



UNIVERSIDAD VERACRUZANA

FACULTAD DE NEGOCIOS Y TECNOLOGÍA

CAMPUS IXTAC

**DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO**

NATALIA LOPEZ MIRANDA

IAN CARLO RODRIGUEZ PICO

DIANA LAURA BAUTISTA GARCIA

## Contenido

Ejercicio 1: .....	2
Ejercicio 2: .....	3
Ejercicio 3: .....	4
Ejercicio 4: .....	5
Ejercicio 5: .....	6
Ejercicio 6: .....	8
Ejercicio 7: .....	9
Conclusión.....	10
Ejercicio Final: .....	11

# Diseño de interfaces de usuario

## Introducción al análisis del usuario

- Definición del análisis del usuario
- Importancia en el diseño de interfaces
- Objetivo de la presentación

### Ejercicio 1:

Identifica una aplicación que uses y describe a qué tipo de usuario está dirigida.

Duolingo es una app para aprender idiomas de forma divertida, la app cuenta con una versión gratuita y una de suscripción. Está dirigida para usuarios finales que deben hacer un registro para poder hacer uso de la aplicación y así mantener un progreso.

## Método de análisis del usuario

- Investigación cualitativa y cuantitativa
- Encuestas y entrevistas
- Pruebas de usabilidad y observación

### Ejercicio 2:

Diseña una breve encuesta para entender las necesidades de los usuarios de una app.

#### *Encuesta*

1. ¿Con qué frecuencia utilizas la app?
2. ¿Con qué facilidad manejas la app?
3. ¿La app es lo que esperabas?
4. ¿Qué características te gustan más de una app?
  - Diseño visual atractivo
  - Facilidad de uso
  - Opciones de personalización
  - Rápida y sin errores
  - Sin anuncios
5. ¿Por qué razón abandonarías la app?
  - Es difícil de entender
  - Se traba o tiene errores
  - No me resulta útil
  - Tiene demasiados anuncios
  - Otra razón: \_\_\_\_\_

## Perfiles y personas de usuario

- Definición de usuario tipo
- Creación de perfiles basados en datos
- Uso de personas para representar segmentos de usuarios

### Ejercicio 3:

Crea una persona de usuario para una app de banca móvil.

Persona de usuario: *Natalia López*

- Edad: 22 años
- Ocupación: Diseñadora frontend freelance
- Ubicación: Guadalajara, México
- Nivel tecnológico: Intermedio
- Dispositivos que usa: Smartphone (Android), laptop

Objetivos:

- Revisar en su banca móvil su saldo rápidamente
- Pagar servicios desde su celular
- Transferir dinero sin complicaciones

#### Ejercicio 4:

##### Experiencia del Usuario y Comportamiento

- Cómo los usuarios interactúan con interfaces
- Identificación de puntos de fricción
- Mapeo del recorrido del usuario

**Ejercicio:** Dibuja un mapa del recorrido de un usuario en una tienda en línea.

Etapas	Iniciar sesión	Buscar producto	Elegir distribuidor	Elegir forma de pago	Recibir entrega
Puntos de fricción	El usuario puede no tener una dirección de correo aún	<ul style="list-style-type: none"><li>• El buscador no encuentra bien el producto</li><li>• El producto no está disponible en la tienda</li></ul>	El usuario no puede distinguir entre distribuidores de confianza	El usuario no tiene acceso a sus tarjetas en el momento	Los tiempos de entrega son demasiado largos y muy poco precisos
Oportunidades	Puede acceder si se sincroniza la cuenta de la tienda con una de Google	Puede implementarse algoritmos de IA que ayuden a mejorar las búsquedas	Puede implementarse un sistema de calificaciones donde el distribuidor pueda construir una imagen en base a ellas	Puede guardar sus tarjetas y sus datos (a excepción del CCV) para agilizar el proceso	Se puede rastrear el encargo via GPS y enviar reportes a la tienda en casos necesarios
Emociones	Normal	Curiosidad	Fastidio	Alivio	Alegría

#### Ejercicio 5:

##### Accesibilidad y Diversidad de Usuarios

- Importancia del diseño inclusivo
- Diferencias en capacidades y dispositivos
- Adaptaciones necesarias para diferentes usuarios

**Ejercicio:** Identifica barreras de accesibilidad en una aplicación y sugiere mejoras.

Spotify es una app cuya función principal es escuchar música, pero de manera irónica, no cuenta con muchas funciones o configuraciones que se adapten a las necesidades auditivas de los usuarios, teniendo una nula adaptabilidad a las necesidades de cada persona. Para arreglar este problema, tengo algunas propuestas a implementar que pueden mejorar la aplicación y hacerla más “inclusiva”:

- Control automático del volumen: Hay muchas canciones que suenan bajo, y otras que suenan demasiado alto; sería bueno una opción que, al activarse y con ayuda de un algoritmo, la aplicación pueda bajar automáticamente y en tiempo real el volumen de la canción si la considera demasiado ruidosa.

- Tipos de sonido: Para aquellas personas que les gusta oír su música en distintos dispositivos, Spotify podría implementar las configuraciones de sonido parecidas a las de una televisión, pudiendo cambiar su forma desde “estéreo” hasta tipo “cine”.
- Configuración para “un solo auricular”: Hay personas que cuentan con un solo oído, por lo que aquellas canciones que aprovechan la distribución de los dos auriculares pueden afectar la experiencia de estos usuarios. Por lo tanto, es buena idea implementar una opción donde la aplicación solo permita la salida de sonido de un solo auricular y definir cuál de los dos; no hace falta decir que este tipo de configuración solo será posible en auriculares inteligentes.

### **Ejercicio 6:**

#### Análisis de Datos del Usuario

- Uso de métricas para evaluar interacción
- Herramientas de análisis de comportamiento
- Toma de decisiones basada en datos

**Ejercicio:** Propón un conjunto de métricas clave para analizar el uso de una aplicación de mensajería.

Si es necesario calificar la calidad de una aplicación de mensajería, se propondrían los siguientes puntos clave:

- El tiempo de envío de mensajes no debe de tardar más de dos segundos dentro del alcance de una red MAN. En caso de ser una comunicación internacional, no deben de ser más de 10 segundos.
- El editor de mensajes debe de poder dividirlos en 2 secciones: título y cuerpo.
- Debe dar la posibilidad de enviar un archivo adjunto al mensaje de 100 megabytes de peso como mínimo
- El usuario que recibe el mensaje debe de poder ver claramente el nombre del usuario que se lo envió sin complicaciones
- El usuario debe de poder enviar una respuesta directa a cualquier mensaje recibido
- La aplicación debe de ofrecer por lo mínimo los 3 principales estilos de texto: negritas, cursiva y subrayada.

#### **Iteración y Mejora Continua**

- El análisis como proceso cíclico
- Pruebas A/B y optimización de interfaces
- Implementación de mejoras basadas en el usuario

### **Ejercicio 7:**

Imagina que una app tiene una alta tasa de abandono. ¿Cómo investigarías la causa?

Si una aplicación presenta una alta tasa de abandono, lo primero sería analizar los datos de uso: cuánto tiempo permanecen los usuarios en la app, en qué pantallas abandonan, y si hay acciones que no llegan a completar. También resultaría útil entrevistar o encuestar a usuarios

actuales y a quienes han dejado de usar la app, para identificar posibles frustraciones o expectativas no cumplidas.

El análisis de grabaciones de sesiones o mapas de calor puede aportar información sobre cómo interactúan con la interfaz y si hay elementos que generan confusión o son ignorados. Revisar cada proceso, ya que si el abandono ocurre en las primeras etapas, podría deberse a problemas con el registro, lentitud en la carga o falta de claridad en el uso inicial. Finalmente, realizar pruebas de usabilidad permite observar directamente cómo navegan los usuarios y detectar obstáculos que podrían estar afectando la experiencia.

## **Ejercicio 8:**

### **Conclusión**

- Resumen de los principios del análisis del usuario

El análisis del usuario busca entender cómo las personas usan una aplicación, qué necesitan y qué problemas encuentran. Para eso, se combinan métodos cualitativos (como entrevistas y observación) con datos cuantitativos (como métricas de uso). La información obtenida sirve para tomar decisiones más acertadas en el diseño y desarrollo del producto. También se construyen perfiles o personas de usuario que ayudan a tener claridad sobre a quién está dirigida la app.

- Importancia de entender a los usuarios para un diseño exitoso

Diseñar sin conocer al usuario es asumir muchas cosas. Cuando entendemos bien a las personas que van a usar una app, podemos ofrecer soluciones más útiles, simples y efectivas. Esto reduce errores, mejora la experiencia y aumenta las posibilidades de que el producto sea bien recibido y usado a largo plazo.

- Herramientas y recursos para seguir mejorando

Google Analytics, Hotjar, Mixpanel o Firebase para analizar comportamiento.

Microsoft Forms y Google Forms para encuestas.

Maze o Lookback para pruebas de usabilidad.

**Ejercicio Final:** Diseña una estrategia de análisis del usuario para una nueva aplicación móvil.

### **1. Definición del proyecto**

Describir brevemente de qué trata la aplicación, explicar cuál es su propósito principal y qué problema busca resolver.

### **2. Identificación del público objetivo**

Definir a qué tipo de usuarios está dirigida la app, su edad, necesidades y el contexto donde se usará la aplicación.

### **3. Métodos de análisis inicial**

Elegir métodos cualitativos y algunos cuantitativos y diseñar una breve encuesta con al menos 5 preguntas clave para conocer mejor las necesidades de los usuarios.

#### **4. Creación de personas de usuario**

Basado en la información anterior, crear al menos un perfil de usuario que represente un segmento clave del público, incluyendo edad aproximada, ocupación, motivaciones, frustraciones, y contexto de uso de la app.

#### **5. Mapeo del recorrido del usuario**

Trazar un recorrido típico de un usuario dentro de la app e identificar posibles puntos de fricción o confusión en ese recorrido.

#### **6. Consideraciones de accesibilidad**

Pensar en posibles barreras que podrían afectar a distintos tipos de usuarios (personas con discapacidades visuales, dificultades motoras, dispositivos antiguos, etc.), y proponer al mejoras o adaptaciones que ayuden a que la app sea más accesible para todos.

#### **7. Análisis posterior al lanzamiento**

Definir qué métricas vas a seguir una vez que la app esté en uso y mencionar qué herramientas usarías para medir ese comportamiento.

#### **8. Iteración y mejora continua**

Explicar cómo se usarían los datos recopilados para hacer mejoras, como pruebas A y B.