

<b>Nombre:</b> Pablo Elías Ramírez Escalante		<b>Matrícula:</b> AL02883894
<b>Producción de diseño interactivo</b>	<b>Nombre del profesor:</b> Manuel Alejandro García Andrade	
<b>Módulo 1</b>	<b>Actividad 3</b>	
<b>Fecha:</b> 03/02/2024		
<b>Bibliografía:</b> LinkedIn. Recuperado de: <a href="https://www.linkedin.com/feed/">https://www.linkedin.com/feed/</a> Parra, A. (2023, 17 mayo). <i>Indicadores para medir la experiencia del cliente</i> . QuestionPro. <a href="https://www.questionpro.com/blog/es/indicadores-para-medir-la-experiencia-del-cliente/">https://www.questionpro.com/blog/es/indicadores-para-medir-la-experiencia-del-cliente/</a>		

### **Parte 1: Target audience**

- Enlista 1 aplicación de cada rubro y su público objetivo
  - Streaming
  - Streaming → HBO (30-64 años)
  - Redes sociales
    - Redes sociales → Tik Tok (18-24 años)
  - E-commerce
    - E-commerce → Amazon (18 a 35 años)


### **Parte 2: Imagina y discute estos escenarios**

- Al diseñar una app ¿Crees que te es de utilidad la información de la persona?
  - Sí, la información de las personas es muy útil para el diseño de una aplicación. Aprender sobre las preferencias, características demográficas y comportamientos de los usuarios ayuda a crear una experiencia más centrada en el usuario y personalizada.
- Contar con información sobre cómo la persona usaría el producto, ¿es útil?
  - Sí, comprender cómo los usuarios utilizarán la aplicación es crucial. Esto ayuda a crear una interfaz más fácil de entender, identificar problemas potenciales y optimizar el flujo de trabajo para brindar una experiencia de usuario más eficiente.
- ¿Qué información adicional te gustaría conocer de la persona?

- Los datos demográficos como la edad, el género y la ubicación geográfica, así como la información contextual del entorno en el que se utilizará la aplicación, podrían ser útiles.

**Parte 3:**

1. Elige una app que utilices con cierta frecuencia y genera una **persona** para dicha aplicación. No olvides incluir cada uno de los nueve elementos vistos en el tema.

Twitch	
<b>Dar un rostro y nombre al usuario</b>	 <p>Diego Pérez</p>
<b>Frase</b>	“Paso mucho tiempo estudiando y trabajando en mi computadora; por lo que he visto al menos este mes más de 210 horas en Twitch”
<b>Edad</b>	19 años
<b>Nivel educativo</b>	Licenciatura en Computación
<b>Género</b>	Masculino
<b>Interacción con el producto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue canales de videojuegos</li> <li>• Usa la aplicación cuando esta comiendo o en tiempos libres</li> <li>• Suscripción mensual a 2 canales</li> <li>• Interacción constante en el chat</li> </ul>
<b>Hardware/software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza computadora de escritorio <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa un iphone 14</li> </ul> </li> <li>• Usa una laptop personal: ROG Strix G18, NVIDIA® GeForce RTX™ 4070, Intel® Core™ i9, 1TB</li> </ul>

Otras cualidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interes por tendencias tecnologicas</li> <li>• Película favorita: Interestelar</li> </ul>
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiende a asilarse para darle tiempo a la aplicación</li> <li>• Los amigos que tiene los encuentro en linea</li> <li>• Esos amigos dicen que es cortes, amable y gracioso</li> </ul>

2. Una vez que termines, piensa en algún proyecto interactivo que te gustaría desarrollar (puede ser página web, app, el proyecto final u otro producto). Realiza lo siguiente:

a) Determina qué tipo de producto desarrollarás.

1. **Plataforma de Gestión de Eventos:** Los usuarios podrán organizar, promocionar y gestionar eventos en la plataforma.


b) Principales características y función del producto.

1. Registro y Creación de Eventos:
2. Gestión de Participantes:
3. Interacción en Tiempo Real:
4. Personalización del Evento:
5. Gestión de Recursos y Espacios:
6. Recordatorios
7. Herramientas de Promoción
8. Venta de Entradas

c) Investiga indicadores que te permitan conocer las características generales de los usuarios a quienes ofrecerías el producto.

1. **Tamaño y Tipo de Eventos:** conferencias, conciertos, bodas, ferias, etc. y el tamaño estimado
2. **Demográficos:** Edad, lugar de residencia, género y ocupación
3. **Expectativas y Preferencias Tecnológicas:** interfaz de usuario, dispositivos utilizados y características deseadas

4. **Necesidades:** herramientas de promoción, integración con plataformas de pago, etc
  5. **Experiencia previa en organización de eventos:** desde principiantes hasta profesionales con experiencia
- d) Genera al menos una persona que englobe las características de tus usuarios (incluye los nueve elementos y la descripción de la persona). Reflexiona en qué medida te serviría contar con una persona y cómo podrías utilizarla para la toma de decisiones.

Plataforma de Gestión de Eventos:	
<b>Dar un rostro y nombre al usuario</b>	 <p>Andrea García</p>
<b>Frase</b>	"Cada evento es una oportunidad única para crear experiencias inolvidables."
<b>Edad</b>	32 años
<b>Nivel educativo</b>	Licenciatura en Administración de Empresas
<b>Género</b>	Femenino
<b>Interacción con el producto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Andrea es responsable de organizar eventos tanto corporativos como sociales.</li> <li>• Ha llevado a cabo conferencias, presentaciones de productos y bodas.</li> <li>• Busca una plataforma completa, fácil de usar y que</li> </ul>

	simplifique la planificación y ejecución de eventos.
<b>Hardware/software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para las tareas diarias, utiliza una laptop con Windows.</li> <li>• Prefere administrar la plataforma en movimiento a través de dispositivos móviles.</li> </ul>
<b>Otras cualidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creativa y apasionada por los eventos.</li> <li>• Busca la precisión y la eficiencia en la planificación.</li> </ul>
<b>Personalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora la tecnología pero prefiere soluciones fáciles y amigables.</li> <li>• Está dispuesto a aprender y tiene un conocimiento básico de tecnología.</li> </ul>

1. Reflexión: El proceso de desarrollo de la plataforma de gestión de eventos requiere la participación de una persona ficticia como Andrea García. Esta representación ayuda a los usuarios reales a ser más humanos y comprenderlos mejor. Al conocer las preferencias y necesidades de Andrea, puede priorizar las funcionalidades que son fundamentales para la planificación de eventos corporativos y sociales. Su preferencia por soluciones simples demuestra la importancia de un diseño intuitivo que facilite la interacción.

3. Genera conclusiones en torno a la actividad.

- a) La creación de "Andrea García" permitió una elección consciente al proporcionar una orientación precisa sobre las características y funciones necesarias. Esta estrategia permitió adaptarse a las preferencias y características específicas del público objetivo, diferenciándose de la competencia al brindar experiencias relevantes y personalizadas.

#### **Parte 4:**

En LinkedIn (u otra red), busca las principales actividades que realiza un diseñador “X” y escribe un texto con esta información (formato libre):

Haz una lista (para cada diseñador) de:

- Requisitos para ser contratado
- Empresas que están contratando
- Actividades que desarrollan/desarrollarán
- El salario
- Grado académico y/o antecedentes/perfil

1. Diseñador UX:

- Requisitos:
  - i. Formación en Diseño Gráfico, Web o carreras afines
  - ii. 5 años de experiencia
  - iii. Conocimientos en diseño centrado en el usuario e interacción
  - iv. Residir cercano a CDMX
  - v. Inglés intermedio – avanzado
  - vi. Conocimiento avanzado en herramientas de edición (Adobe)
- Empresas:
  - i. Mercado Libre
  - ii. C&A
  - iii. EPAM Systems
  - iv. Microsoft
- Actividades:
  - i. Trabajar junto al equipo de Desarrollo para detectar oportunidades de mejora.
  - ii. Generar soluciones gráficas para los canales digitales.
  - iii. Investigar, diseñar y optimizar la experiencia de usuario.
  - iv. Proponer ideas de diseño y prototipos.
- Salario:
  - i. 15,000 y 30,000
  - ii. 30,000 y 60,000

- Grado académico:
  - i. Licenciatura terminada en Diseño Gráfico
  - ii. Certificaciones en herramientas de diseño
- 2. Diseñador de interacción
  - Requisitos:
    - i. Licenciatura en diseño
    - ii. Inglés avanzado
    - iii. 2-4 años de experiencia
    - iv. Trabajo bajo el marco ágil.
    - v. Uso de herramientas como Figma, Sketch, Adobe Creative Suite, Jira, Confluence, Office 365, Mura.
  - Empresas:
    - i. Softek
    - ii. Oracle
    - iii. Amazon
  - Actividades:
    - i. Crear wireframes, prototipos y mockups
    - ii. Colaborar con equipos multidisciplinarios
    - iii. Diseñar y crear experiencias de usuario intuitivas y atractivas
  - Salario:
    - i. 20,000 y 40,000
  - Grado académico:
    - i. Licenciatura en diseño
    - ii. Licenciatura/Certificación de Interacción
    - iii. Licenciatura/Certificación en Informática
- 3. Diseñador visual/diseñador de interfaz de usuario
  - Requisitos:
    - i. Portafolio sólido
    - ii. Herramientas de diseño como Sketch, Adobe XD, Figma, etc.
    - iii. 3-5 años de experiencia
  - Empresas:

- i. Oracle
    - ii. Scotiabank
    - iii. PWC
  - Actividades:
    - i. Creación de elementos visuales para interfaces de usuario
    - ii. Crear wireframes, prototipos y mockups
    - iii. Trabajar junto al equipo de Desarrollo para detectar oportunidades de mejora.
  - Salario:
    - i. 20,000 y 40,000
  - Grado académico:
    - i. Inglés intermedio – Avanzado
    - ii. Licenciatura en diseño
    - iii. Licenciatura/Certificación de Interacción
    - iv. Licenciatura/Certificación en Informática
4. Diseñador de movimiento
- Requisitos:
    - i. Conocimiento en Blender
    - ii. Perfil creativo y actualizado en tendencias
  - Empresas:
    - i. Cinopolis
    - ii. Oracle
  - Actividades:
    - i. Desarrollar proyectos de comunicación gráfica y audiovisual
    - ii. Construirás y plasmarás ideas creativas
    - iii. Crear assets de video 3D o 2D.
    - iv. Modelado, texturizado e iluminación para proyectos 3D.
  - Salario:
    - i. 20,000 y 40,000
  - Grado académico:
    - i. Lic. en Diseñador Gráfico, Motion Graphic o Animación Digital (titulado).



ii. Manejo de Plataforma Mac

## 5. Investigador UX

- Requisitos:
  - i. 3 años de experiencia
  - ii. Inglés avanzado
  - iii. Trabajó con herramientas de investigación de UX como Qualtrics, Optimal Workshop, Dovetail y User Interviews.
- Empresas:
  - i. Q2
  - ii. EPAM
  - iii. Zurich Insurance
- Actividades:
  - i. Convertir solicitudes de investigación innecesarias en planes de proyecto detallados.
  - ii. Participar en la investigación interna y externa mediante el reclutamiento, la selección, la moderación del estudio y la compensación.
  - iii. Crea encuestas, preguntas de entrevistas, clasificación de tarjetas, pruebas de usabilidad, clasificación de árboles y otros artefactos de investigación.
- Salario:
  - i. 20,000 y 40,000
- Grado académico:
  - i. Licenciatura o superior en Diseño UX, Interacción Humano-Computadora, Ciencias de la Información, Ciencias de la Computación o campos similares.

## 6. Escritor UX

- Requisitos:
  - i. Manejo avanzado de Office
  - ii. 5 años de experiencia
  - iii. Manejo de (WebDocs, HTML, CSS, PDF)
  - iv. Inglés avanzado
- Empresas:

- i. Resideo
  - ii. Qualtrics
  - iii. Owlsh
- Actividades:
  - i. Cree esquemas compatibles para RFP/RFI
  - ii. Responder preguntas técnicas y de seguridad atendiendo las necesidades del cliente.
  - iii. Colaborar con especialistas de todo el negocio para responder a preguntas específicas de equipos especializados.
- Salario:
  - i. 20,000 y 40,000
- Grado académico:
  - i. Bachillerato concluido
  - ii. Licenciatura en Negocios, Comunicación, Marketing, Redacción Técnica, Inglés, Ciencias de la Computación, Sistemas de Información Informática, Ingeniería u otras especialidades relacionadas.