

Using Personas

Personas are not just invented faces with invented, odd, and funny names; they are also ours like our guides to create an interface that connects super well with a potential person. 'Ernesto Bocado' was our fictitious student but based on real data, he has shown us the way forward. Ernesto prefers to learn through images and short readings, suited to his limited available time, with around 20 minutes a day. He is someone who seeks simple and well-taught lessons, not long and boring ones. Using Ernesto as a guide, the flow of our project has been designed to be intuitive, like a natural path where even the most clueless won't get lost, and since we know he prefers images over text, we have filled our interface with friendly graphics and visual examples that make difficult-to-understand abstract concepts simple to understand. With this, we realize that the design of our interface is not about what seems easiest for us to do, or what we like, but what our audience expects and likes, because without them, there is no app, and without an app, there is no work. In the end, speaking seriously, if Ernesto feels that he can be guided by our interface, we know we have done more than a good design; we have made an empathetic design.

Referencias:

Nielsen, L. (2014, January 1). Personas. Interaction Design Foundation - IxDF.
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/personas>

Asana. (s.f.). Buyer Persona: qué es y cómo hacer uno para tu proyecto. Recuperado de <https://asana.com/es/estrategia-de-negocios/buyer-persona-que-es-y-como-hacer-uno-para-tu-proyecto>

Ceja Bravo, L. (s.f.). RELACIÓN ENTRE DISEÑADOR, PERSONA Y OBJETOS DE DISEÑO EN LAS PRÁCTICAS CONTEMPORÁNEAS. Recuperado de <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/22693/1/cdt070521232017crgq.pdf>

versión original:

Las Personas no son solo rostros inventados con nombres inventados, raros y chistosos, también son nuestras como nuestras guías para crear una interfaz que conecte super bien con una posible persona. "Ernesto Bocadillo" fue nuestro estudiante ficticio pero basado en datos reales, nos ha mostrado el camino a seguir, Ernesto prefiere aprender a través de imágenes y lecturas breves, adecuadas a su escaso tiempo disponible, con alrededor de 20 minutos al día. Él es una persona que busca lecciones simples y que enseñen bien, no lecciones largas y que aburran. Usando de guía a Ernesto, el flujo de nuestro proyecto se ha diseñado para ser intuitivo, como un sendero natural en el cual hasta el más wey no se pierda, y como sabemos que él prefiere la imagen al texto, hemos llenado nuestra interfaz con gráficos amigables y ejemplos visuales que hacen que conceptos abstractos difíciles de entender se vuelva en algo simple de entender, con esto nos damos cuenta que el diseño de nuestra interfaz no se trata de lo que nos parezca más fácil de hacer, o como nos guste, sino lo que nuestro público espera y guste, pues sin ellos, no hay app, y sin app, no hay chamba. Al final, ya hablando seriamente, si Ernesto se siente que puede dejarse guiar por nuestra interfaz, sabemos que hemos hecho más que un buen diseño; hemos hecho un diseño empático.