

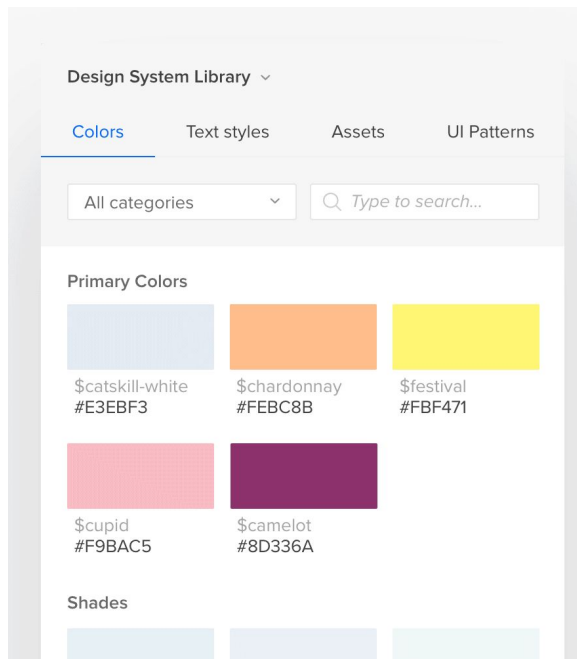
#

DISEÑO

ux / ui

polotic
misiones

Design system (Sistemas de diseño)

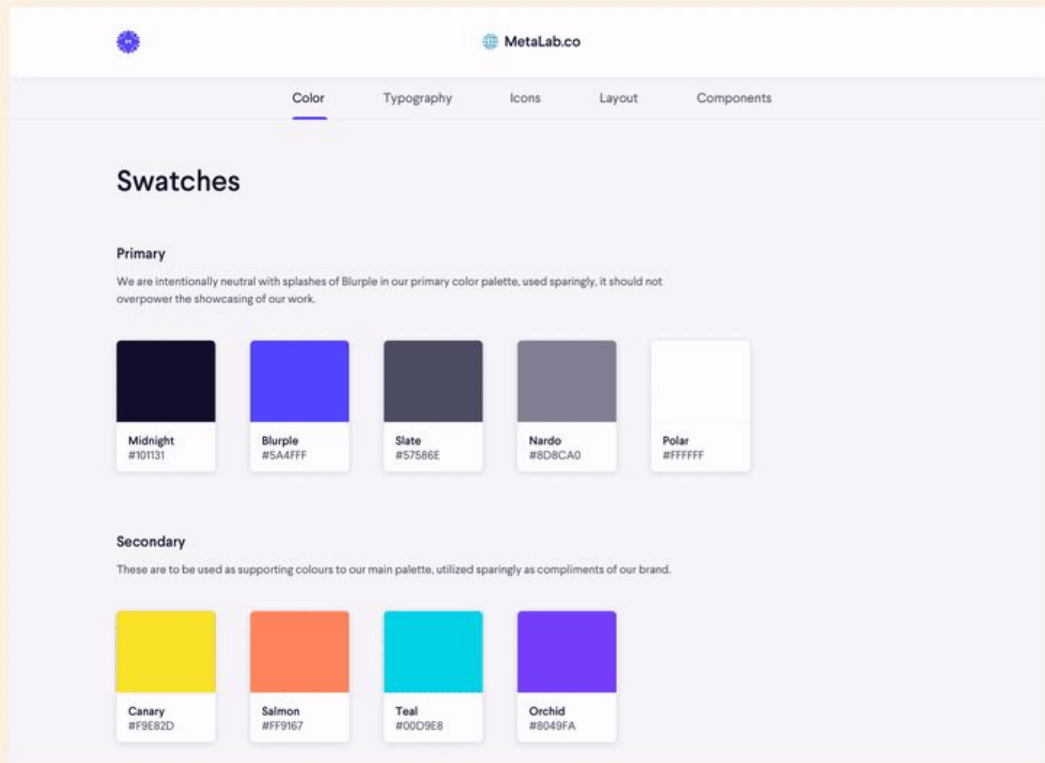


Un Design System o Sistema de Diseño es un lenguaje centralizado que consta de un conjunto de patrones perceptuales y funcionales que están interconectados, traducidos en código y guiados por normas específicas para que se utilicen de manera coherente y eficaz sin perder el objetivo del producto digital.



Design system

Ejemplo

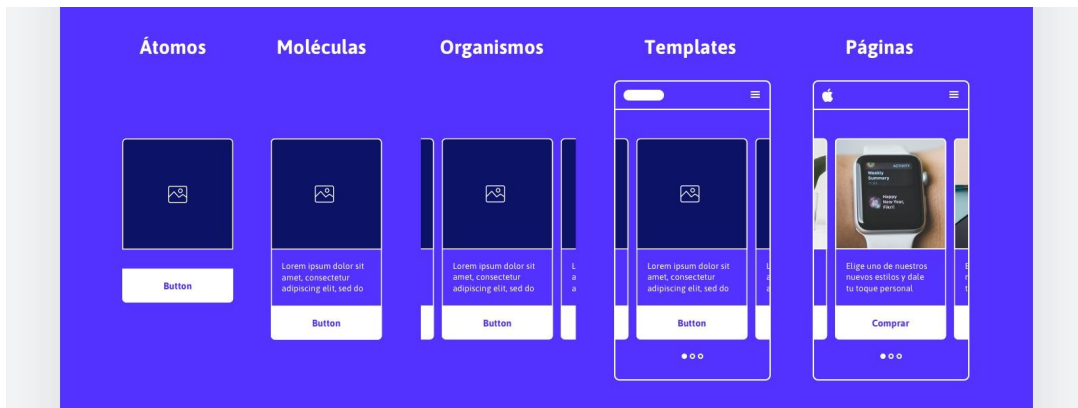




Design system (Sistemas de diseño)



Una manera de crear un Design System es basándonos en el concepto de Atomic Design. Este método, inspirado en los principios de la química, fue ideado por Brad Frost y nos permite construir productos complejos.



Introducción: Pruebas Ux (Ux Test)

El diseño Ux es la práctica del diseño que se centra en el usuario y la usabilidad de un producto para ofrecer la experiencia más satisfactoria. Si bien algunos aspectos del diseño centrado en el usuario pueden ser intuitivos o depender de las mejores prácticas de UX, **brindar una excelente experiencia de usuario requiere una comprensión profunda de las necesidades, objetivos y puntos débiles del usuario.** Descubrir estos conocimientos requiere de pruebas UX. Para que la prueba de UX sea efectiva, debe involucrar a las personas más importantes: sus usuarios/clientes. Decidir qué aspectos del producto probar y cómo es una gran tarea.

Un test de usuario es una técnica o metodología de investigación que se utiliza en el diseño centrado en el usuario y tiene como objetivo evaluar un producto digital tanto en una fase de diseño desde cero como en una fase de optimización.

¿Qué son las Pruebas de Usabilidad?

“

La actividad de evaluar un producto o servicio probándolo con usuarios representativos. Normalmente, durante una prueba, los participantes tratarán de completar tareas típicas mientras los observadores observan, escuchan y toman notas. El objetivo es identificar cualquier problema de usabilidad, recopilar datos cualitativos y cuantitativos y determinar la satisfacción del participante con el producto.

Usability.gov

“

La práctica de probar lo fácil que un diseño es usar en un grupo de usuarios representativos. Por lo general, implica observar a los usuarios cuando intentan completar las tareas y pueden realizarse para diferentes tipos de diseños, desde interfaces de usuario hasta productos físicos. Por lo general se realizan de manera constante, desde el desarrollo inicial hasta la liberación de un producto.

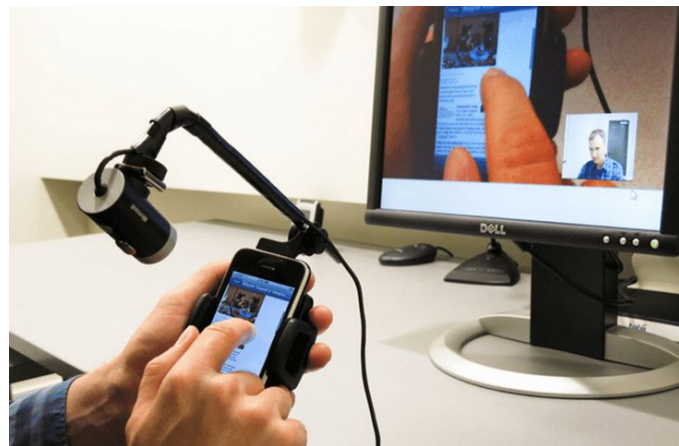
Interaction Design Foundation

¿Por qué son importantes las Pruebas Ux?

- Se pueden detectar problemas potenciales para ser corregidos antes de que el producto sea lanzado y por tanto, ahorrar tiempos y costos.
- Nos ayudan a obtener insights sobre cómo la gente usa o usaría el producto para un fin determinado.
- Nos da una idea de qué errores son los más frecuentes para crear mecanismos de recuperación, o diseñar para minimizarlos.
- Nos ayuda a entender cuánto hemos mejorado en términos de facilidad de uso, curva de aprendizaje, satisfacción, eficiencia, efectividad entre una versión y otra.
- Nos ayudan para generar un diagnóstico antes de tomar decisiones de rediseño.
- Los hallazgos nos ayudan a compartir argumentos con stakeholders o personas involucradas en el diseño y desarrollo para la toma de decisiones.
- Reducen el riesgo a fracasar con el producto usado.
- Hace coincidir las decisiones de negocios con el uso en el mundo real.
- Ayudan a entender los comportamientos de los usuarios, no sus actitudes.

Pruebas con usuarios en 10 pasos:

1. Definir los objetivos.
2. Decidir el tipo de test.
3. Disponer del producto a testar.
4. Identificar los tipos de perfiles de usuario.
5. Diseñar las tareas y cuestiones.
6. Seleccionar y captar a los usuarios.
7. Preparar el espacio y los materiales.
8. Elaborar una prueba piloto.
9. Llevar a cabo el test.
10. Analizar los resultados y proponer mejoras.



Pruebas con usuarios en 10 pasos

1. Definir los objetivos.

Es necesario tener claro lo que queremos lograr con esta técnica para poder enfocar los siguientes pasos hacia esos objetivos. De lo contrario, podemos llevar a cabo tests que no nos aporten los resultados necesarios para mejorar nuestro producto.

2. Decidir el tipo de test.

Existen diferentes modalidades de tests con usuarios. En este punto, debemos decidir cómo va a ser nuestro test, en función de lo que pretendemos alcanzar, nuestros recursos y el tipo de usuarios que van a participar, entre otras cosas.

3. Disponer del producto a testar.

Dependiendo de lo que estemos buscando validar, de lo que queramos obtener y de los recursos con los que contemos, será mejor llevar a cabo la prueba con un tipo de producto u otro.

Características y tipos de pruebas de usabilidad

Formativas

Las pruebas formativas son aquellas en las que se está constantemente revisando el producto o servicio para hacer ajustes que mejoren el resultado final. El objetivo final es probar todo antes de sacar a la luz. Las preguntas que se responden en este tipo de evaluación son de carácter cualitativo, lo que nos permite conocer qué es lo que está pasando por la mente del participante durante las tareas y encontrar problemas de usabilidad:

- ¿Cuáles son los principales problemas que evitan que el usuario complete su objetivo?
- ¿Qué elementos o aspectos hacen sentir frustrado al usuario?
- ¿Cuáles son los errores más frecuentes?
- ¿Qué mejoras hubo entre una versión de diseño previa y la actual?

Características y tipos de pruebas de usabilidad

Sumativas

Las pruebas sumativas, prueban el producto ya cuando fue lanzado. Cuando hablamos de sumativas, hablamos de medir el desempeño de algo: tiempo, precisión, errores, etc (cuantitativo), para ser analizado más tarde con la totalidad de las pruebas realizadas.

- ¿Se cumplieron los objetivos de usabilidad planteados?
- ¿Cuál es la usabilidad general del producto?
- ¿Cómo se compara nuestro producto frente al de la competencia?

Características y tipos de pruebas de usabilidad

Presenciales: Laboratorio o Guerrilla

Las pruebas en laboratorio implican como su nombre lo dice, estar en un set formal en donde a través de un espejo (como la cámara gesell) los stakeholders pueden presenciar en vivo lo que va aconteciendo sin que el participante se sienta invadido.

Una técnica menos formal, práctica y que en definitiva no requiere mucho dinero, es la de “guerrilla”, o bien, conocida como prueba de campo o que puedes realizar en espacio públicos (como un café) o en contextos reales (ej. un supermercado) a cambio de alguna cortesía. Las pruebas de guerrilla suelen ser un recurso excelente para quién quiere detectar problemas de usabilidad en etapas tempranas o a grandes rasgos.

Características y tipos de pruebas de usabilidad

Remotas: Moderadas o Automatizadas

En las moderadas hay una persona del otro lado pidiendo al usuario que realice una serie de tareas, puede ir guiando la sesión conforme el participante responde y puede hacer preguntas abiertas para fomentar la participación o recolectar más datos.

Las automatizadas permiten recolectar pruebas donde los usuarios ponen su cámara para grabar su cara y se les pide acceso al micrófono para obtener voz. Además, los participantes pueden realizar la prueba con la ayuda de algún software especial que va pidiendo las tareas. Cuando el tamaño de la muestra es grande, es un excelente recurso para obtener datos cuantitativos.

Pruebas con usuarios en 10 pasos

4. Identificar los tipos de perfiles de usuario.

Para ello, deberemos de tener en cuenta múltiples características de nuestros usuarios, como el tipo y nivel de uso del producto, la edad, el género y su destreza tecnológica, entre otras.

Puede darse el caso de estar buscando una muestra representativa de los potenciales usuarios del producto para evitar obtener información sesgada.

Así como también podemos encontrarnos con situaciones en las que sólo queramos obtener información de un tipo de perfil concreto, por lo que tendremos que encargarnos de identificar bien a este perfil para poder reclutarlo y obtener la información que deseamos.

Pruebas con usuarios en 10 pasos

5. Diseñar las tareas y cuestiones.

Para empezar, hay que detectar los puntos clave acerca de los que deseamos obtener información y formular una tarea sobre ello.

Es importante que las tareas estén bien formuladas, sean realistas y que sean fácilmente comprensibles por lo usuarios, pero no den pistas acerca de cómo se resuelve la tarea.

También debemos de tener en cuenta a la hora de plantear las tareas del test, que no deben de ser excesivas para no alargar demasiado el test. Deberemos de tener en cuenta la complejidad de las tareas y el tiempo necesario para resolver cada una de ellas.

Por otro lado, en esta fase también debemos plantear las preguntas que queremos formular a los usuarios, a modo entrevista o cuestionario, tanto antes, como durante y después del test.

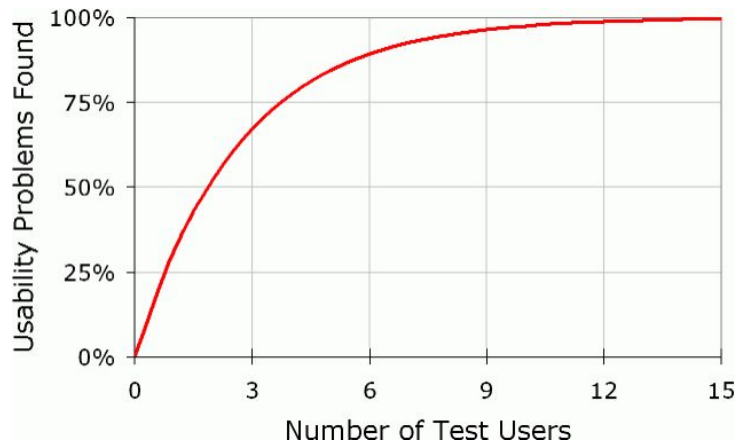
Pruebas con usuarios en 10 pasos

6. Seleccionar y captar a los usuarios.

Una vez que tenemos todo el plan del test definido y los perfiles con los que lo queremos realizar, es el momento de determinar el número de usuarios para proceder a su captación.

Hay estudios que demuestran que 5 participantes revelan el 85% de los problemas de usabilidad del producto que estamos testando. A partir de ahí, la cantidad de insights obtenidos crece muy levemente con cada usuario adicional.

Por supuesto, el número de participantes dependerá del producto que vamos a testar y de la cantidad de perfiles diversos con los que vayamos a contar.



<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Pruebas con usuarios en 10 pasos

7. Preparar el espacio y los materiales.

En este punto, lo primero que debemos hacer es escoger la herramienta con la que vamos a realizar los tests y registrar toda la información obtenida.

Por otro lado, debemos preparar el espacio en el que vamos a llevar a cabo los tests: un espacio libre de ruidos en el que se encontrarán el usuario y el moderador del test. También necesitaremos contar con un espacio para el observador que se encargará de registrar la información que está viendo en tiempo real.

Ambos espacios tendrán que estar equipados con todos los elementos necesarios para cada tipo de test: ordenador, móvil, cámara de vídeo, etc.

8. Elaborar una prueba piloto

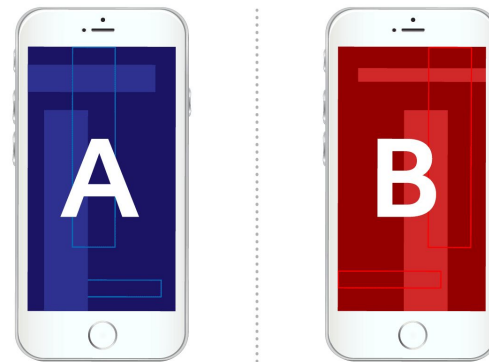
Antes de lanzar el test, es necesario que hagamos una prueba piloto para comprobar que todo funciona correctamente y, en su defecto, poder corregir cualquier incidencia. Por el contrario, si se produce cualquier tipo de problema durante la realización de los tests reales, los resultados pueden verse afectados.

Esta prueba piloto la tendremos que realizar con una o dos personas ajenas al proyecto, para simular una situación lo más realista posible.

Pruebas A/B (A/B Testing)

La prueba A / B es un método para comparar dos versiones de una página web o aplicación entre sí para determinar cuál funciona mejor. La prueba AB es esencialmente un experimento en el que se muestran dos versiones de una página o aplicación a los usuarios de forma aleatoria y se utiliza un análisis estadístico para determinar qué variación funciona mejor para un objetivo de conversión determinado.

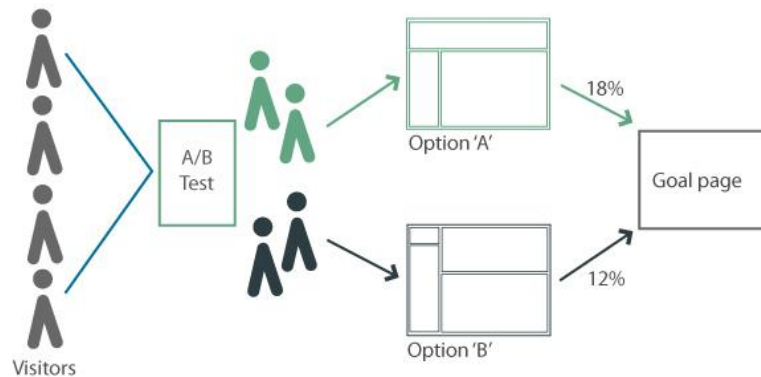
Las pruebas eliminan las conjeturas y permiten decisiones basadas en datos que cambian las conversaciones comerciales de "pensamos" a "sabemos". Al medir el impacto que los cambios tienen en sus métricas, puede asegurarse de que cada cambio produzca resultados positivos.



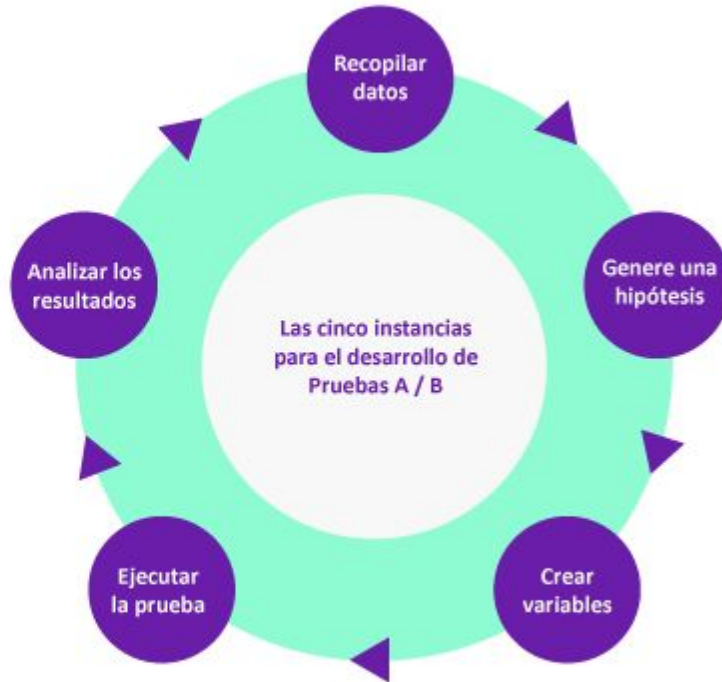
¿Cómo funcionan Pruebas A/B?

Este método consiste en desarrollar dos versiones de un mismo elemento que vamos a lanzar al mercado (por ejemplo, un botón de CTA azul y uno amarillo), y luego utilizar las métricas de cada variación para evaluar cuál funciona mejor.

En una prueba A / B, toma una página web o la pantalla de una aplicación y la modifica para crear una segunda versión de la misma página. La versión A puede ser la que se esté utilizando en un momento determinado (control), mientras que la versión B se modifica en algún aspecto concreto (variante). Este cambio puede ser tan simple como un solo título o botón, o ser un rediseño completo de la página. Luego, a la mitad de su tráfico se le muestra la versión original de la página (conocida como el control) y a la mitad se le muestra la versión modificada de la página (la variación).



Proceso de prueba A / B



Pruebas con usuarios en 10 pasos

9. Llevar a cabo el test.

Cuando llegue cada uno de los usuarios, es importante transmitirle tranquilidad y explicarle todo con detalle. Es probable que el usuario se encuentre algo nervioso ya que no sabe a lo que se enfrenta, por ello es importante que le hagamos sentir cómodo y le repitamos las veces que hagan falta que no les estamos evaluando a él/ella, sino al producto.

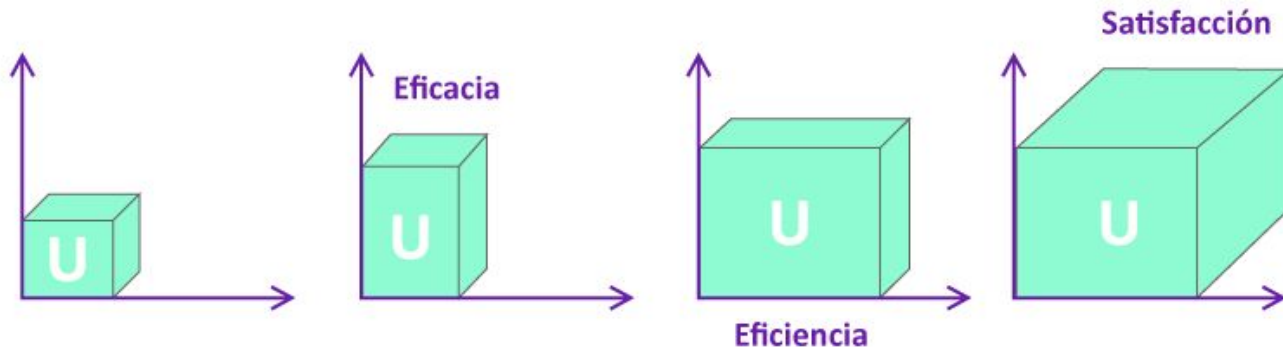
Durante la ejecución del test, es importante que el observador registre el máximo de información posible, aunque la sesión se esté grabando y podamos consultar la información posteriormente. En general, no sólo debemos prestar atención a lo que el usuario hace y dice, sino también a sus expresiones y gestos, que nos revelarán mucha información acerca de cómo se siente en cada momento.

Puede resultar muy interesante que esté presente algún miembro responsable del producto para que puedan ver de primera mano cómo los usuarios manejan su producto y los problemas que se encuentran.

Pruebas con usuarios en 10 pasos

10. Analizar los resultados y proponer mejoras.

El concepto de usabilidad de un sistema considera que hay tres dimensiones principales que pueden medirse: eficacia, eficiencia y satisfacción. Por otra parte, la definición de experiencia de usuario señala que ésta depende de las percepciones y respuestas de los usuarios antes, durante y después del uso, lo cual amplía el abanico de variables psicológicas y comportamentales que pueden medirse.



Pruebas con usuarios en 10 pasos

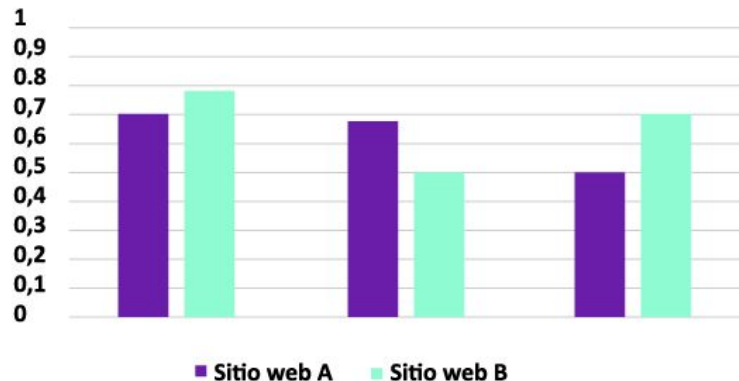
10. Analizar los resultados y proponer mejoras.

Eficacia: *¿Pueden los usuarios conseguir su objetivo con el sitio web o la aplicación?* Para medir la eficacia es necesario definir qué significa éxito y fracaso para el usuario en una tarea determinada. Hay tareas que tienen un fin muy claro (por ejemplo, reservar un vuelo concreto en la página web de una aerolínea) mientras que otras tienen un fin más abierto (por ejemplo, localizar el horario y precio más ajustados a nuestras necesidades).

Ejemplo:

Test de usabilidad en el que participan 10 usuarios, cuya tarea es tratar de reservar un vuelo en dos aerolíneas diferentes (A y B). Una práctica común es asignar un 1 cuando el usuario completa la tarea, 0,5 cuando lo hace pero de manera incompleta, y 0 cuando no consigue finalizar la tarea. A partir de esta información se puede construir la métrica **Tasa de éxito**, como una media de puntuaciones de todos los participantes.

Tasa de éxito - Comparativa



Pruebas con usuarios en 10 pasos

10. Analizar los resultados y proponer mejoras.

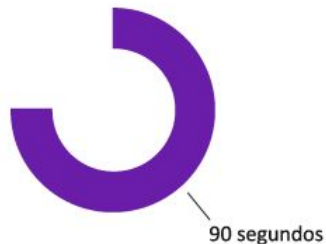
Eficiencia: La eficiencia en el uso de un producto digital se refiere a cuánto esfuerzo mental es necesario para realizar una tarea.

Ejemplo:

Volviendo al caso anterior, imaginemos que dos sitios web de aerolíneas tienen una tasa de éxito del 100% (todos los usuarios consiguen reservar el vuelo) pero a los usuarios, uno de los sitios les ha parecido mucho más difícil que el otro.

¿Cómo podríamos medir la eficiencia con la que los usuarios pueden realizar su tarea en ambos sitios? Una posibilidad es **medir el tiempo** que tardan en hacer cada una de las tareas. Imaginemos que definimos un tiempo máximo de 2 minutos para realizar la tarea. Existen otras posibilidades para medir la eficiencia, como son registrar el número de clicks que debe realizar el usuario para llegar a su objetivo, o emplear un cuestionario de esfuerzo cognitivo percibido.

Tiempo medio en la tarea - Sitio web A



Tiempo medio en la tarea - Sitio web B



Pruebas con usuarios en 10 pasos

10. Analizar los resultados y proponer mejoras.

Satisfacción: En la mayoría de los casos, la satisfacción de los usuarios depende principalmente de que puedan cumplir su objetivo con el mínimo esfuerzo. En este sentido, si la eficacia y la eficiencia de un sistema es alta, también lo será su satisfacción. Pero si entendemos la satisfacción en un sentido más amplio, también va a depender de otros aspectos que influyen en la experiencia de usuario, como la calidad estética del sitio web o la aplicación.

La manera más directa de evaluar la satisfacción es mediante el uso de cuestionarios de usabilidad percibida y experiencia de usuario.

Ejemplo:

La evaluación puede consistir en una sola pregunta que cada usuario responde en una escala del 1 al 10. *¿Estoy satisfecho con el proceso de reserva?* (1 – Totalmente en desacuerdo; 10 – Totalmente de acuerdo).



UMUX (Usability metric for user experience)



SUS (System Usability Scale)



#

¡HASTA LA
próxima!

www.polotic.misiones.gob.ar

[f](#) [@](#) [v](#) [d](#) /poloticmisiones

polotic
misiones

Silicon Misiones



**Gobierno
de Misiones**

