

<https://uxplanet.org/most-common-ux-design-methods-and-techniques-c9a9fdc25a1e>

Propuesta de valor

Una declaración que describe los aspectos clave del producto: qué es, para quién es y cómo se utilizará. . La propuesta de valor ayuda al equipo a crear consenso en torno a lo que será el producto.

Estrategia de producto

Una estrategia de producto es la base de un ciclo de vida del producto y el plan de ejecución para un mayor desarrollo. Permite a los diseñadores de UX enfocarse en audiencias específicas y concentrarse en los atributos del producto y del consumidor.

Auditoría competitiva

La auditoría competitiva es un análisis integral de los productos de la competencia que mapea sus características existentes de una manera comparable. El objetivo de la auditoría competitiva es descubrir qué es lo que funciona para otras compañías en su industria, para que usted también pueda hacer que esas estrategias funcionen para usted y obtener una ventaja competitiva.

Sondeos culturales

Los sondeos culturales son una técnica que se utiliza para inspirar ideas en un proceso de diseño. Sirve como un medio para recopilar datos inspiradores sobre las vidas, valores y pensamientos de las personas. Con una intrusión mínima, los investigadores pueden obtener información sobre los entornos de los participantes que pueden ayudar a identificar declaraciones de problemas, descubrir nuevas oportunidades e inspirar al diseñador con nuevas ideas y soluciones novedosas.

Entrevistas con las partes interesadas

Las entrevistas con las partes interesadas son conversaciones que los diseñadores de UX llevan a cabo con sus partes interesadas clave: clientes, jefes, subordinados o compañeros, tanto dentro como fuera de la organización. Las entrevistas permiten al diseñador de UX ponerse en la piel de sus entrevistados y ver su papel a través

de los ojos de estos interesados. También ayuda a priorizar características y definir indicadores clave de rendimiento (KPI).

Entrevista con el usuario

Una entrevista con el usuario es una técnica común de investigación que se utiliza para obtener información cualitativa de los usuarios existentes. La entrevista con el usuario ayuda al diseñador de UX a comprender mejor a sus usuarios (emociones y opiniones del usuario). Esta técnica es especialmente útil cuando el público objetivo es nuevo o desconocido para el equipo.

Reunión de inicio

La reunión de inicio cubre un resumen de alto nivel del propósito del producto, quién participa en el diseño y desarrollo del producto, cómo trabajarán juntos y se mantendrán actualizados sobre el progreso, y cuáles son los resultados esperados o las métricas de éxito. La reunión de inicio establece el escenario para el éxito de su producto.

Evaluación heurística

La evaluación heurística es un análisis detallado de un producto que destaca las buenas y malas prácticas de diseño en productos existentes. Ayuda a los diseñadores de UX a visualizar el estado actual del producto en términos de usabilidad, accesibilidad y efectividad de la experiencia.

Lluvia de ideas

La lluvia de ideas es ampliamente utilizada por los equipos como un método para generar ideas y resolver problemas. La lluvia de ideas permite al equipo visualizar una amplia gama de soluciones de diseño antes de decidir cuál seguir.

Hoja de ruta del producto

La hoja de producto es un plan de evolución de un producto con características priorizadas. Podría ser una hoja de cálculo, un diagrama o incluso un montón de notas adhesivas. El diseñador de UX comparte la estrategia del producto con el equipo y el camino que debe tomarse para lograr su visión.

Pruebas de usabilidad

La prueba de usabilidad es la observación de los usuarios que intentan realizar tareas con un producto. Las pruebas pueden centrarse en un solo proceso o ser mucho más amplias.

Pruebas de concepto

Un investigador de UX comparte una aproximación de un producto que captura la esencia clave (la Propuesta de valor) de un nuevo concepto para determinar si satisface las necesidades de la audiencia objetivo. Las pruebas de concepto se pueden hacer individualmente o con un mayor número de participantes, ya sea en persona o en línea.

[*HCI-Practices-in-Agile-Software-Development.pdf*](#)

A. Reuniones

El primer paso en el proceso será la reunión. Este paso lleva un montón de tiempo y esfuerzo porque todos los requisitos de recopilación de diferentes fuentes se mantienen en este paso y usuario real.

La identificación también se hará en este paso con la ayuda de diferentes preguntas abiertas con respecto al proyecto.

El usuario es necesario porque el trabajo de todo el proyecto es

Dependiendo de los requerimientos. A diferencia del software tradicional

El proceso de desarrollo ágil tiene menos documentación. Funciona en manera iterativa e incremental que es muy útil para

dividir un gran proyecto en pequeños módulos. Si algún cambio ocurre de acuerdo a los comentarios de los clientes que se añadirán en la próxima iteración.

B. Maquetas

En esta fase, los diseñadores utilizaron las maquetas principalmente para acumular comentarios del lado del usuario con respecto a los estilos al principio del proceso de diseño. Su prototipo muy temprano hecho de materiales de baja fidelidad o

armarios. El usuario asociado con el diseñador, puede echar un vistazo al modelo (imaginando que funciona) y, por lo tanto, dar una retroalimentación valiosa con respecto a la practicidad, la facilidad de uso, la comprensión del plan de estilo fundamental, etc.

C. Especificando el contexto de uso

En este paso, que es la práctica real de HCI, debajo de eso se emplea un producto de artefacto / software dado o se emplea en un escenario tradicional del día a día. Es vital para llevar a cabo pruebas relacionadas con la usabilidad, reuniones, sesiones de creación de prototipos, estudios de usuarios y sesiones alternativas dependientes de los usuarios en el contexto de uso para incluir como alto la racionalidad de tus descubrimientos como factible.

D. Requisitos de especificación de usuario y organización

Las especificaciones de las necesidades del usuario definen los deseos del negocio para lo que el usuario necesita del sistema durante este paso se escriben en una fase temprana dentro del método de validación antes de que se forme el sistema. Las especificaciones son unidades escritas por los usuarios finales y el propietario del sistema, con aportaciones de Quality Assurance. Las necesidades públicas en este paso son probadas generalmente por las pruebas de aceptación del usuario y la calificación de desempeño.

E. Priorización de requisitos

El líder del equipo recopilará todos los requisitos del cliente y luego dará prioridad a los requisitos obtenidos de acuerdo con el nivel de interés del usuario. La priorización también se realiza para minimizar el riesgo durante el desarrollo para que el diseñador implemente la mayoría.

F. Pruebas unitarias, CASI (Análisis cognitivo de software).
Interfaz) y método de entrenamiento.

La fase de prueba del sistema de software en la que se prueban las unidades / elementos individuales de un sistema de software se denomina prueba de unidad. El propósito de esta prueba es validar que cada unidad del software realiza sus tareas según lo diseñado.

el sistema de coaching consiste en un entrenador que estará ayudando al usuario a interactuar con el sistema con el fin de que este prenda mas rapido y se le haga más fácil entender como funcionan las cosas.

Con la ayuda de algunas preguntas: ¿Es fácil de usar? (Sencillo y fácil) ¿Y esto es fácil de aprender? (Fácil de aprender para que el usuario pueda realizar la tarea nuevamente sin pensar demasiado) y fácil de memorizar ? (El usuario puede usar el software la próxima vez sin entrenamiento) El proceso dejará de funcionar si la respuesta de cualquier pregunta es NO desde el lado del usuario. La maqueta enviará de vuelta a la iteración anterior para modificarla de acuerdo con la perspectiva del usuario hasta que todas las respuestas pasen a Sí.

G. Codificación e implementación.

En la fase de codificación se desarrolla el código e implementación de interfaces de diseño interactivas y simples. Se hará que sea comprensible y aprendible para cada usuario. El trabajo básico de esta parte es convertir el diseño en código fuente usando el lenguaje de programación decidido en el diseño de parte. El código bien desarrollado en esta fase puede ayudar a reducir los esfuerzos requeridos en las pruebas y mantenimiento.

