

Interacción Hombre Maquina

Laboratorio 09

Ing. Patricia Vigo Pereyra

UPAO

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

Agenda

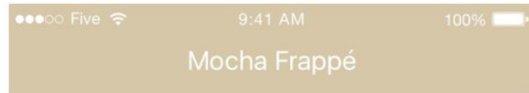
Metodología UX:

- Introducción
- Fase 1: Investigación

UX: User eXperience

- En español, Experiencia de Usuario, es aquello que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio.
- Se logra una buena UX al enfocarse en diseñar productos útiles, usables y deseables, lo cual influye en que el usuario se sienta satisfecho, feliz y encantado.
- La usabilidad es un atributo de la UX.

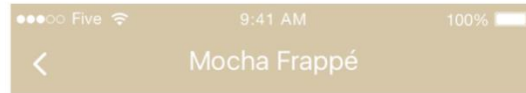
UX: Ejemplo



Mocha Frappé

\$50.00

Comprar



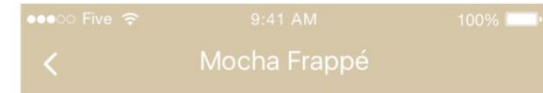
Mocha Frappé

\$50.00 MXN

Tamaño ▼

Cantidad ▼

Comprar



Mocha Frappé

\$50.00 MXN

El delicioso Mocha Frappé tiene espresso, leche, chocolate y crema batida. Cada porción (300 mL) tiene 350 Calorías. ¡Escoge la leche a tu elección!

Tamaño ▼

Cantidad ▼

Comprar

♥ Agregar a mis favoritos

UX: Ejemplo

- **UI**, hay un botón que permite interactuar al usuario con el sistema (comprar).
- **Usabilidad**, hay un botón que permite al usuario regresar, además me dice en qué moneda está el precio y me permite seleccionar la cantidad (previniendo errores).
- **Buena UX**: tiene una descripción que me dice qué ingredientes tiene, cuantas calorías y además me permite ¡agregarlo a mis favoritos para comprarlo rápido en otra ocasión!

Diseño UX

- El diseño de Experiencia de Usuario busca una relación armoniosa entre las personas y la tecnología.
- Del resultado de esta relación nace un conjunto de sensaciones emocionales y valoraciones al producto el cual se pueden medir y mejorar.

Etapas

Investigación

Organización

Prototipado

Pruebas

Diseño

Etapa 1: Investigación

- **Durante esta etapa se trata de obtener la mayor cantidad de información posible** y necesaria para el proyecto a realizar, tanto acerca del cliente como de los usuarios. El correcto balance entre demandas y necesidades de unos y otros es lo que lleva al éxito el producto a crear. Las actividades que se realizan en esta etapa son:

Investigación: Descripción del proyecto

- Descripción
 - Ejemplo: “Desarrollar una web de comercio de alimentos”
- Se requiere especificar detalles como:
 - Tipo de alimentos a comercializar
 - Ámbito geográfico
 - Tiempos de atención

Investigación: Descripción del proyecto

- Descripción
 - Ejemplo: “Desarrollar una web de venta de flores”
- ¿Qué detalles se debe especificar?

Etapa 1: Investigación

- Definir escenarios.
- Estudio del contexto.
- Definir perfiles de usuarios.
- Estudio de los Contenidos.
- Estudio de Usuarios (receptores).
- Definir el modelo de negocio.
- Investigar sus necesidades. (de información, formación, etc.).
- Definir la intensidad comunicativa del producto (Informar, entretener, alertar).
- Definir los objetivos de los clientes o emisores con el producto.

Etapa 1: Investigación

- Definir las necesidades generales del proyecto.
- Definir la temática general del producto a realizar o rediseñar.
- Realizar un inventario de recursos de información del producto.
- Caracterizar a los usuarios. (tipología, roles, etc.).
- Realizar mapas de conceptos (Concept Map).
- Definir de manera general a los usuarios del producto, su contexto de uso, y los contenidos que tendrá el mismo.
- Definir las características del contexto de uso (culturales, políticas, económicas, sociales y tecnológicas)

Herramientas

- Entrevista
- Cuestionario
- Observación

La entrevista

- Se sugiere que sea una conversación, con empatía, donde el interlocutor que sienta más cómodo.
- Se requiere habilidades sociales y se debe dejar hablar al entrevistado sin interrumpir.

La entrevista

- Quien es el cliente? A que se dedica?
- Cual es el proyecto? Que objetivos tiene? Como se van a medir los resultados?
- Quien está implicado en el proyecto? Cuales son sus nombres? A que se dedican? Cuales son sus responsabilidades? Cual es su papel en el proyecto?
- Cual es la materia de conocimiento del proyecto? Que implicaciones tiene? A quien esta dirigido? A quien beneficia? Cual es la experiencia de otros?
- Como es el entorno del proyecto? Hay elementos que lo apoyen? Hay situaciones de riesgo?

El cuestionario

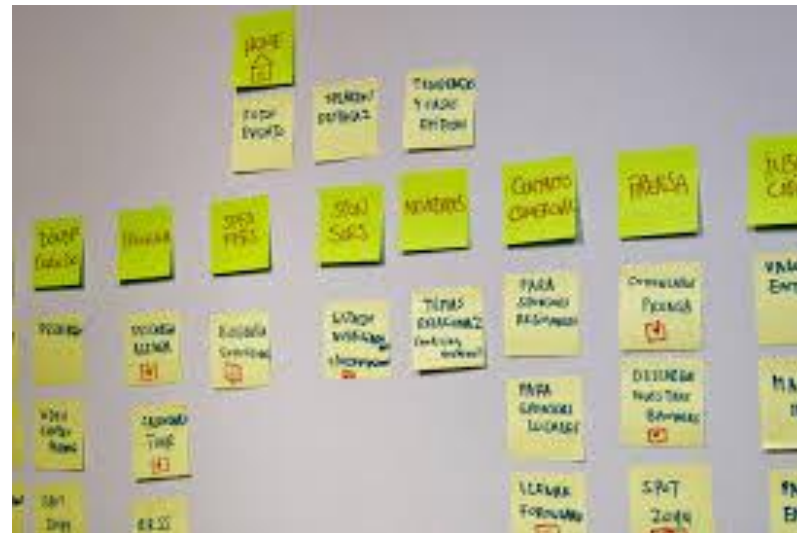
- Permiten obtener información de tipo cualitativo.
- Las preguntas que se suelen utilizar son cerradas (con opciones). Es mejor dejar las preguntas abiertas para las entrevistas.
- No es necesario aplicar cuestionarios e entrevistas. Se puede definir en base al numero de personas que proveen datos. Si son pocos, es más eficiente la entrevista. Si son muchos, es mas eficiente el cuestionario.

La observación

- Mirar, escuchar, anotar.
- Es incorporar toda la información posible de una realidad.
- Situación imaginaria: Se quiere virtualizar el servicio de atención a clientes, a través de una web. ¿Qué se puede observar? ¿Qué información se puede obtener de la observación?

Card sorting

- La técnica de 'card sorting' se basa en la observación de cómo los usuarios agrupan y asocian entre sí un número predeterminado de tarjetas etiquetadas con las diferentes categorías temáticas del sitio web.
- Para que se adopte exactamente el modelo mental del usuario.



Proyecto final

- En los grupos habituales de trabajo deben definir la idea de su proyecto.
- Para la próxima semana se debe tener avanzados los ítems listados en las diapositivas 11 y 12.