

Diseño



Revisión de tareas

Prototipo: Paper Prototyping

Objetivo principal:

Probar la **navegación**, la **arquitectura**, los **patrones de diseño** y la **jerarquía y secuencia de lectura de los elementos** de la interfaz.

The image shows a hand pointing at a printed form titled "1. Selecciona el viaje de ida a CIUDAD, PAIS". The form is a coupon for a flight. It includes fields for "Ciudad o aeropuerto", "Fecha", "Horario", and "Servicios adicionales". There is a "SELECCIONAR" button and a "100 Muscle Points + \$100" offer. The form is part of a larger document with other coupons visible in the background.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del ‘sistema’.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del ‘sistema’.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del ‘sistema’.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

Tarea 2

Usted desea apagar la alarma que le avisa cada cierto tiempo que debe tomar más agua ¿Dónde encontraría la configuración para apagarla?

Observaciones:

Uno de los participantes buscó la configuración de esta alarma dentro del control diario, ya que sabía que ahí se encontraba el consumo de agua.

Cambios:

El botón de Más opciones debe ser más llamativo

Tarea 3

A usted aun le falta consumir porciones de vegetales el día de hoy, pero no se le ocurre qué puede comer, así que usted quiere saber cuáles alimentos corresponden al grupo de vegetales. ¿Dónde encontraría la lista?

Observaciones:

Una de los participantes buscó la lista dentro de consejos. Un segundo participante lo buscó dentro de Control Diario, al no encontrarlo se devolvió e ingresó a Plan de Alimentación.

Cambios:

Se agregó las listas de alimentos a la sección de Control Diario también, de manera que el usuario pueda clickear sobre el ícono en cualquiera de las dos secciones y pueda encontrar la lista.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del 'sistema'.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.



¡Hola Armando!

Tienes **1500** Muscle Points en tu cuenta[Datos personales](#)[Tarjetas asociadas](#)[Tus próximos viajes](#)

Tarjeta

 Termina en 2828 Armando Castillos T

Orden de uso ⓘ

01 ▾

Puntos

1200[Editar](#) [Eliminar](#) Termina en 1414 Felipe Soto R

02 ▾

300[Editar](#) [Eliminar](#)[+ Agrega una nueva tarjeta](#)

Moneda: USD ▾

MUSCLE

[Aviso legal](#)[Política de privaciad](#)[Política de cookies](#)[Únete a nuestros proveedores](#)[¿Eres proveedor?](#)[Contacto](#)



¡Hola Armando!

Tienes **1500** Muscle Points en tu cuenta[Datos personales](#)[Tarjetas asociadas](#)[Tus próximos viajes](#)

Tarjeta

 Termina en 2828 Armando Castillos T

Orden de uso ⓘ

Puntos

01 ▾

Este será el orden en que usaremos los puntos de tus tarjetas, cuando se terminen los puntos de la primer tarjeta, pasaremos a la siguiente y así sucesivamente

[Editar](#) [Eliminar](#) Termina en 1414 Felipe Soto R

02 ▾

300[Editar](#) [Eliminar](#)[+ Agrega una nueva tarjeta](#)

Moneda: USD ▾

MUSCLE

[Aviso legal](#)[Política de privaciad](#)[Política de cookies](#)[Únete a nuestros proveedores](#)[¿Eres proveedor?](#)[Contacto](#)

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del 'sistema'.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del 'sistema'.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del 'sistema'.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

Siempre indicarles que piensen en voz alta.

¿Cómo se realizan las pruebas?

Se definen las tareas que se deben probar.

Cada tarea se expone a la persona como un escenario.

Cuando se preparan los wireframes, hay que pensar en el escenario, es decir, si una de las tareas va a abrir el menú principal, se debe tener un wireframe con el menú principal abierto.

Lo mejor es contar con dos personas, la que toma notas y la que hace del 'sistema'.

No se ayuda al usuario.

No más de cinco tareas por cada usuario.

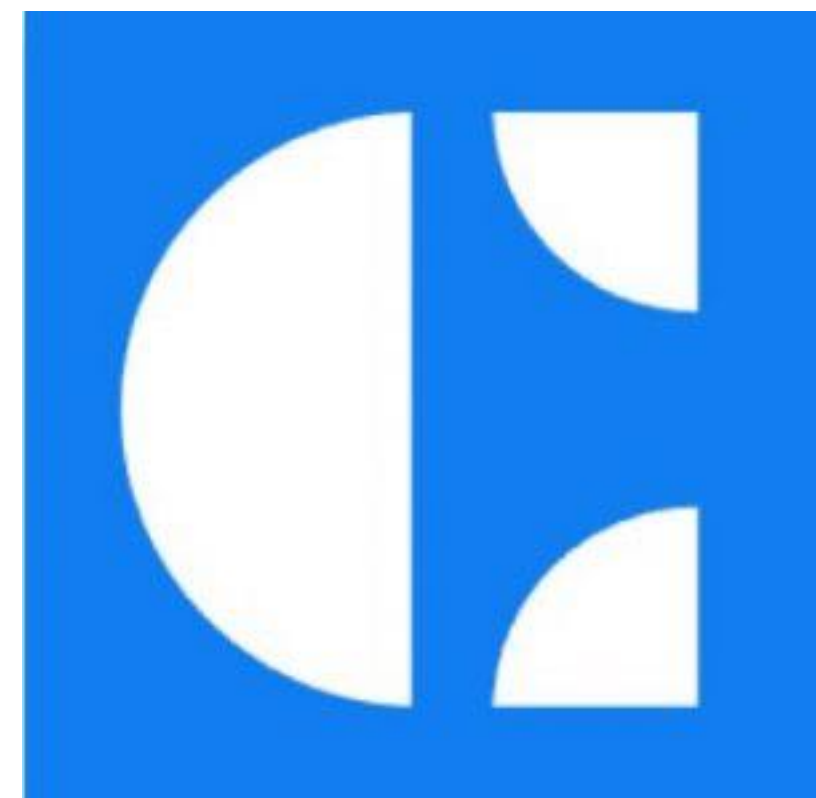
Siempre indicarles que piensen en voz alta.

**Prototipo interactivo o
maqueta funcional**

<https://invis.io/B5OC1MGPEM>



SKETCH



CRAFT



AXURE



ADOBE XD

Documentación

Quiz 9

**Escriba los principios de diseño que ve y
haga un boceto rápido para indicarme cuál es**

Tarea 9: Wireframes y Paper Prototyping