

Design Thinking & Build

Taller Design Thinking - Parte 2



Asignatura	:	Sistemas de Información 2021-1
Carrera	:	Ingeniería en Ejecución en Computación e Informática
Profesora	:	Elizabeth Grandón Toledo
Ayudante	:	Patricio Pardo Novoa



Introducción

Este taller está basado en el curso “Design Your First App with Build” disponible en la plataforma de e-learning openSap^[1].

El objetivo del curso base es ayudar los interesados a desarrollar su propio Design Thinking, apoyando el proceso de prototipado en la herramienta Build^[2].

Este curso ha sido diseñado para jóvenes estudiantes de tecnología, con poca o ninguna experiencia en desarrollo.

[1] [openSap](#)

[2] [Build](#)





Estructura del Taller

Para optimizar el tiempo y aprendizaje, este taller está dividido en dos partes y cada parte está compuesta de dos secciones. A continuación, se presenta la estructura:

- Parte 1:
 - ◆ Comenzando con empatía.
 - ◆ Punto de vista y la generación de ideas.
- Parte 2:
 - ◆ Build: prototipo y retroalimentación.
 - ◆ Llevando tu visión al mundo.



Estructura del Taller

Parte 2

2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo.

2.1.2 Poner las ideas en el papel.

2.1.3 Probando tu prototipo.

2.1.4 Escuche a sus usuarios.



2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori.

2.2.2 Construyendo su prototipo de alta fidelidad en Build.

2.2.3 Usando datos reales.

2.2.4 Llevando tu prototipo al mundo real.





Build: Prototype and Feedback

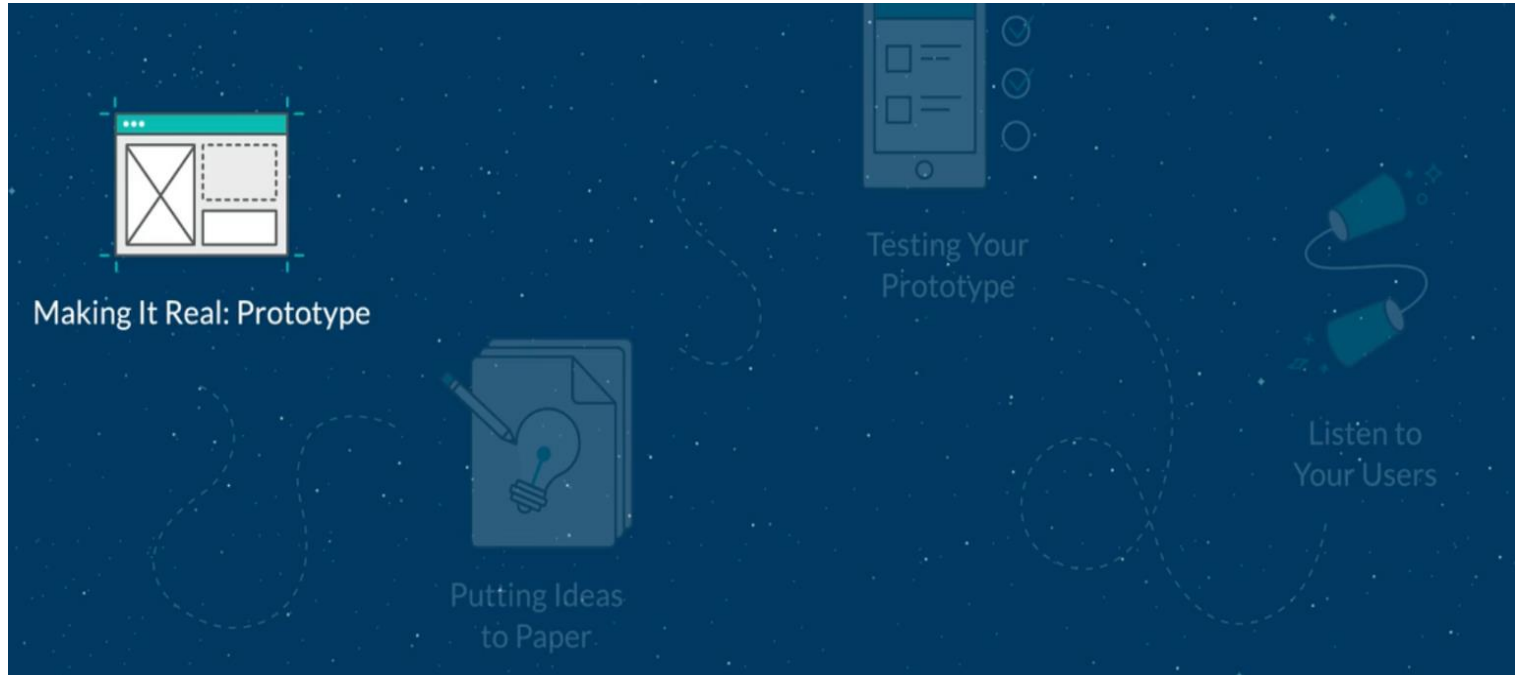
Design Your First App with Build

openSAP
open.sap.com

SAP Run Simple

2.1 Build: prototipo y retroalimentación

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo





2.1 Build: prototipo y retroalimentación

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

Es preciso recordar las fases Definir e Idear:

- En Definir, aprovechamos los aprendizajes de la investigación recopilados en la fase de Empatía para ayudar a definir quién es nuestro usuario y qué problemas tiene.
- En Idear, nos enfocamos en generar ideas que nos ayuden a pensar más allá de lo obvio y a generar ideas innovadoras y creativas.



2.1 Build: prototipo y retroalimentación

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

En esta sección del taller nos enfocaremos en la fase de Prototipar.

Un prototipo es un borrador de representación de una idea que podría ser la solución para un problema que está tratando de resolver. Prototipar es cuando se empieza a dar vida a las ideas que se te han ocurrido durante la ideación para que puedas ver que funciona y que no.

El objetivo de un prototipo es permitir experimentar una solución y obtener comentarios sobre ella.



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

La fidelidad de un prototipo se refiere al nivel de detalle y cuán cerca puede imitar la apariencia de la aplicación final. Factores como la interactividad, diseño visual, contenido y funcionalidad, determinan el rango de fidelidad en el que se encuentra su prototipo.

Los prototipos de baja fidelidad son borradores y generalmente están dibujados a mano.

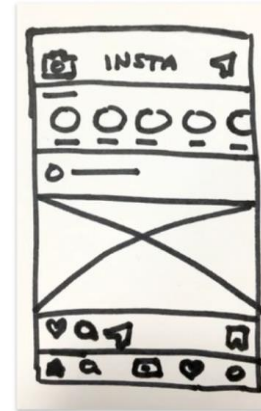
Los prototipos de alta fidelidad son más interactivos debido a que su comportamiento es como el de un producto o servicio del mundo real.

2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

Los prototipos de baja y alta fidelidad se utilizan en un proyecto y cada uno tiene sus propias fortalezas y beneficios según el momento en el que se utilicen en el ciclo de vida del proyecto.

Lo-Fi



Hi-Fi



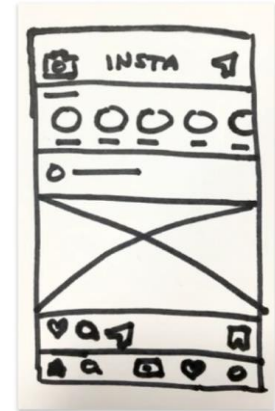
2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

Algunos de los beneficios de los prototipos de baja fidelidad son:

- Son fáciles de crear
- Fallan rápido y a menudo
- Centrarse en el flujo del proceso que apoyan
- Comentarios de alta calidad

Lo-Fi



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.1 Haciéndolo realidad: Prototipo

Algunos de los beneficios de los prototipos de alta fidelidad son:

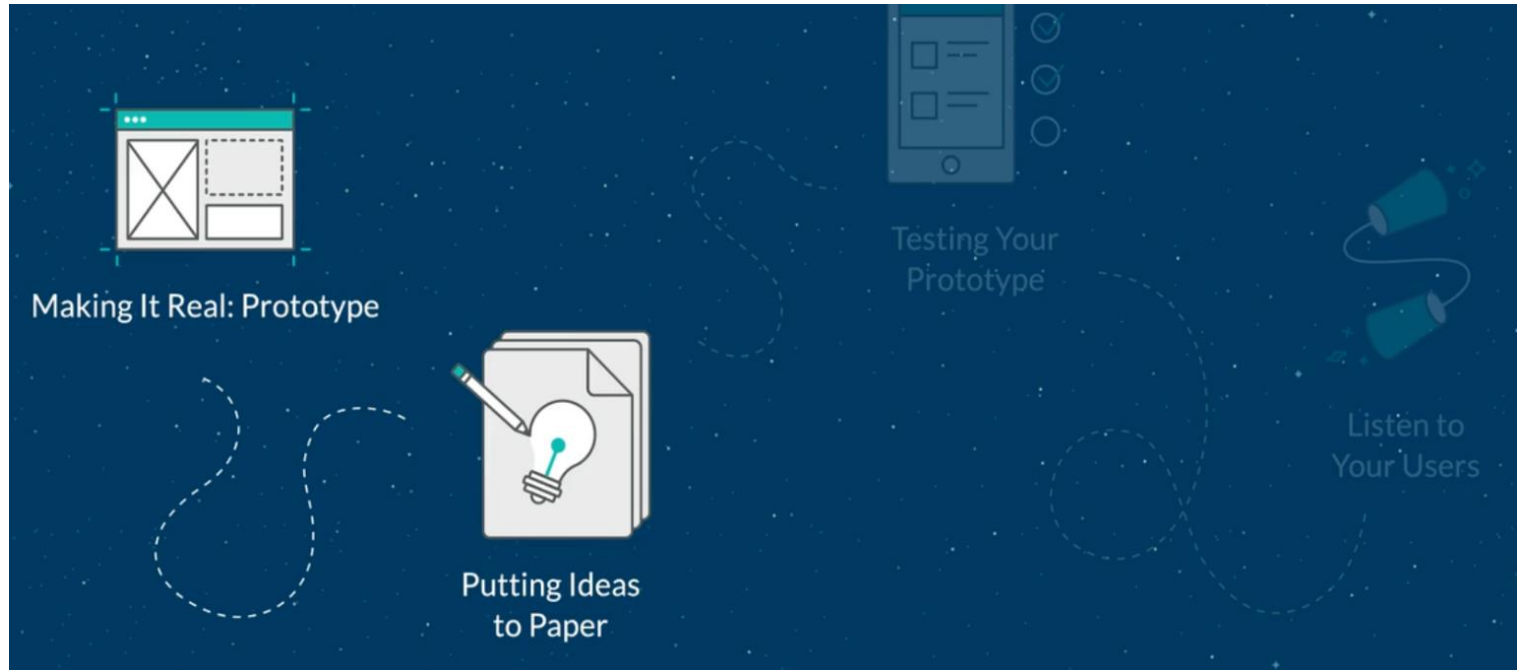
- Se comportan como el producto final
- Interfaz de Usuario (UI) mejorada
- Sirven como observatorio
- Es mejor que un documento

Hi-Fi



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.2 Poner las ideas en el papel



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

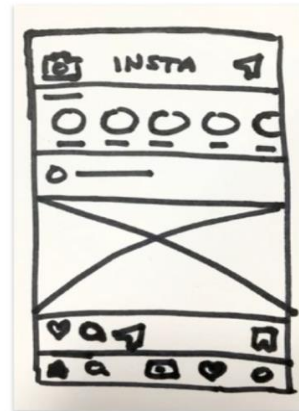
2.1.2 Poner las ideas en el papel

Usaremos papel y lápiz para crear nuestros prototipos de baja fidelidad.

En el sitio oficial de Build, en la sección de aprendizaje, podemos encontrar un documento llamado “Cómo crear un prototipo dibujado a mano”.

Es importante tomar las mejores fotos posibles a cada prototipo, porque los subiremos a Build para darles un mayor dinamismo.

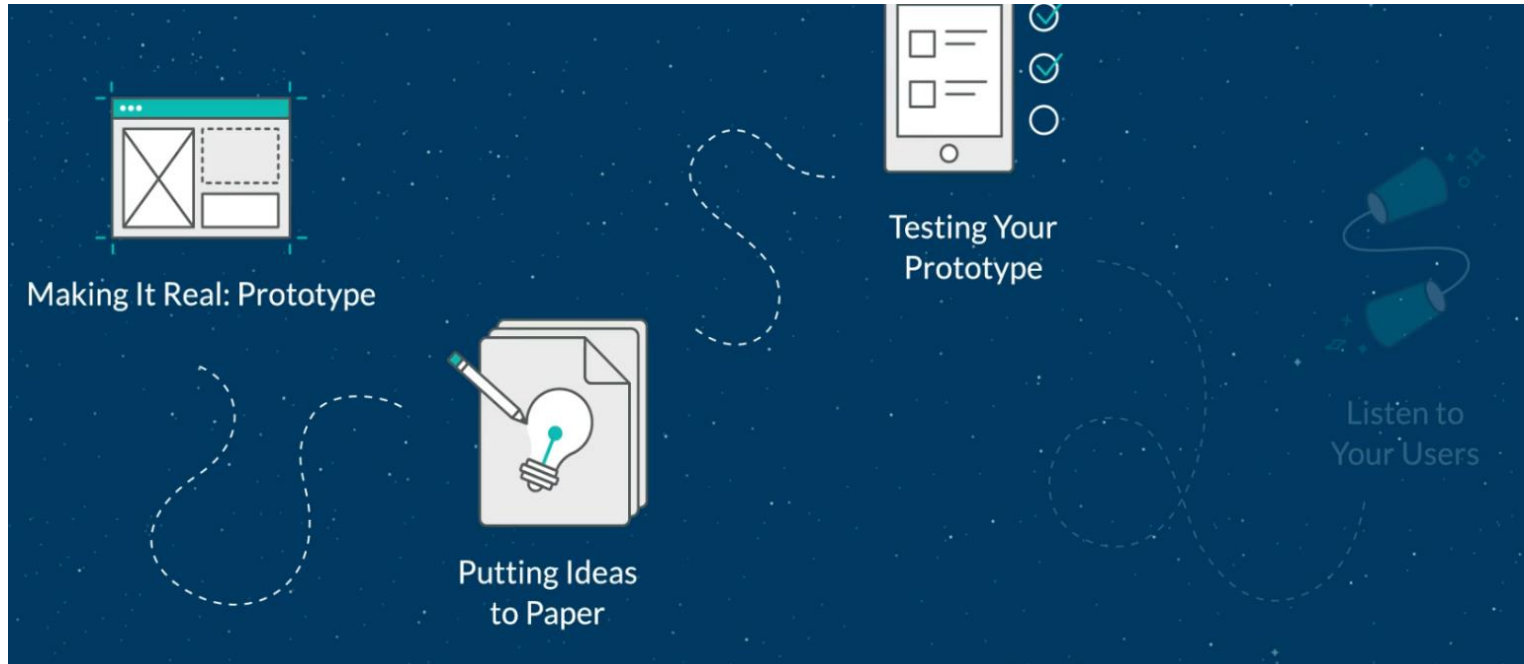
Lo-Fi



<https://www.build.me/learningDetail/640>

2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.3 Probando tu prototipo





2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.3 Probando tu prototipo.

La fase final de Design Thinking es Pruebas.

La fase de Prueba le permite recopilar comentarios sobre el prototipo que ha creado, y también es la oportunidad perfecta para ganar más empatía y comprensión de las personas para las que estamos diseñando.

Esta fase nos permite ver cómo los usuarios interactúan con el diseño.



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.3 Probando tu prototipo

Aunque el Design Thinking es un proceso flexible, el punto final ideal para todo diseño es satisfacer estos tres criterios:

Criterios	Relación
Deseabilidad	Usuarios
Factibilidad	Tecnología
Viabilidad	Negocio



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

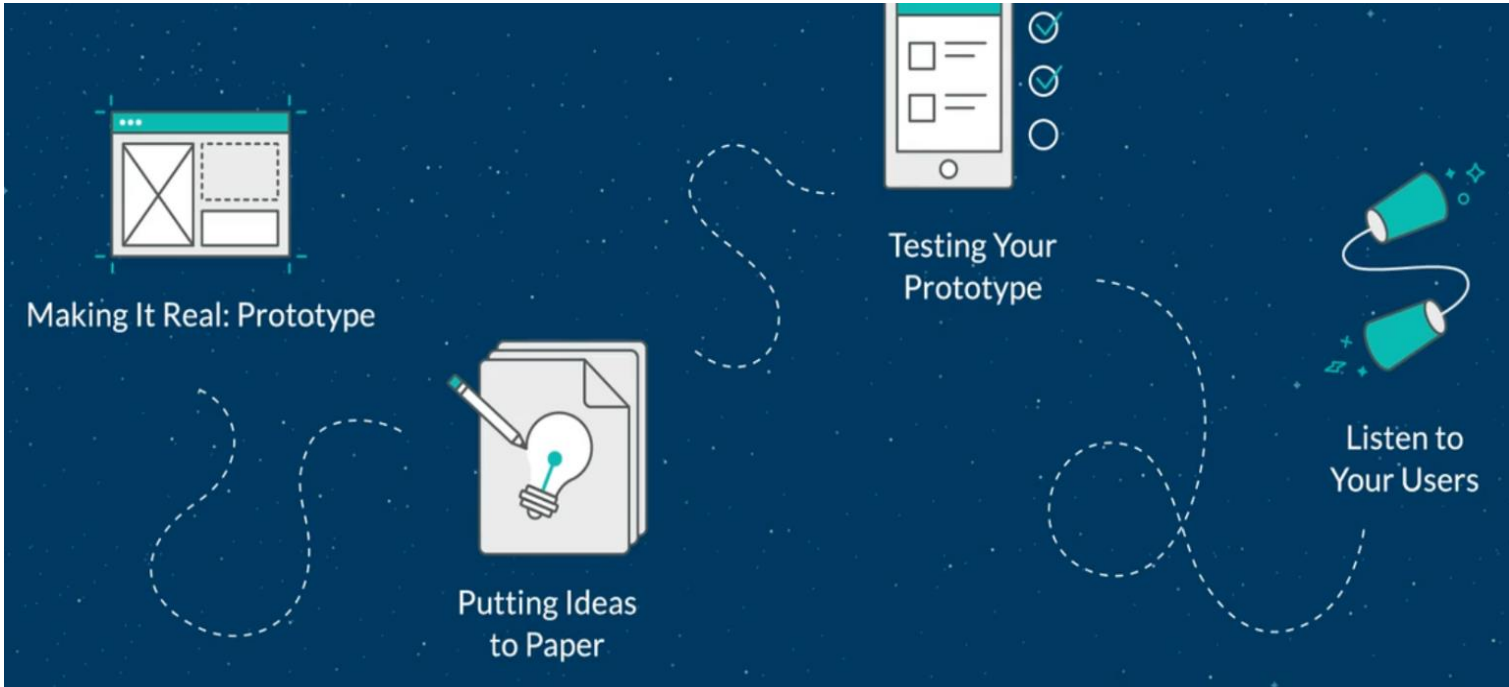
2.1.3 Probando tu prototipo

El concepto de “usabilidad” describe cómo los usuarios perciben la efectividad general del diseño y su nivel de satisfacción al trabajar con el. Para generar pruebas de usabilidad es recomendable seguir los siguientes pasos:

1. Decidir qué se quiere aprender del producto
2. Elegir un moderador
3. Decidir las funcionalidades a probar
4. Crear un prototipo
5. Reclutar a los participantes
6. Realizar la prueba

2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.4 Escuche a sus usuarios





2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.4 Escuche a sus usuarios

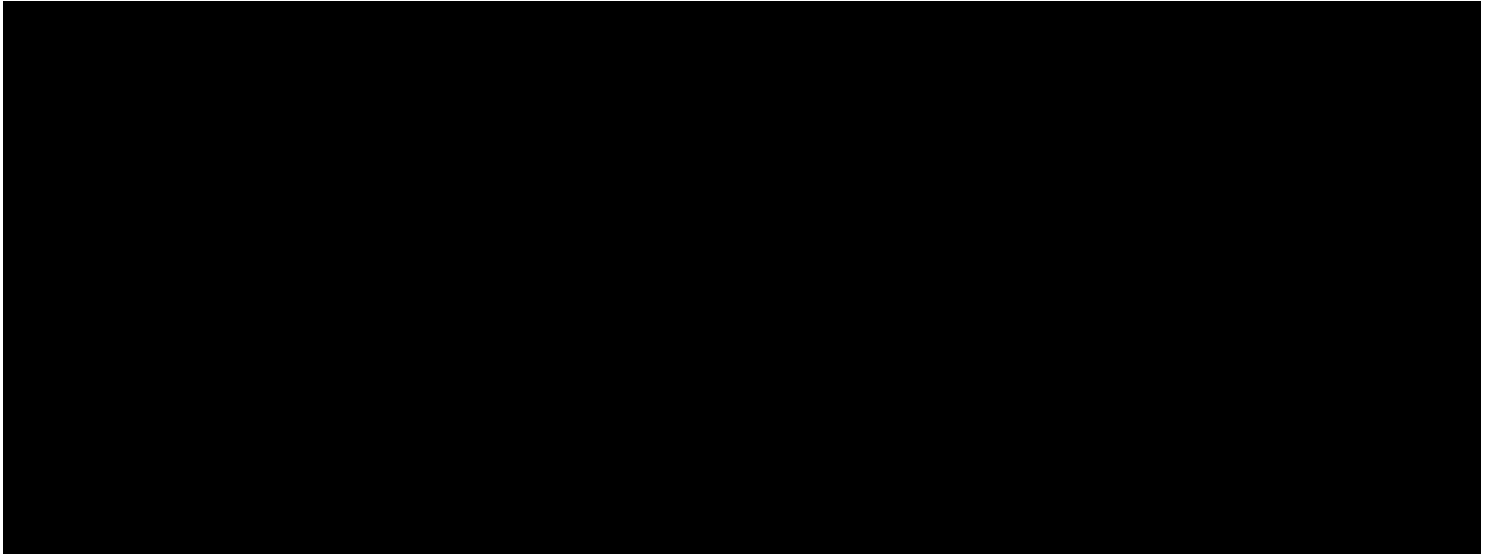
Es importante destacar el análisis de los comentarios y retroalimentaciones recibidas, de esto obtendremos una mejor comprensión de lo que funciona y lo que no, además de como poder obtener información significativa en la próxima interacción del usuario con su prototipo.

Build nos permite analizar los comentarios y retroalimentaciones de una manera muy inteligente. La siguiente diapositiva contiene un video de ejemplo.



2.1 Build: prototipo y retroalimentación:

2.1.4 Escuche a sus usuarios





Taking Your Vision Into the World

Design Your First App with Build

WEEK 4

openSAP
open.sap.com

SAP Run Simple

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori.



2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori

SAP Fiori es el lenguaje de diseño desarrollado por SAP. Un lenguaje de diseño usa elementos visuales e interacciones para comunicarse con sus usuarios, a través de una interfaz de usuario.

SAP Fiori

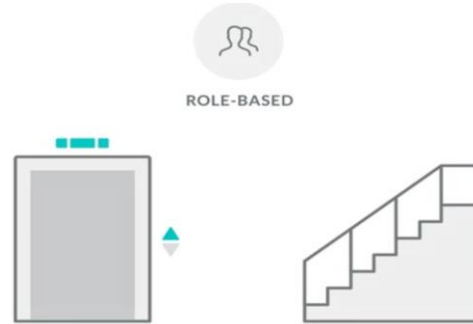


2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori

Fiori sigue 5 reglas de diseño:

- Software (Role-Based)
- Adaptativo
- Simple
- Coherente
- Delicioso



En un edificio de apartamentos, las necesidades varían según la persona.

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori

openSAP



ADAPTIVE



Debido a los avances tecnológicos recientes, el aire acondicionado y el calentador ahora se pueden controlar a través de su teléfono, tableta y termostato; sin importar dónde se encuentre y qué dispositivo tenga.

openSAP



SIMPLE



Piense en lo simple que sería escanear una tarjeta de acceso a su puerta y hacer que se abra automáticamente, en lugar de hurgar en sus bolsillos y buscar entre todas sus llaves hasta encontrar la correcta.

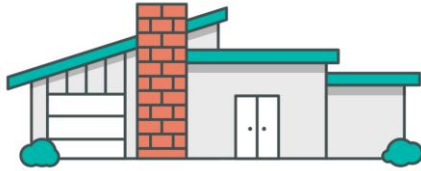
2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.1 Introducción a SAP Fiori

openSAP



COHERENT



Si la puerta de su casa está en un lugar diferente todos los días, ¿Cómo se sentiría? Extremadamente frustrado(a) ¿verdad?

openSAP



DELIGHTFUL



En un caluroso día de verano, cuando entras en un edificio de departamentos y una ola de aire fresco le invade. Se sentiría encantado de lo fácil que fue para el edificio adaptarse a una temperatura agradable.

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.2 Construyendo su prototipo de alta fidelidad en Build





2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.2 Construyendo su prototipo de alta fidelidad en Build

Un prototipo de alta fidelidad es lo más parecido posible a un producto real en apariencia e interactividad, sin construir uno. Es un paso clave para seguir el diseño centrado en el usuario, ya que según los comentarios y retroalimentaciones, se pueden mejorar los diseños de forma rápida y económica e iterar a través de ciclos de desarrollo.

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.3 Usando datos reales





2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.3 Usando datos reales

El uso de datos reales ayuda a comprender cómo estructurar la interfaz de usuario y representar los datos que el usuario necesita de una manera mucho más efectiva.

Para lograrlo necesitamos un modelo de datos que describa la organización de los datos en la aplicación.



2.2 Llevando tu visión al mundo:

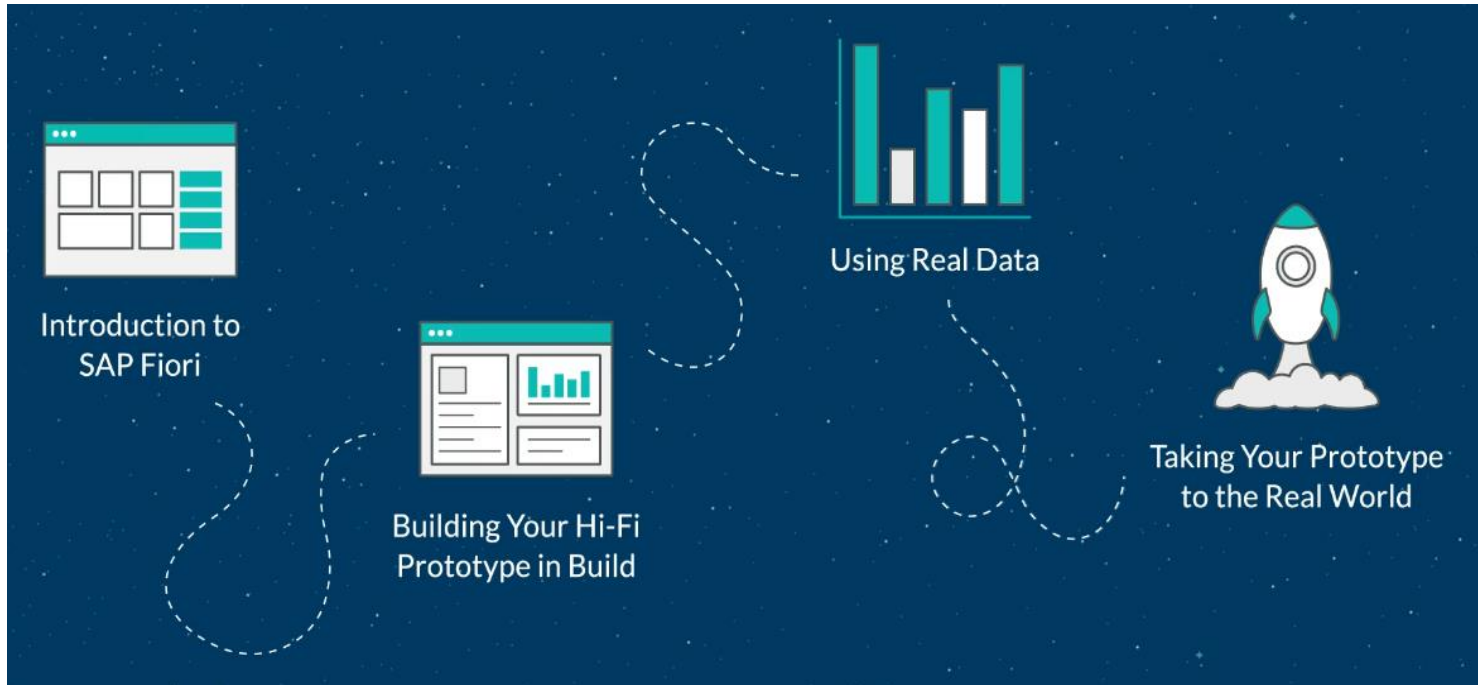
2.2.3 Usando datos reales

Las ventajas de un prototipo con un modelo de datos son:

- Tener datos reales o familiares, ayuda a obtener comentarios más valiosos.
- Un modelo de datos permite importar los datos de una vez.
- Es una manera fácil de administrar los datos.

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.4 Llevando tu prototipo al mundo real





2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.4 Llevando tu prototipo al mundo real.

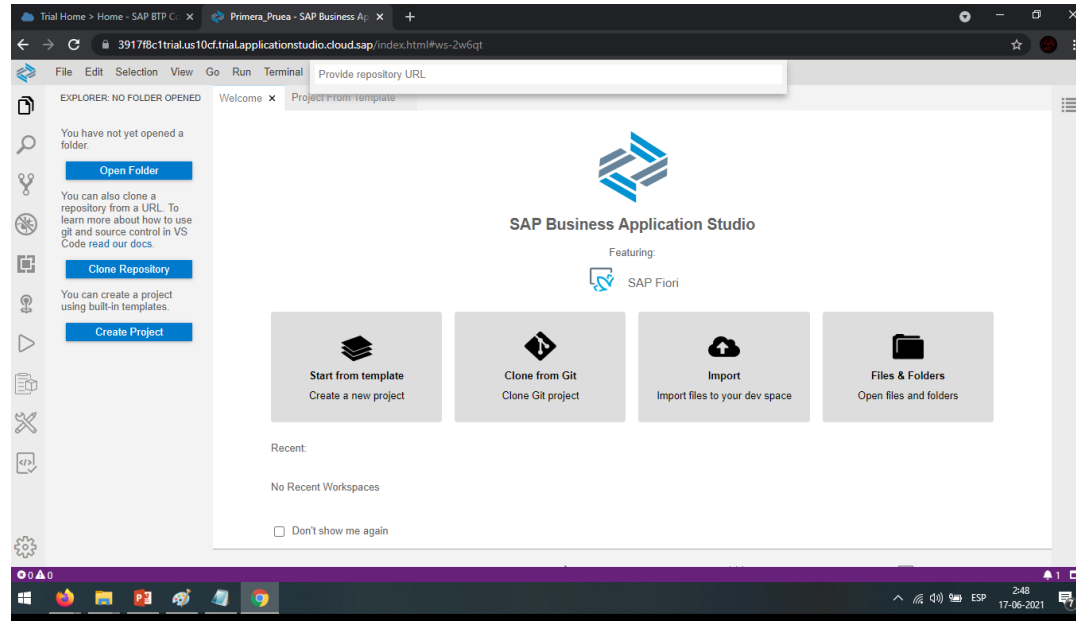
¿Qué pasaría si pudiera proporcionar a los desarrolladores el código detrás de mis prototipos para que pudieran ver exactamente qué controles de interfaz de usuario deberían usar y cómo debería estructurarse la aplicación?

Build genera el código UI5 a partir de su prototipo de trabajo para que pueda importarse a una herramienta de desarrollo.

SAPUI5 es el marco HTML5 de SAP para crear aplicaciones web.

2.2 Llevando tu visión al mundo:

2.2.4 Llevando tu prototipo al mundo real



Design Thinking & Build

Taller Design Thinking –
Parte 2

Fin!

