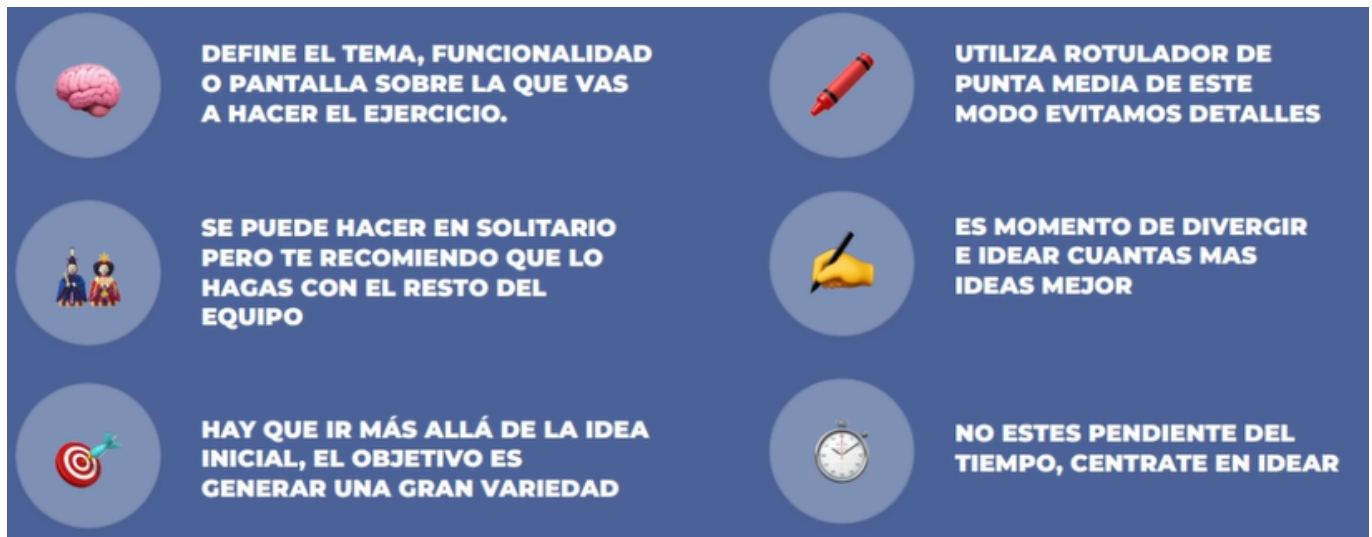
1. **Objetivos:** de negocio y necesidades de usuario.
2. **Usuario:** Ponerse en la piel del usuario, hacer mapa con su recorrido/camino.
3. **Comunicación:** Qué sea fácil de entender de un vistazo, aclara las cosas y comunica en exceso como una buena práctica.



3.3 Herramientas de ideación Crazy 8's:

- 8 ideas en 5 minutos.
- Dobra el papel en 8 secciones.
- Ten a mano un temporizador.
- En el caso de hacerlo en equipo, hay que tener en cuenta que es un ejercicio individual.
- Se dibuja una idea en cada rectángulo, haciendo todo lo posible por rellenar las 8 secciones.
- Cuando el temporizador se apaga, se deja de dibujar.

CONSEJOS



Design Studio: Un proceso de Lean UX. Se basa en los crazy 8' haciendo el mismo proceso, pero con un boceto más acabado al final (recordad que estamos divergiendo).

Como pauta, durante la ideación se puede seguir el siguiente esquema para divergir ideas:



3.4 Tipos de wireframes y prototipos:

Wireframe: Esquema visual de la interfaz. De una manera rápida y visual, se desarrollan bocetos para validar conceptos del producto, enfoques de diseño y de sus contenidos mediante criterios de jerarquización, buscando funcionalidad.

- Son una herramienta de comunicación transversal entre diferentes equipos.
- Perfecto para las primeras etapas del proceso de diseño cuando se le está dando forma al concepto visualmente.



Los wireframes nos sirven para representar y validar rápidamente nuestra idea inicial, viendo su contenido, navegación y esqueleto, este esqueleto una una vez usado los podemos dejar como ayuda en carga de procesos para que el usuario no vea (o crea) que la app está pegada, si no que esta cargando algo (skeleton = cajas que aparecen antes de la carga y que indican que algo va a aparecer hay).

¿Qué no debe contener?: Todo lo relacionado con el aspecto visual, sin color, sin tipografía, imágenes, íconos... Es importante que ningún detalle visual nos distraiga de esta fase. Lo importante es centrarse en la **funcionalidad**.

Consejos prácticos

1. **Simplicidad:** velocidad y simplicidad, no necesarios estar pulido o tener pixeles perfectos.
2. **Estructurar:** Utilizar una cuadrícula en los diseños.
3. **Anotaciones:** Especificaciones funcionales, breves y nítidas.
4. **Feedback:** retroalimentación de los miembros de tu equipo es una forma segura de mejorar los wireframe.

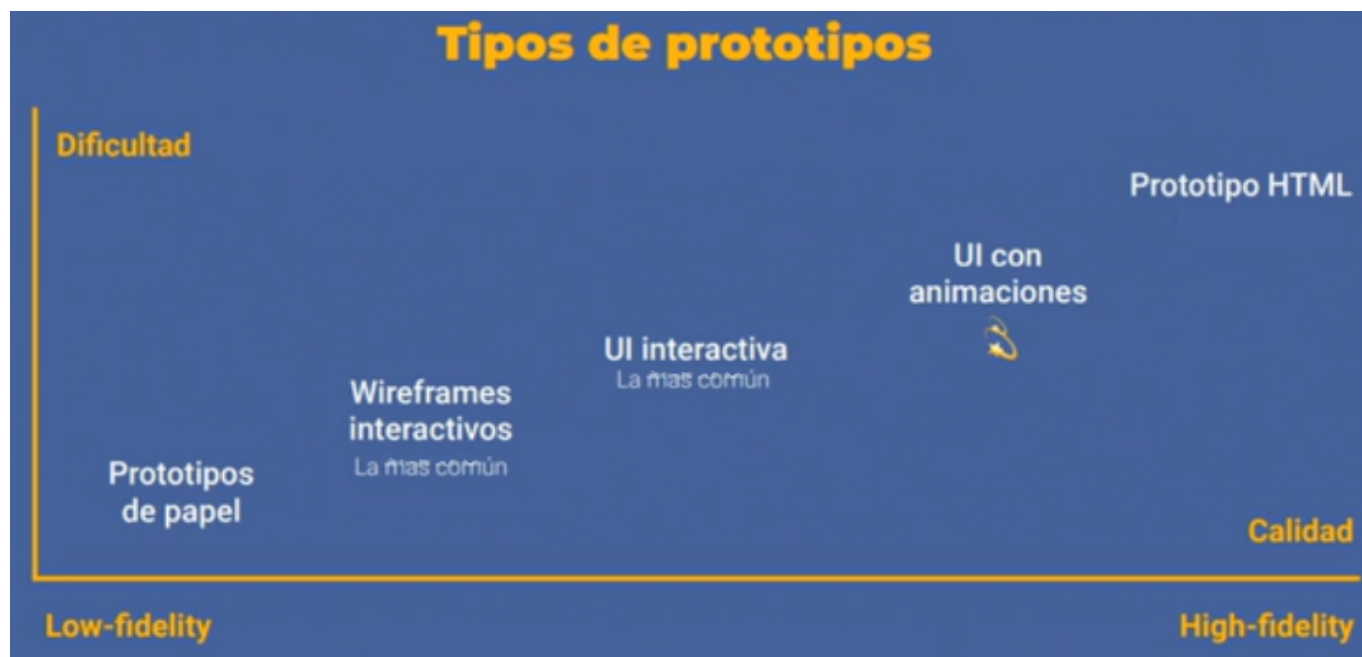
Prototipo: Es una simulación del producto final. Un mismo diseño sin maquetación se le puede dar interacción sin necesidad de escribir una línea de código La idea del prototipo es:

- Comprobar que tiene lógica (o no) en nuestro diseño.
- Sirve para probar y detectar errores.
- Ver cómo quedará el diseño en un formato real.
- Hacer test con usuarios.
- Corregir errores en desarrollo puede constar 10 veces más que en diseño.

¿Qué es un prototipo en el contexto de UX? y ¿Por qué crearlos?:

User Flows + Wireframes = Prototipos

El objetivo del prototipo es conseguir el máximo conocimiento sobre nuestro producto con la mínima inversión.



herramientas para creación de flujos y animaciones:

Flujos

Prototipo de flujo, transiciones básicas y probar usabilidad y entendibilidad.

- [Sketch](#)
- [Adobe XD](#)
- [Invision](#)

Animaciones

Animaciones complejas, transiciones y referencia para los devs.

- [Figma](#)
- [Protopie](#)
- [Flinto](#)
- [Principle](#)

3.5 Patrones de diseño:

Patrones de diseño: Dan soluciones de diseño comunes. Elementos que vemos repetidamente en productos digitales.

Conocer el modelo mental: Si el usuario no entiende una interfaz, no será capaz de hacer uso correcto de ella. Por tanto este usuario debe poder entender intuitivamente la estructura (AI) y funcionamiento del sitio/app.

Affordance: premisa o requisito de usabilidad. Si tenemos que explicar al usuario como usar algo, probablemente ese algo está mal diseñado (ejemplo: puerta pull / push).

Carga cognitiva:

1. Filtrar la información.
2. Busca el significado de eso.
3. Actúa dentro de un tiempo determinado.
4. Almacena fragmentos de la interacción en sus recuerdos.

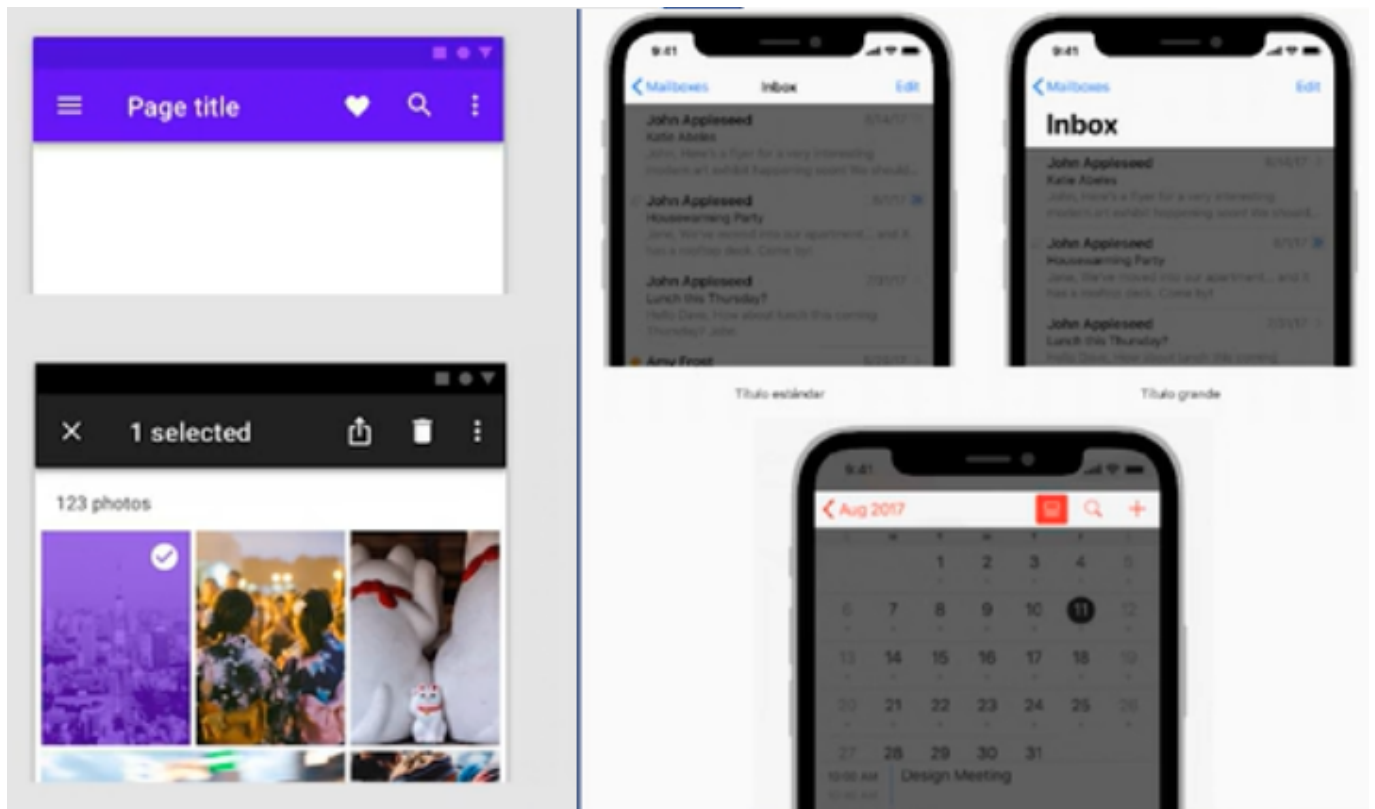
Ley de Jacob's: Que un producto electrónico funcione de la misma manera que sitios ya conocidos por el usuario.

Ley de Fitts's: Una de las opciones es agrupar los botones y acciones que tengan relación entre sí (Ej: Reproductor de música).

Existen muchas leyes, pero muchas las usamos sin saberlo o indirectamente.

Patrones de diseño:

Tomar muy en cuenta patrones de diseño como **Material Design (Android)** o **Human Interface Guidelines (IOs)**, las cuales siguen convenciones similares, pero con diseño distinto dependiendo de la plataforma.



Recursos:

- [Nice Very Nice](#)
- [Mobbin Design](#)
- [UI Patterns](#)