

# **CLASE 2**

**REPASO  
EXPLORANDO IDEAS  
DEFINICIÓN FUNCIONAL  
ARQ. DE LA INFORMACIÓN  
PROCESO DE DESARROLLO DE DISEÑO**

**REPASO:**

**UX**

**USER EXPERIENCE**

**!=**

**UI**

**USER INTERFACE**

# UX

USER EXPERIENCE

# UI

USER INTERFACE

Lo que SIENTE el usuario

Lo que VE el usuario

Diseñamos SOLUCIONES

Diseñamos ESTÉTICA

buscamos  
EXPERIENCIAS

buscamos  
ORDEN y USABILIDAD

Comprendemos  
al USUARIO

Comprendemos  
la TENDENCIA

Columns



Lists



Capitalization



Clear formatting

⌘\

lowercase

UPPERCASE

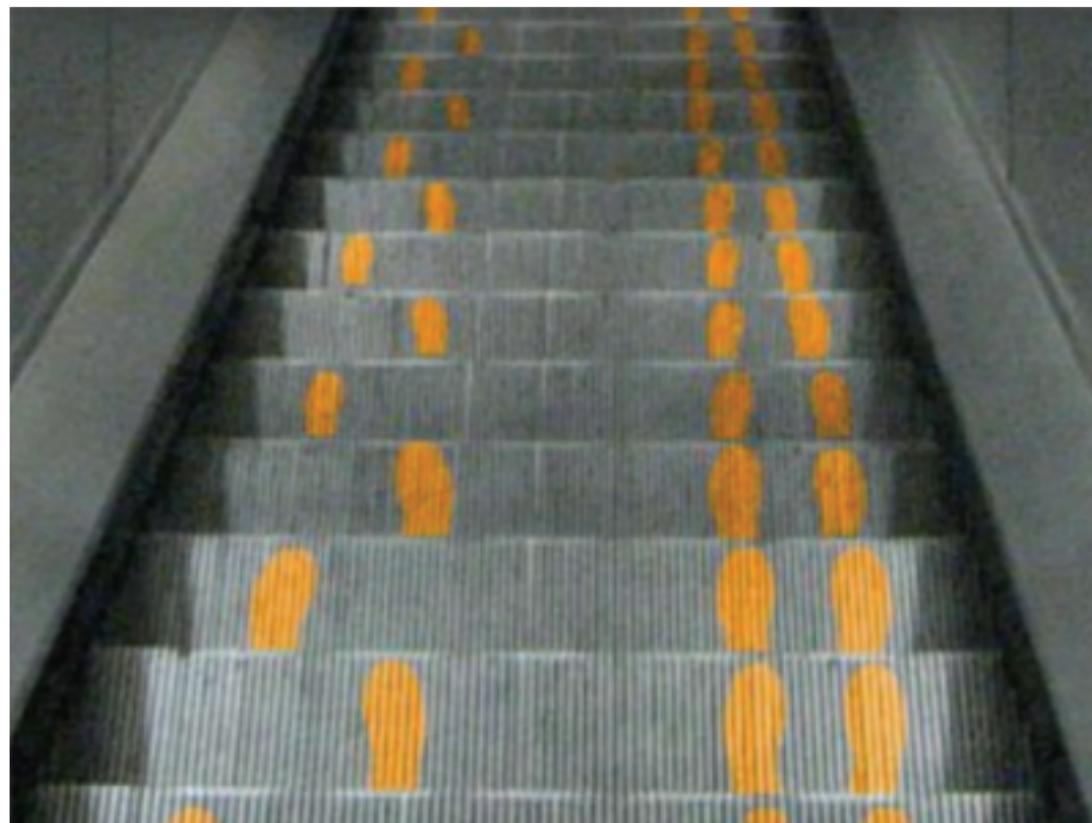
Title Case

Borders & lines



Crop image

...



**REPASO**

**ES IMPOSIBLE NO DISEÑAR  
UNA EXPERIENCIA**

**Pensar la experiencia de principio a fin**

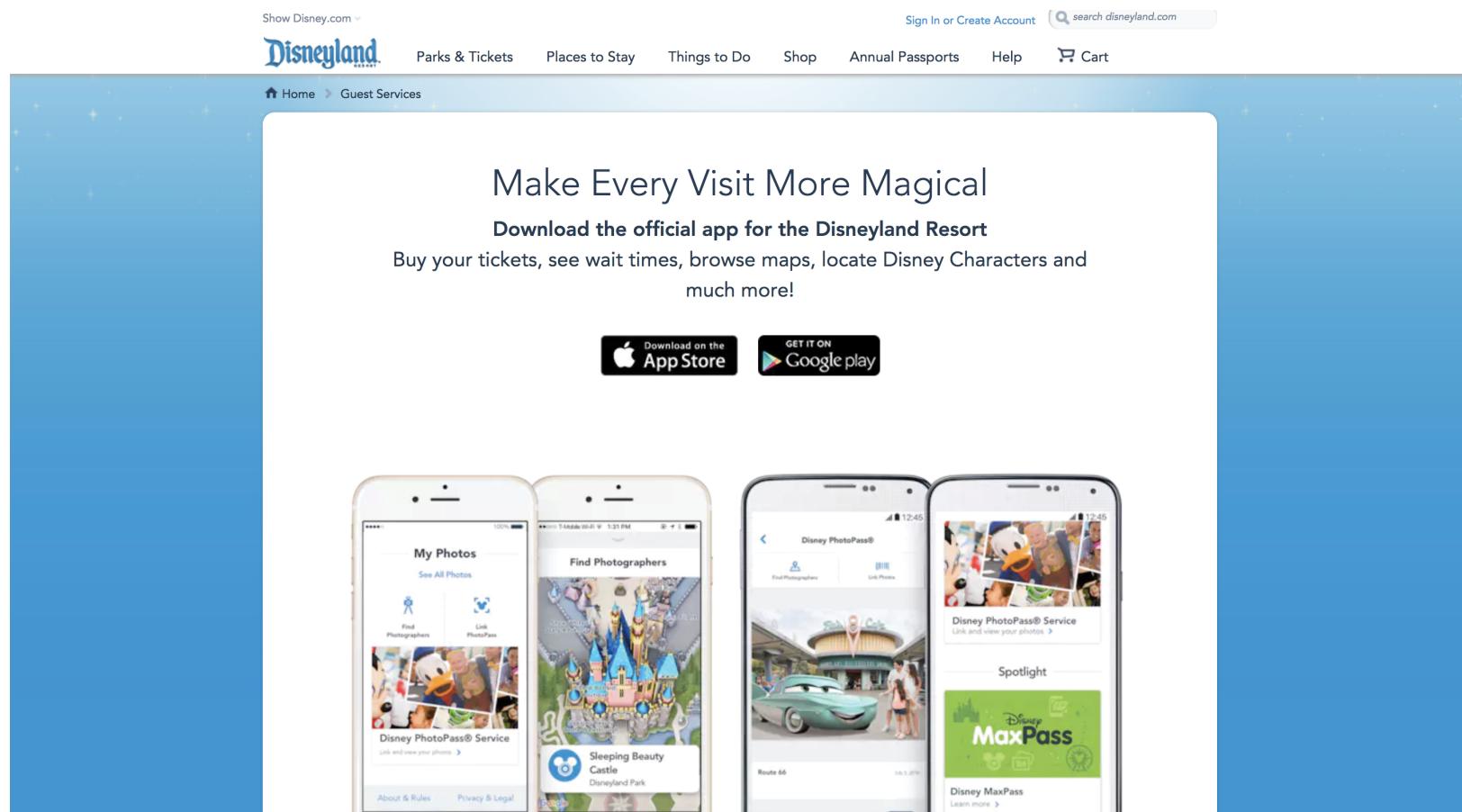
ANTES

The screenshot shows the Disneyland website homepage. At the top, there's a navigation bar with links for "Parks & Tickets", "Places to Stay", "Things to Do", "Shop", "Annual Passports", "Help", and a "Cart". A search bar says "search disneyland.com". Below the navigation is a "Price Your Vacation" section with fields for "Check In" and "Check Out" dates, and dropdowns for "Adults (18+)" (set to 2), "Children" (set to 0), and "Hotel" (set to "All Hotels"). There's also a checkbox for "Accessible Rooms" and a green "Find Hotels" button. The main banner features a close-up of Toy Story characters (Buzz Lightyear and Woody) with the text "Celebrate Friendship & Beyond". Below the banner are two smaller images: one of a modern glass building and another of a young girl wearing a pink bow.

Qué hacer, dónde alojarme, como comprar tickets...

REPASO

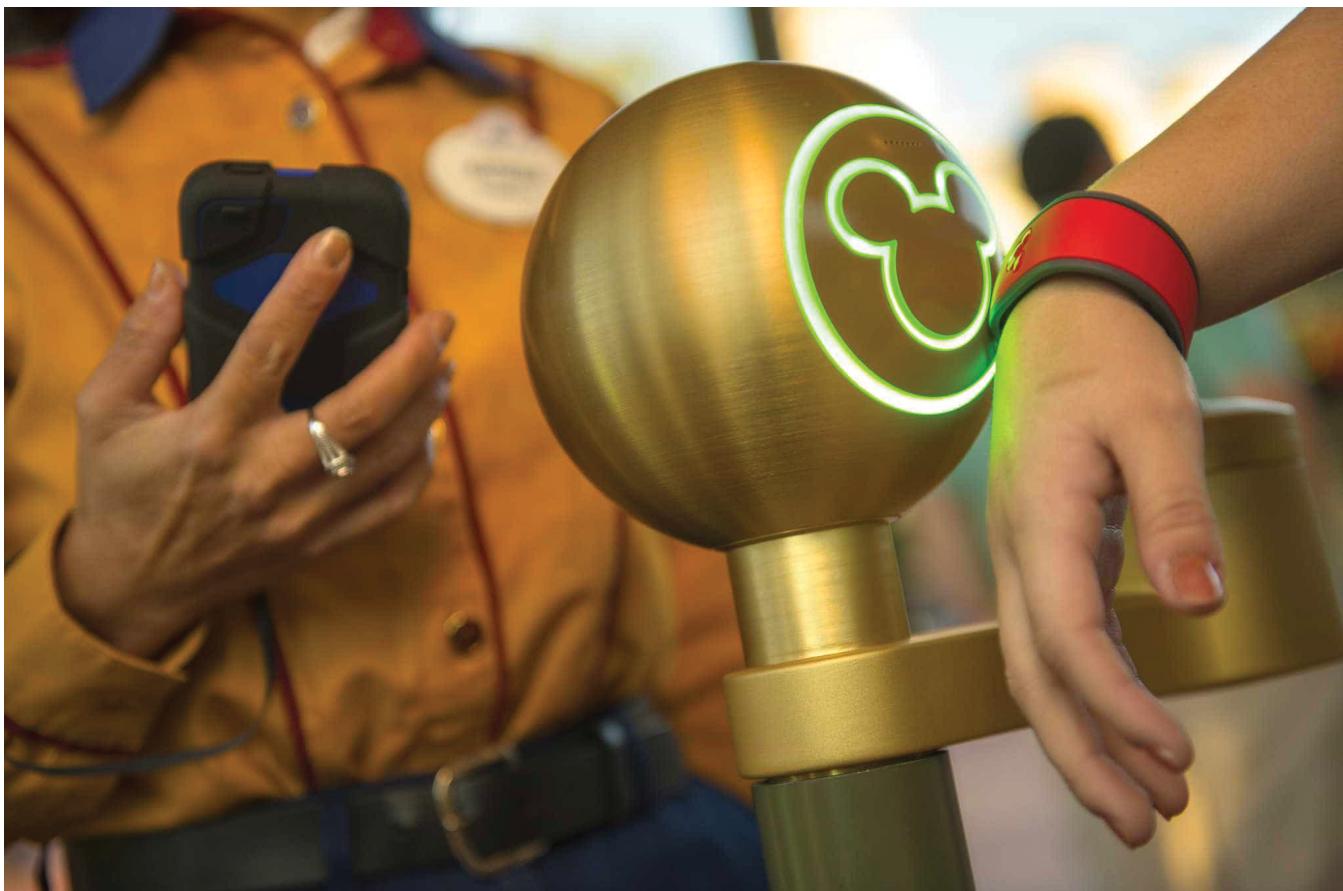
## ANTES



App diseñada para programar el viaje, ver mapas, parques..

**REPASO**

## DURANTE



Reloj que permite entrar a las atracciones, credencial..

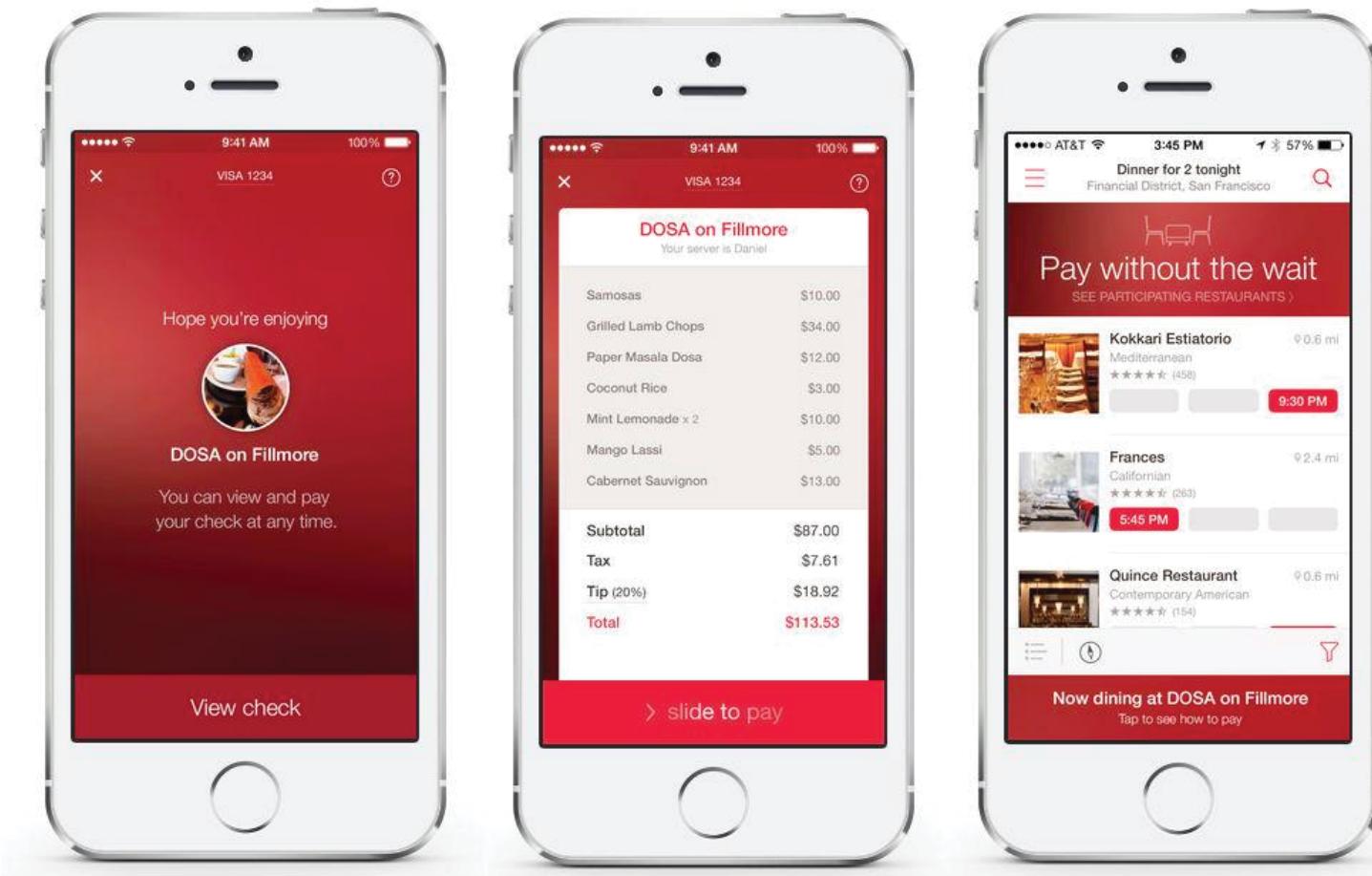
## DESPUES



Compra de recuerdos,

**REPASO**

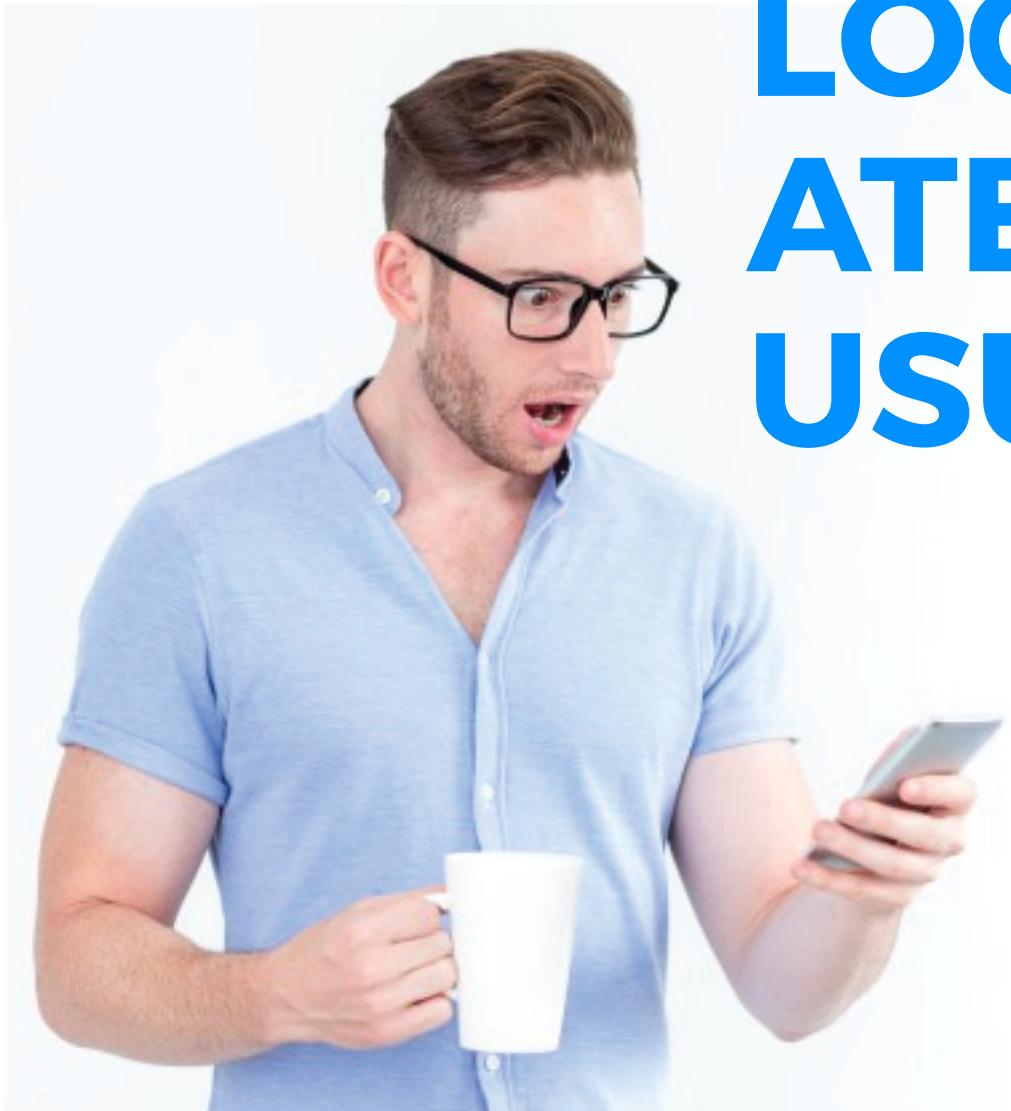
## ANTES, DURANTE y DESPUES



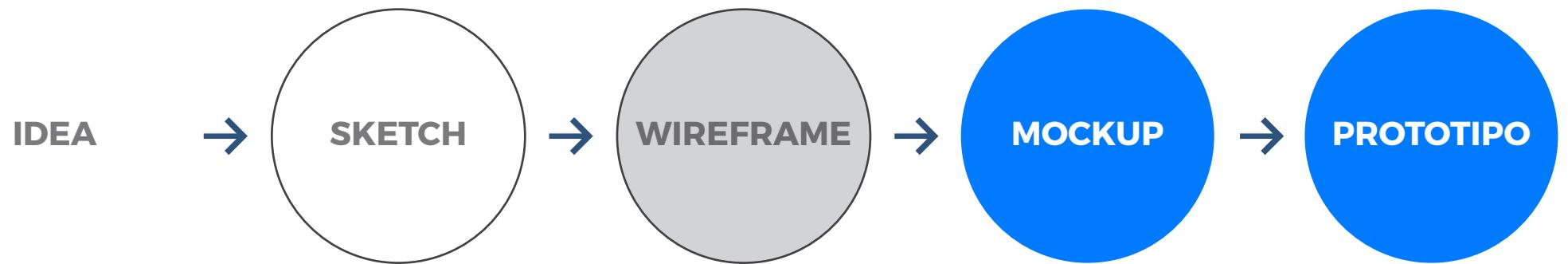
OPENTABLE app  
Reservar mesa, pedir menú, pagar en la app

**DISEÑAMOS EXPERIENCIAS,  
PERO TAMBIÉN RECUERDOS**

# COMO LOGRAMOS LA ATENCION DEL USUARIO?



# **PROCESO DE DESARROLLO DE DISEÑO**



**PROCESO DE DESARROLLO**

# **EXPLORANDO IDEAS**

**PROCESO DE DESARROLLO**

# TENER UN OBJETIVO CLARO

- ES EL MOTOR DE LA APP
- DEBE ESTAR LIGADO A LAS NECESIDADES DEL USUARIO Y A COMO RESOLVERLAS
- CUANTO MEJOR RESPONDE A LAS NECESIDADES MAS VALIOSA SERÁ LA APP PARA EL USUARIO

# PENSAR EN EL USUARIO

- **DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO**  
TENER EN CUENTA EMOCIONES, MOTIVACIONES Y  
NECESIDADES
- **CREAR DECISIONES Y SOLUCIONES INTUITIVAS**  
ES DECIR, MAS FACILES DE USAR

# PENSAR EN EL USUARIO



**Jim Krasinski**

Age: Mid 20s  
Single  
Mobile developer  
Hobbies: Sports, Music,  
Games, Workout.

## Needs & Goals

- A good way to spend spare time other than Netflix and video games
- Meet new people and make friends
- Develop professional knowledge to improve his career
- Learn new skills

## Behaviours

- Too busy or lazy to research part-time course options
- Asks friends for advice
- Internet savvy with strong social media presence

*"Routine life is so boring and doesn't allow me to progress. There are tons of things to learn but I hate doing research."*

# DETERMINAR CONTEXTO

- **CONTEXTO DE USO**

LUGAR DONDE SE USARÁ LA APLICACIÓN

- **UBICAR AL USUARIO EN UN ESPACIO FÍSICO DETERMINADO**

EL CONTEXTO AFECTA Y CONDICIONA LA FORMA QUE TIENE DE INTERACTUAR CON LA PANTALLA.

# BENCHMARKING

## INVESTIGACIÓN

- **COMPROBAR SI LA IDEA YA EXISTE**  
SI FUE DESARROLLADA Y DE QUÉ MANERA

SI EXISTE:

- **ANALIZAR ALTERNATIVAS**  
DEJAR DE LADO EL PROYECTO  
COMPLEMENTARLA, MEJORARLA, AGREGARLE UN VALOR,  
MEJORAR LA EXPERIENCIA DE USUARIO Y UTILIDAD

# IDEAS

Qué Problema voy a solucionar?

Como lo voy a hacer?

Mediante que recursos?

Para qué? Cuales son los objetivos?

Quiénes van a usar la app?

Cuándo la van a utilizar?

Existe?

...

# **DEFINICIÓN FUNCIONAL**

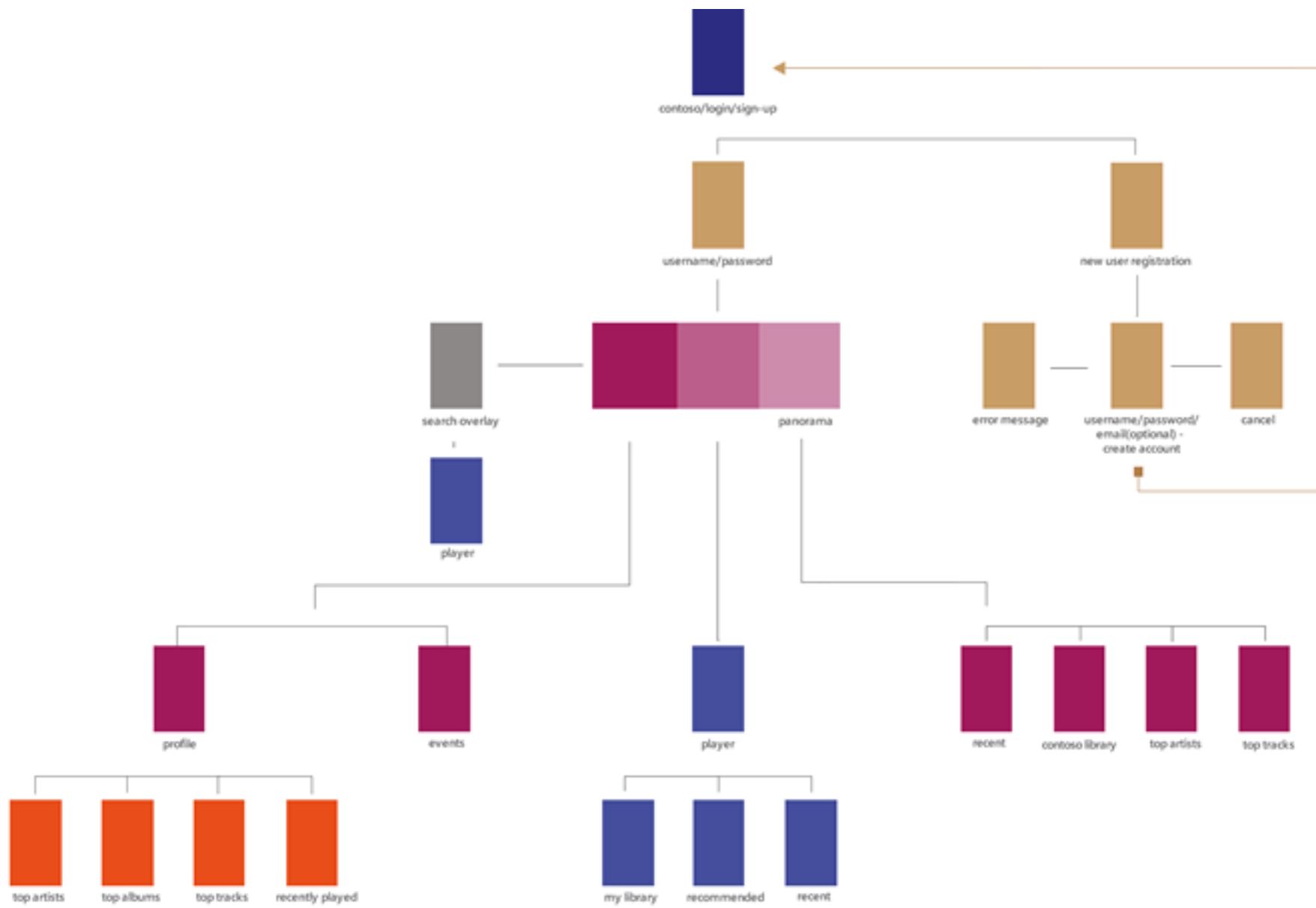
**TODAS LAS ACCIONES E  
INTERACCIONES QUE HACEN  
FALTA PARA QUE UN USUARIO  
CONSIGA SU OBJETIVO,  
SE TRADUCEN EN FUNCIONES  
QUE DEBE TENER LA  
APLICACIÓN.**

# TENER EN CUENTA:

- **CAPACIDAD DEL USUARIO DE RESOLVER RÁPIDAMENTE TAREAS PUNTUALES**
- **CADA FUNCIÓN REPRESENTA MAYOR COMPLEJIDAD**  
DECIDIR SI MERECE O NO SER INCLUIDA EN LA APP
- QUE SIRVA PARA UN USUARIO EN PARTICULAR NO  
NECESARIAMENTE ES ÚTIL PARA LOS DEMAS.

# ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- **FORMA DE ORGANIZAR EL CONTENIDO Y LAS FUNCIONES DE LA APLICACIÓN**
- RELACION ENTRE LOS CONTENIDOS DE LAS DISTINTAS PANTALLAS
- ORGANIZACION DE CONTENIDOS DENTRO DE LA MISMA PANTALLA



PROCESO DE DESARROLLO

# **SKETCH**

**DIBUJO / BOCETO**

**UN DIBUJO U OTRA COMPOSICIÓN QUE NO  
ESTÁ PENSADO COMO UNA OBRA  
ACABADA, SINO UNA EXPLORACIÓN  
PRELIMINAR**

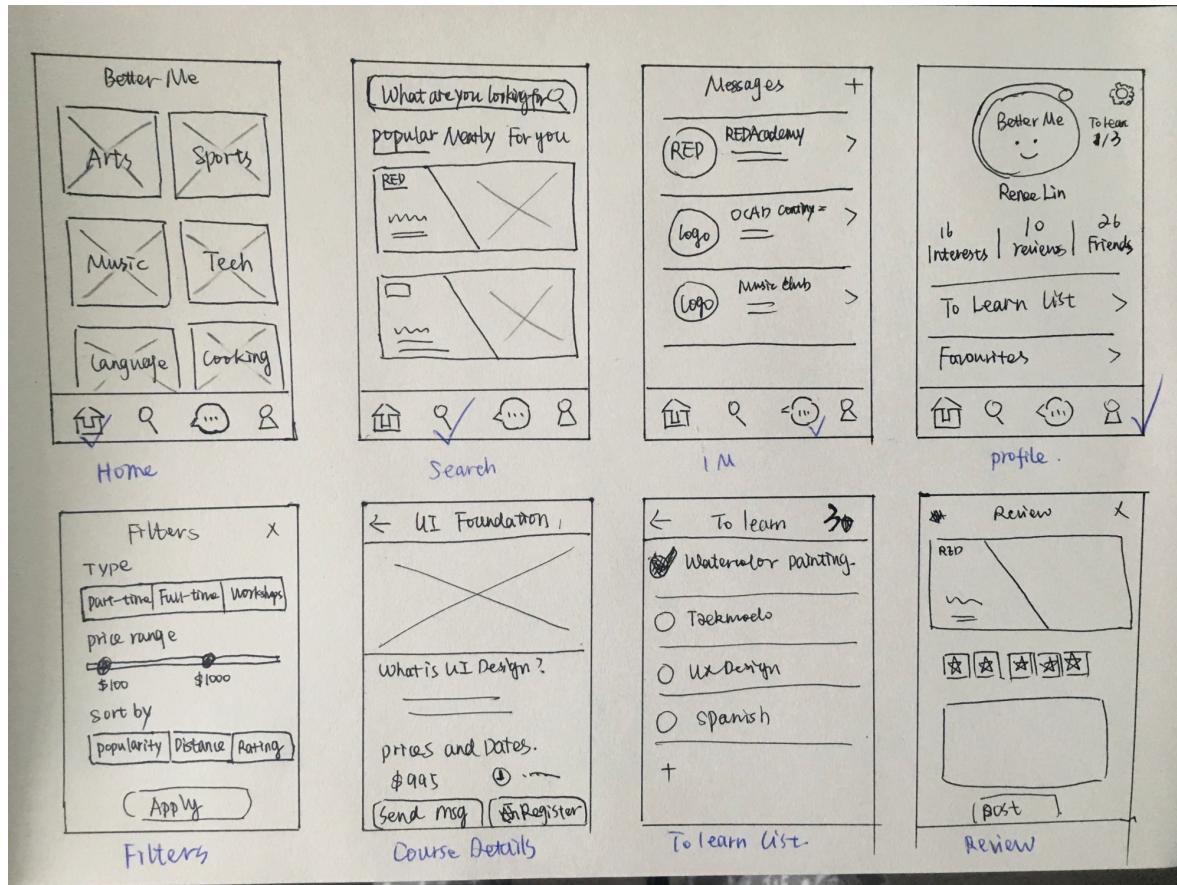


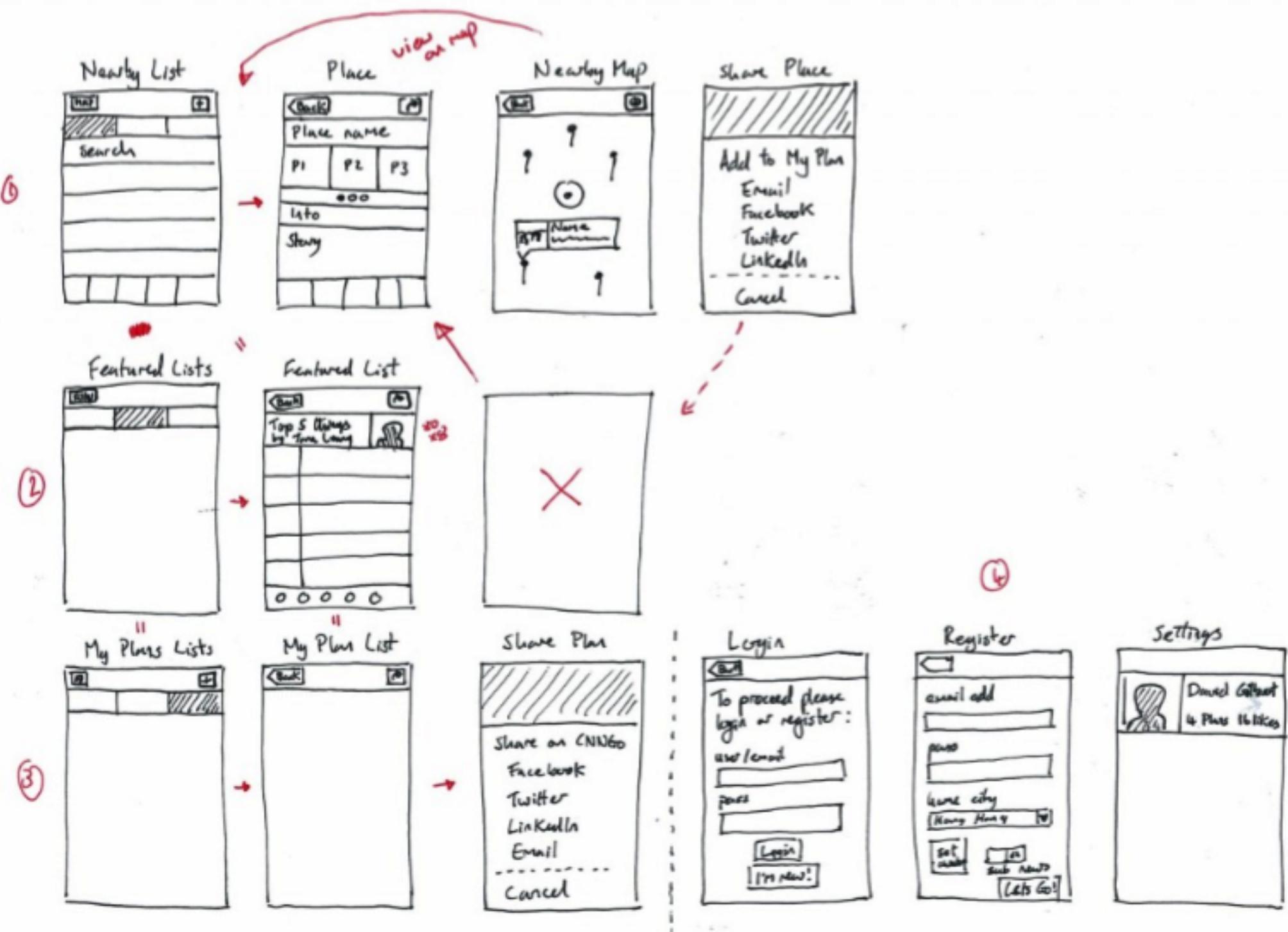
**PROCESO DE DESARROLLO**

# **SKETCH**

- PERMITE ENCONTRAR EL CONCEPTO BÁSICO DE CÓMO FUNCIONA LA APP
- ERROR Y APRENDIZAJE, BORRAR Y COMENZAR NUEVAMENTE
- AYUDA A ENCONTRAR IDEAS CON EL CLIENTE
- PERMITE DISEÑAR Y DECIDIR DE MANERA RÁPIDA

- PRIMERA IMPRESION DE LAS PANTALLAS
- SE REALIZA A MANO, sin importar la estética.





PROCESO DE DESARROLLO

# WIREFRAME

ESQUEMA

**ES UNA REPRESENTACIÓN VISUAL LINEAL  
QUE REPRESENTA EL MARCO  
ESQUELÉTICO DE UNA APP. SE CREAN CON  
EL PROPÓSITO DE LA ORGANIZACIÓN DE  
ELEMENTOS**

# WIREFRAME

- PERMITE RESOLVER EL CONCEPTO BÁSICO EN PIXELES
- DIAGRAMAR Y POSICIONAR ELEMENTOS DE NUESTRA FUTURA APP
- DETALLAR PASOS Y ACCIONES QUE ESTARÁN EN LA APP. SE DEFINEN RECORRIDOS
- VALIDAR RÁPIDAMENTE LA APLICACIÓN / PRIMER PANTALLAZO AL USUARIO

- SE CONTEMPLAN MEDIDAS, TAMAÑOS, POSICIONES..
- APROXIMACIÓN A CÓMO QUEDARÁ, pero con contenido simulado (Lorem ipsum)
- se puede utilizar COLOR PARA REMARCAR ELEMENTOS IMPOTANTES

## TIPS

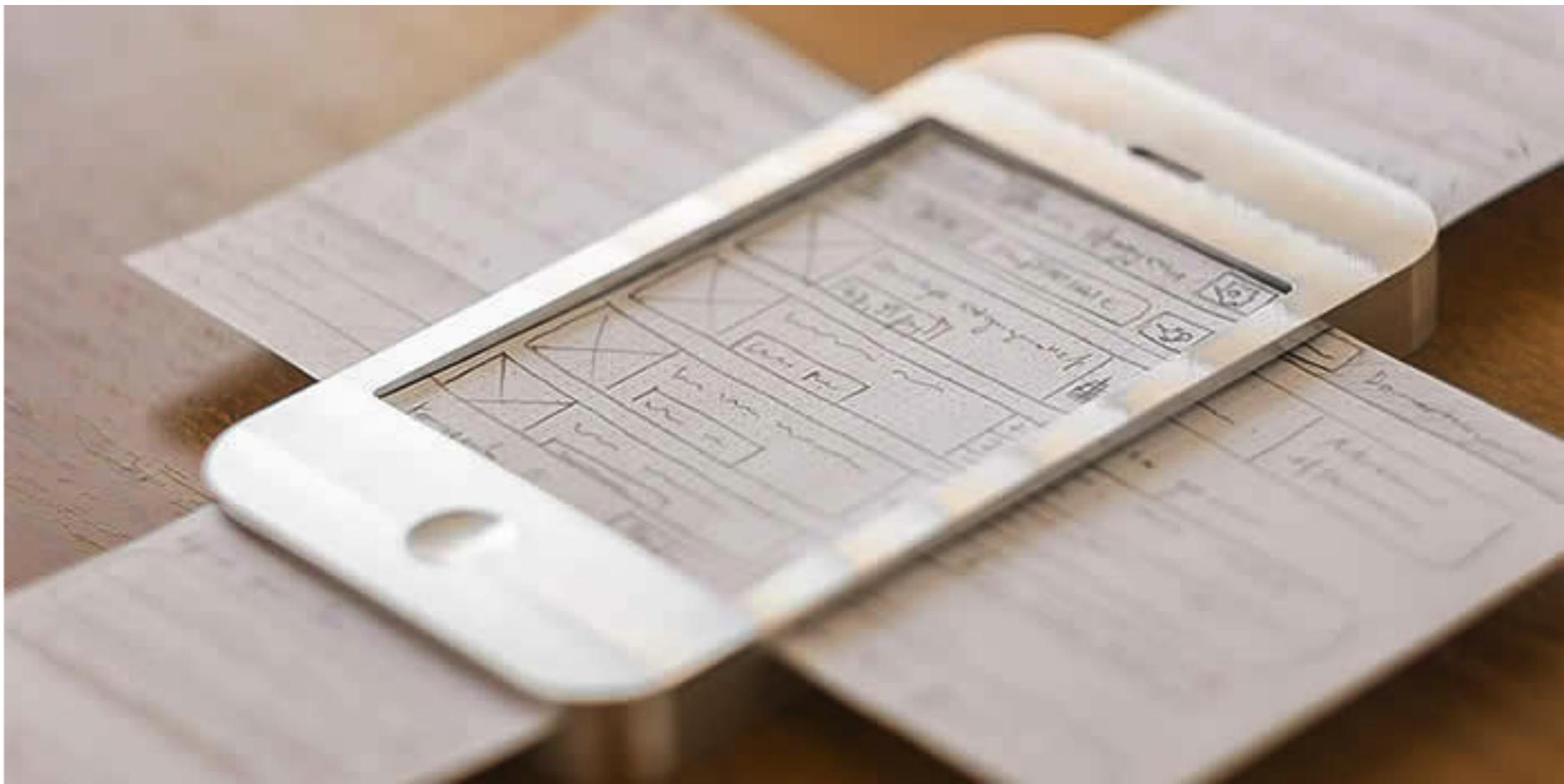
- Si no se identifica fácilmente el propósito de la pantalla  
ELIMINALA
- Si la pantalla tiene dos propósitos, creá dos pantallas distintas



PROCESO DE DESARROLLO



PROCESO DE DESARROLLO



**PROCESO DE DESARROLLO**

# MOCKUPS

MAQUETA

**MODELO DE TAMAÑO COMPLETO DE UN  
DISEÑO UTILIZADO PARA LA  
DEMOSTRACIÓN  
Y EVALUACIÓN DEL DISEÑO**

# MOCKUPS

- DISEÑO QUE VISUALIZARÁ EL USUARIO
- SE LE AGREGAN ELEMENTOS TIPOGRÁFICOS, COLORES, ICONOS, CONTENIDO REAL...

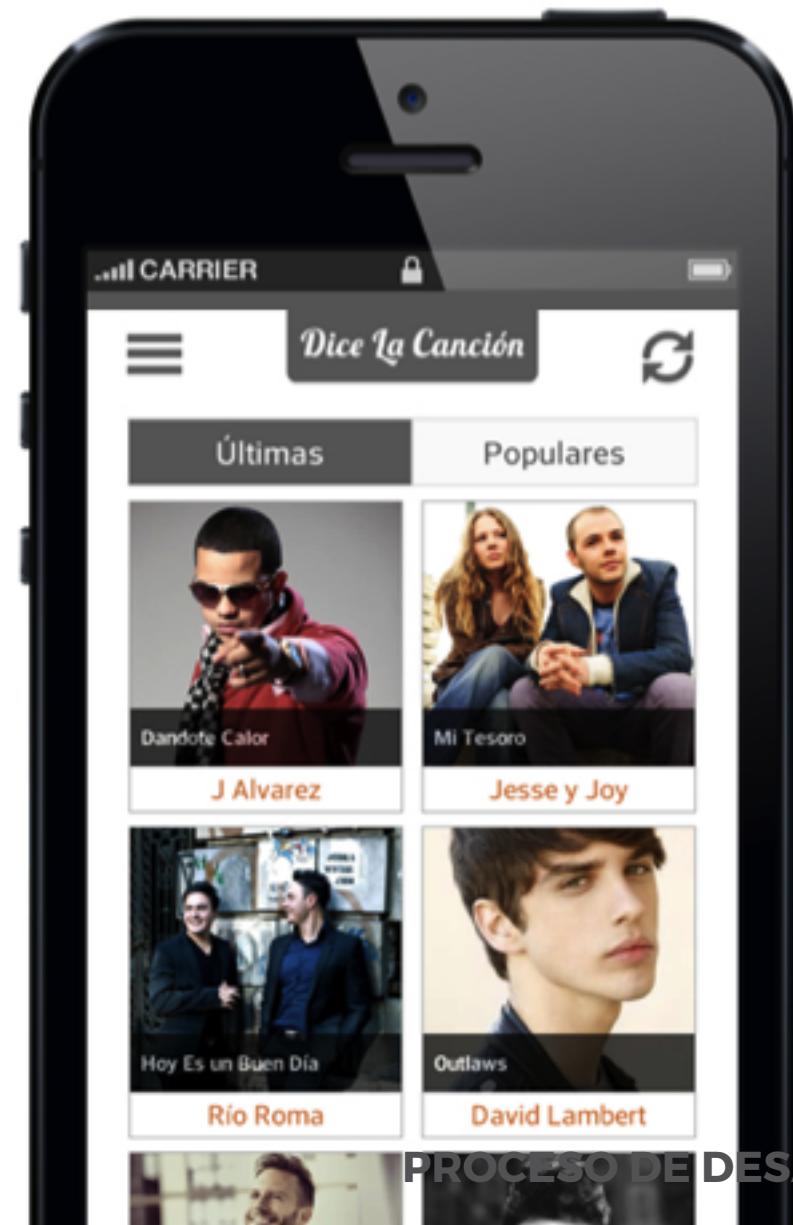


PROCESO DE DESARROLLO



PROCESO DE DESARROLLO

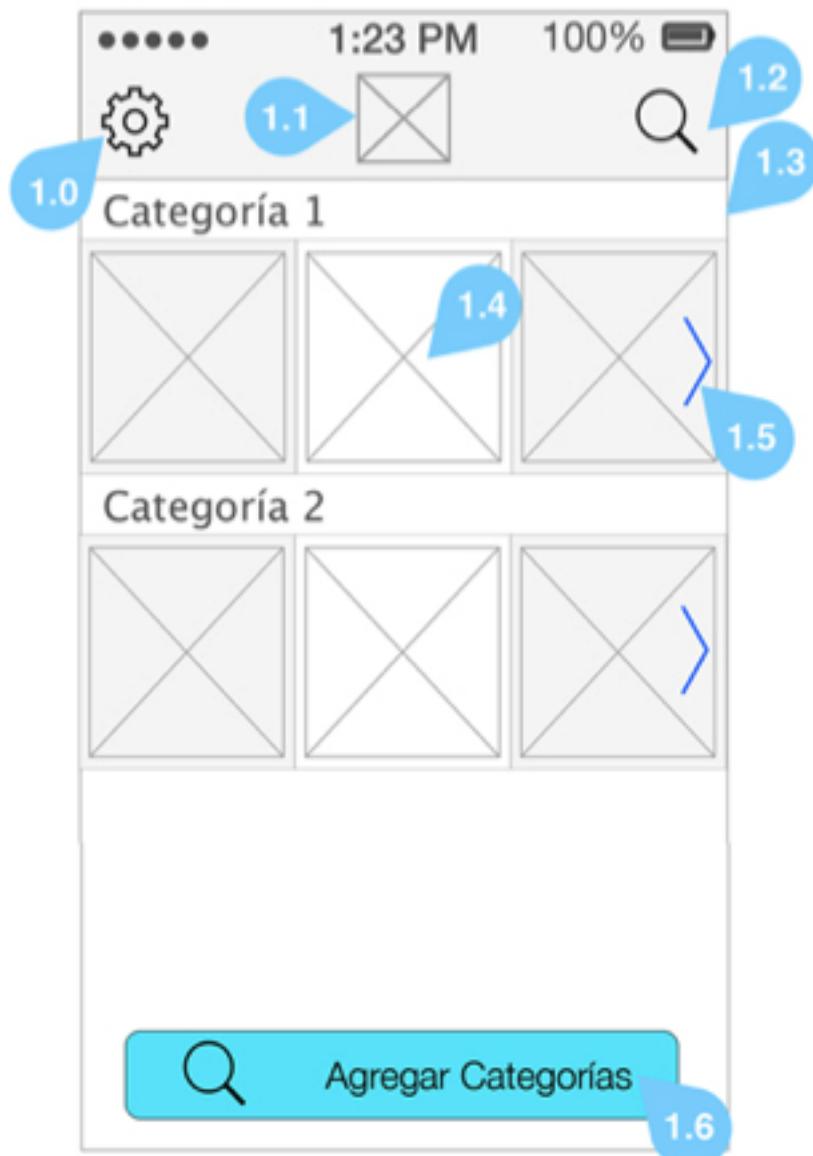
# EJEMPLO



PROCESO DE DESARROLLO

# EJEMPLO

## 1. Pantalla inicial



**PROCESO DE DESARROLLO**  
Servicio de Soluciones Editoriales

# **PROTOTIPOS**

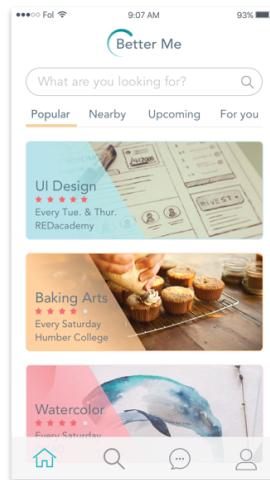
**REPRESENTACIONES DE LA APLICACIÓN  
QUE SIRVEN PARA PROBARLA  
INTERNALMENTE O MEDIANTE TEST CON  
USUARIOS**

# PROTOTIPOS

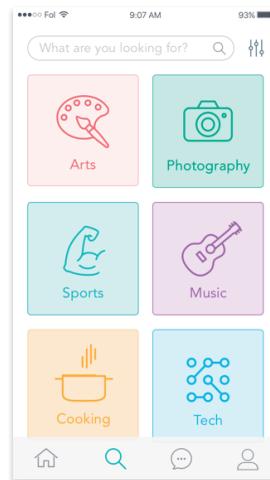
- PERMITE DETECTAR ERRORES DE USABILIDAD EN ETAPAS TEMPRANAS DE DESARROLLO
- GENERALMENTE SON MAQUETAS CON INTERACCIÓN SUFICIENTE COMO PARA NAVEGAR ENTRE PANTALLAS
- PUEDEN ESTAR BASADOS EN WIREFRAMES O EN LOS DISEÑOS VISUALES
- Se debe contemplar como será la experiencia de usuario al momento de interactuar con la app

# PROTOTIPOS

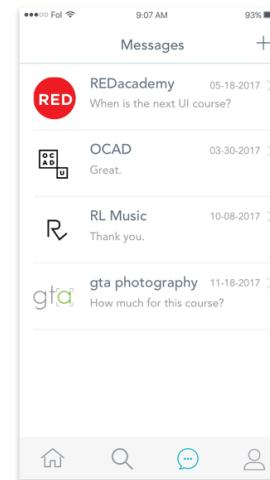
01 Home



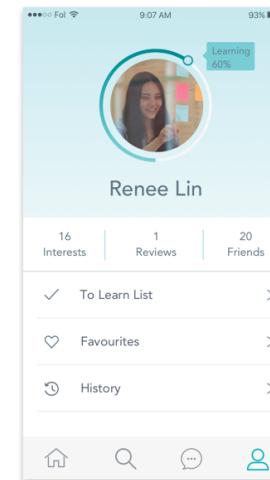
02 Search



03 Message



04 Profile



<https://projects.invisionapp.com/share/YNBOJM6DG#/screens>

# BALSAMIQ.COM

WIREFRAMES

RECURSOS

# **INVISIONAPP.COM**

**PROTOTIPADO Y COLABORACIÓN**

**RECURSOS**

# BEHANCE.COM

PORTFOLIOS DE DISEÑO

RECURSOS

**COMPARTIR  
IDEAS**

# IDEAS

Escribir BRIEF de la idea elegida

Crear caso de USO para nuestra idea

Buscar referencias de Apps Similares  
(al menos 2) comparar para determinar  
carencias y virtudes

Bocetar Pantallas

# DESIGN THINKING

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Beginner's Mind

30 second Sketch

Character Profile