

Resumen sobre la "Fábula del Diseñador Centrado en el Usuario"

Este libro describe a un joven que quiere saber como volverse un gerente efectivo. Este joven fantaseaba de como verían los autores del libro el diseñador centrado en el usuario al igual que la gerencia es simple, pero al igual que la gerencia posee reglas simple pero poderosas.

La Búsqueda.

Había una vez un joven brillante que buscaba a un diseñador efectivo quería ser como el , lo buscó durante años en diferentes partes del mundo y en distintas especialidades en empresas grandes y pequeñas diseñadores y programadores , incluso diseñadores de juegos para computadores , pero él nunca estaba satisfecho, lo que el buscaba es tecnología compleja pero fácil de usarla.

Estaba con muchos diseñadores de software que decían que su interfaz es muy atractiva pero los que usaban no decían lo mismo, algunos de sus clientes decían que son buenos diseñadores.

Era como si lo mejor de diseñar consistiese en crear algo cool o impactante.

El joven llegó a la casa fatigado pensando que no encontraría lo que estaba buscando, encontró muy pocos diseñadores efectivos pero los pocos que encontró no querían compartir sus secretos.

Después escucho de un diseñador que decían que es muy bueno, vivía en un pueblo muy cercano, que a los clientes les gustaba trabajar con el y a la gente le gustaba sus diseños.

El le mando un e mail y mas luego lo respondió, le dio una cita a la mañana siguiente.

EL DISEÑADOR CENTRADO EN EL DISEÑO

El joven fue a la cita, era una, mañana muy fría, cuando llego vio al diseñador era un hombre viejo de 50 años y muy flaco.

El joven le quería hacer unas preguntas de acerca de como el diseñaba, el viejo le dijo antes de responder las preguntas quiero que te comprometas a difundir las ideas.

El joven estuvo de acuerdo.

El joven le pregunto si era un diseñador visual , el respondió que no , entonces le pregunto si era un diseñador que usaba las últimas tecnologías y el diseñador dijo que no era nada de eso , entonces el joven cerro su cuaderno y le pregunto que tipo de diseñador eres, el viejo dijo que era un diseñador centrado en el usuario porque se basa en la gente que usa los productos y los sitio web, cosa que le joven nunca había escuchado .

Entonces el joven le pregunto que hace, el diseñador le dijo que no debía preguntarle a el sino a los clientes, el viejo le dio los nombres de tres clientes con los había trabajado ese año para que los llame.

El joven espero un, manual para leerlo no tener que hablar con los clientes.

El Primer secreto del diseñador centrado en usuario.

Visito al Jane Sapsom la recepcionista lo atendió y logro ver a Jane, ella dijo que el diseñador es todo un personaje, el sonrió, pero él dijo que casi no le dijo nada, entonces Jane le conto que cuando hizo el rediseño de su software ella se desconcertó.

El joven dijo porque ella dijo que el software que ellos poseían se basaban en la imagen y en la tecnología, pero no en quien utilizaría su software, si expertos novatos.

El joven pregunto como el diseñador le ayudo, ella dijo que el entro al sistema de usuarios que tenían, el observo que hacían las personas en sus oficinas, como llevaban las finanzas así que el diseñador le hizo dar cuenta que el software que tenían no se ajustaba al tipo de usuarios promedio. Ahora ellos saben para qué usuarios están diseñados su software. Ahora con su acercamiento con los clientes saben que es lo que quieren no lo que suponemos dijo.

Jane dijo suponer es bueno pero mejor es averiguar.

El diseñador centrado en el usuario les ayudo a crear un programa de 4 visitas periódicas de los clientes, esto nos ayuda a cumplir 3 metas la primera es que motiva a los clientes a crear personas, segunda es entender en el ámbito en cual se desarrollan los clientes, y la tercera crear rutas rojas.

Que son rutas rojas dijo el joven. Es donde no un carro no se puede parar para nada.

Entonces en el software son los viajes críticos con un producto.

Pero no todo son rutas rojas ayudan a que las funciones menos importantes no dañen la interfaz.

El joven entendió uno de los tres secretos del diseñador centrado en el usuario que las visitas a los clientes les ayudan para quien esta diseñado y en que ambiente será utilizado.

Primer secreto del diseño centrado en el usuario foco temprano y continuo en el usuario y sus tareas.

El joven pregunto si esto demora, Jane dijo por supuesto que demora, entonces el joven dijo que demoraría mucho, pero Jane dijo que no ella dijo que ellos desarrollan un proceso llamado Ágil que mejora el software según las exigencias de los usuarios.

El joven dijo si el foco temprano y continuo en los usuarios es el primer secreto cuales son los otros dos, ella dijo que es hora de que visite a los otros dos clientes.

Segundo secreto del Diseñador centrado en el usuario.

El joven salió y se detuvo a comer su almuerzo, después fue a su segunda cita.

Espero y conoció a Peter Levy un hombre alegre de complexión gruesa pelo oscuro y barba corta y el también llamo al diseñador personaje.

El joven pregunto sobre los otros dos secretos, Peter respondió se necesita garantizar que los diseños funcionen tal y como la gente espera.

Le dio un teléfono y pregunto que opinaba de él dijo que estaba bien y que le gustaba , después dijo que los botones estaban demasiado juntos y oprimía dos , entonces Peter dijo que la gente debe utilizar para ver que problemas produce.

Él dijo que si ha escuchado sobre las rutas rojas, el joven dijo que si entonces Peter dijo que a los usuarios les daban tareas a realizar con sus productos para ver que problemas tenían Peter menciona medir la usabilidad, como es eso dijo el joven de tres formas.

La primera es la efectividad, luego la eficiencia, finalmente la satisfacción.

El joven comprendió el segundo secreto y Peter le pidió mirar un afiche que en su parte inferior decía Segundo Secreto del Diseño centrado en el usuario: La medición empírica del comportamiento del usuario.

El tercer secreto del diseñador centrado en el usuario.

Asistió a su tercera cita, espero un momento y luego llego Sofie una mujer muy elegante de unos 30 años, y comenzaron a charlar el menciona lo que aprendió pero no estaba de acuerdo, dijo que realizar nuevas pruebas llevaría mucho tiempo, Sofie menciona que es mas fácil de lo que él pensaba, ya que ellos utilizaban bocetos con nuevas cosas que pidieran los clientes.

Así ellos escogerían lo más apropiado y dijo que siempre se realizan varios bocetos con nuevos diseños.

El joven comprendió y ella le dio una frase que ellos utilizaban que dice “No puedes tener correcto el diseño hasta que tienes el diseño correcto”

El joven dijo que ellos usan los prototipos electrónicos para tener el diseño correcto, si afirmo Sofie y le dijo que había comprendido el tercer secreto del diseñador centrado en el usuario.

El joven dijo que ha de tener una frase en algún afiche ella dijo correcto y le mostro un afiche que decía Tercer secreto del diseñador centrado en el usuario, diseño interactivo, escribió en su cuaderno moleskine.

El diseñador centrado en el diseño explica.

El joven fue a visitar al diseñador por el diseñador le pregunto que es lo que había aprendido, el joven le respondió que aprendió los tres secretos de un diseñador centrado en el diseño y entonces pregunto porque las empresas no lo hacen , el diseñador respondió que tal vez no lo hacen porque suponen que es lo que necesita la gente.

También hablo del segundo secreto que es la usabilidad, dijo que es conveniente probar su uso con los clientes para encontrar el correcto.

Que mas dijo el diseñador, el joven hablo del tercer secreto, y el diseñador hablo de que el que decide es el PCESMA.

El diseñador le menciono que si le gustaría trabajar con el dijo es lo que siempre estaba esperando, el acepto al final el joven se convirtió en un diseñador centrado en el usuario.

De pronto paso mucho tiempo y un día de esos sonó su teléfono, era una voz de una chica que quería verlo para saber como convertirse en una mejor diseñadora.

Al final se encontró con ella y él le pidió algo, ella dijo claro, el joven dijo que compartiera sus conocimientos con otros.