

Diseño de la Interacción Humano-Computadora



**UNIVERSIDAD LATINA
DE COSTA RICA**

POWERED BY **Arizona State University**



Ing. Alonso Hernández Gómez, MGP, PMP.
Correo/Teams: alonso.hernandez1@ulatina.net
Celular: 87303030



UNIVERSIDAD LATINA
DE COSTA RICA

POWERED BY **Arizona State University**

BIENVENIDOS

Diseño de la Experiencia de Usuario



La experiencia de usuario describe las percepciones y reacciones que tiene una persona antes de utilizar un sistema interactivo, mientras lo utiliza y después de utilizarlo.

Esto significa que siempre se tiene una experiencia de usuario. Lo único que hay que saber es si ésta se percibe como positiva o negativa

Diseño UX



El diseño UX se ha convertido en una pieza clave en el servicio de desarrollo de software. No se trata solo de cómo se ve una aplicación o página web, sino de cómo se siente utilizarla.

Un software a medida que prioriza la UX es más probable que cumpla y supere las expectativas del usuario, lo cual es crucial en un mercado saturado.

Etapas Producto de Software

Etapas en la creación de un producto de software



Enfoque

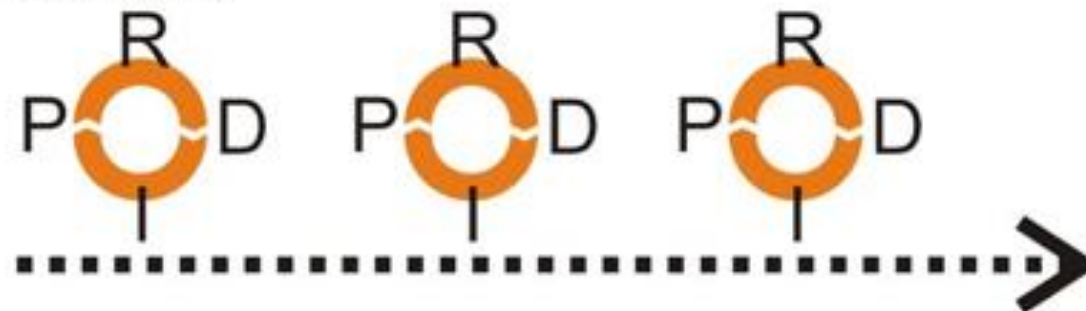
Enfoques de las etapas de creación de un software

R REQUERIMIENTOS
D DISEÑO
I IMPLEMENTACIÓN
P PRUEBA

Lineal



Iterativo



El Diseñador

Rol del diseñador dentro del proceso de creación

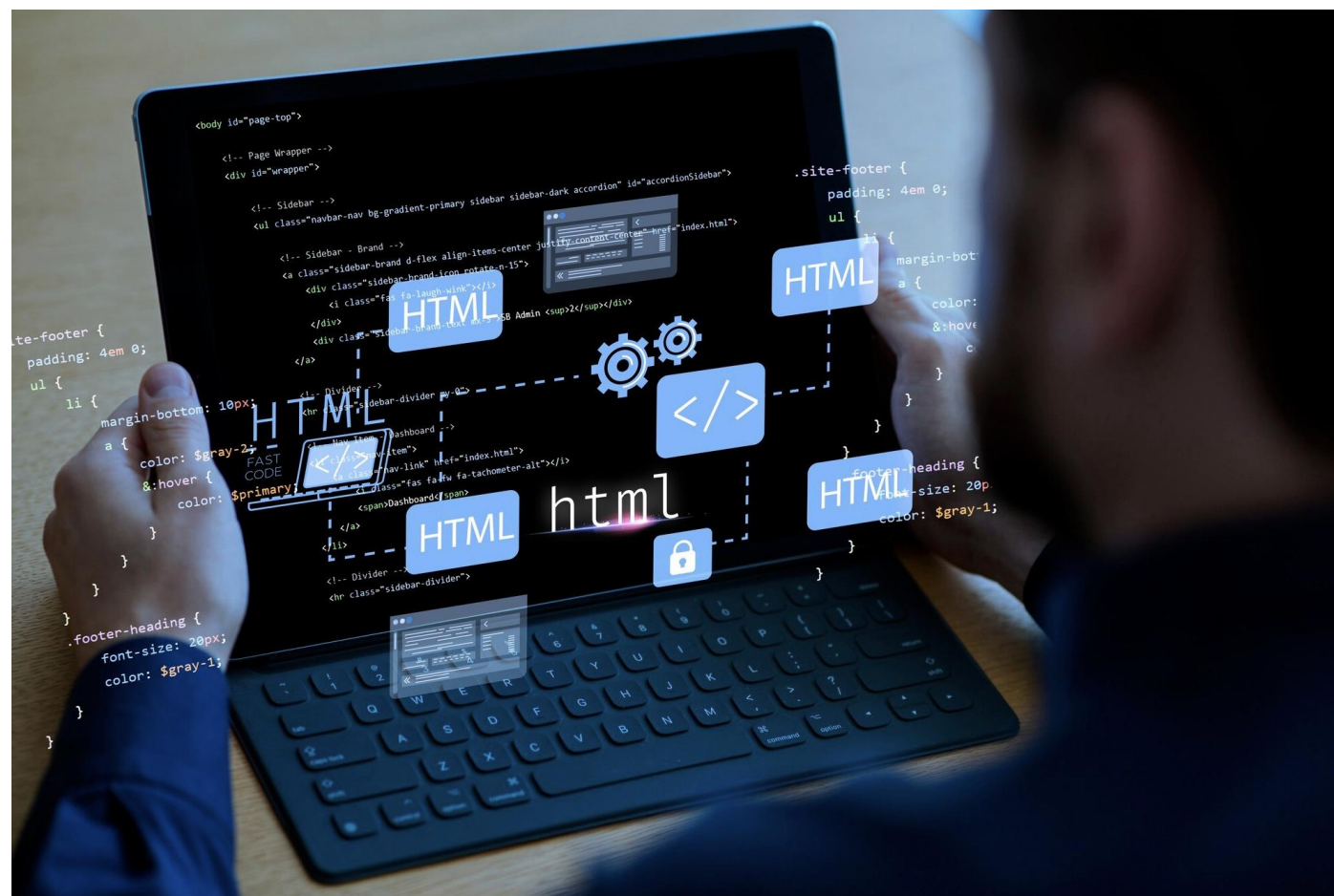


Elementos Diseño



Contexto

Este elemento se refiere al entorno en el cual el software será utilizado.



Usuarios

Entender a los usuarios es imprescindible para cualquier diseño de software exitoso.



Contenido

El contenido comprende toda la información y los datos que el software manejará.



Importancia

Adaptabilidad a Cambios:

Contexto Específico:

Focalización en el Usuario:

Manejo del Contenido:

Innovación y Creatividad:

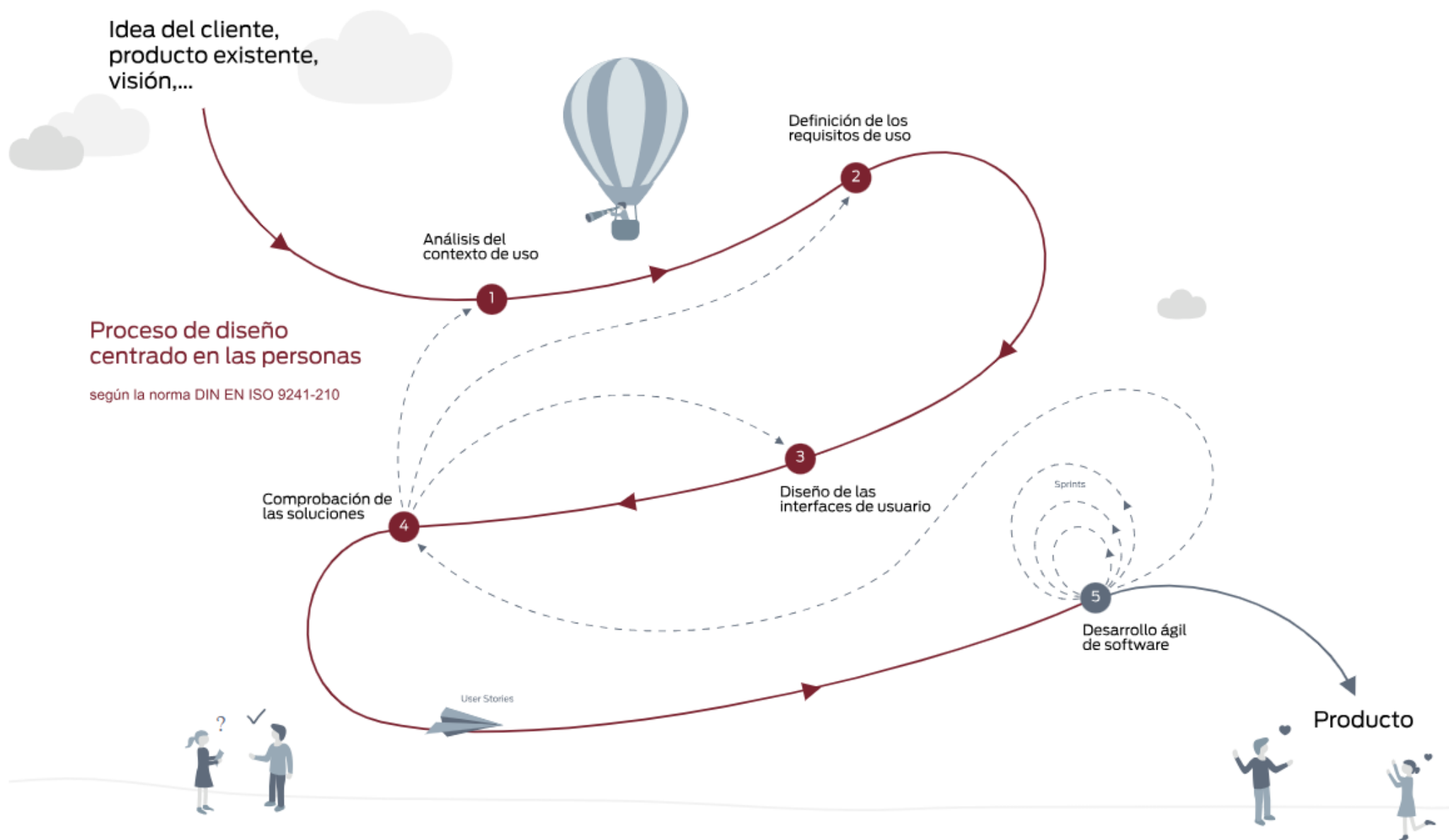


Depende

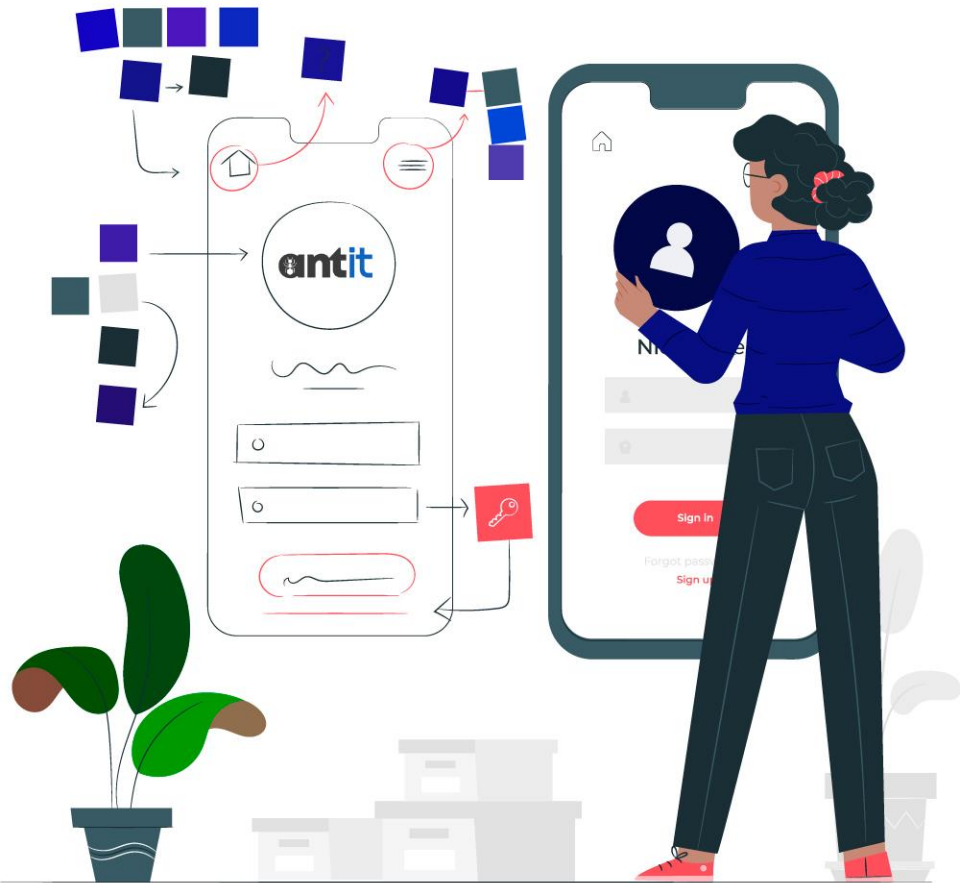
Este enfoque refuerza una frase que actualmente se ha convertido en un lema para todos los que se desempeñan como diseñadores de experiencia de usuario: “Depende”.



La Ruta



¿Por qué invertir en el diseño de experiencias de usuario?



- Consigue que los usuarios se sientan más satisfechos, ya sean clientes o personal.
- Hace que los usuarios sean más rápidos
- Permite ahorrar en gastos de desarrollo y en costes de soporte
- Promueve la fidelidad y la retención de los clientes
- Refuerza la fidelidad a la marca

Los Tiempos de las Etapas

Proceso del Diseño de Experiencia de Usuario



Actividades o Tareas

Etapas del Diseño de Experiencia de Usuario



Etapa 1 - Investigación



Etapa 2 - Organización



Etapa 3 - Diseño

Estructura del producto

Funcionamiento

Pantallas

Servicios

Prototipos

Etiquetas



Etapa 4 - Prueba



Técnicas en Proceso de Diseño



Reunión



Entrevista y Encuesta



Observación

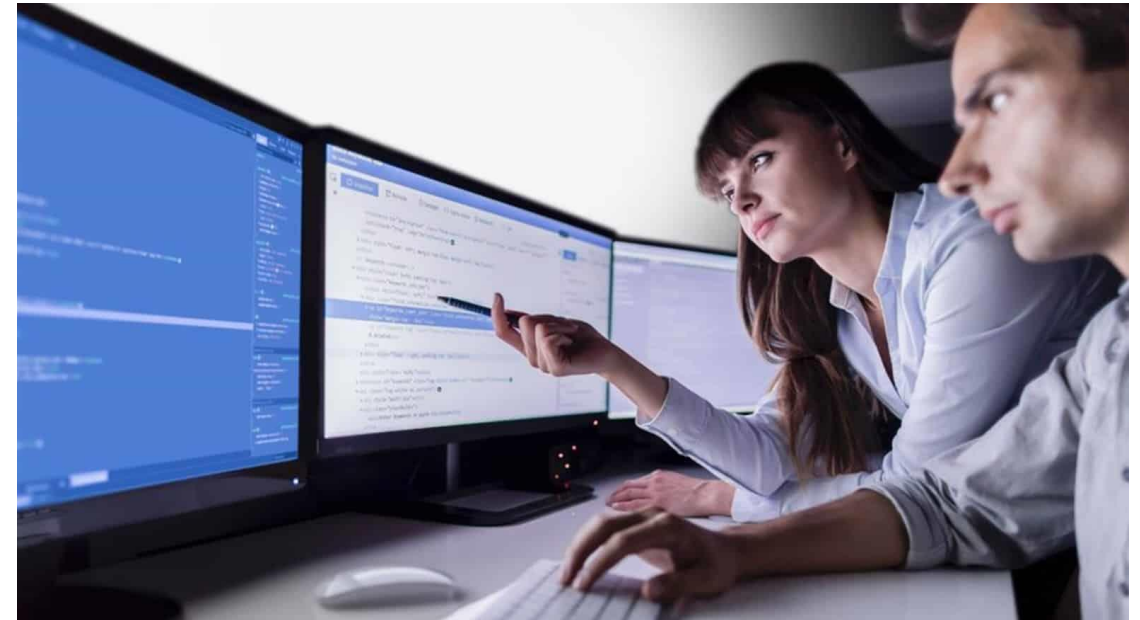


Revisión bibliográfica

Consulta a experto



Representación y mapeo

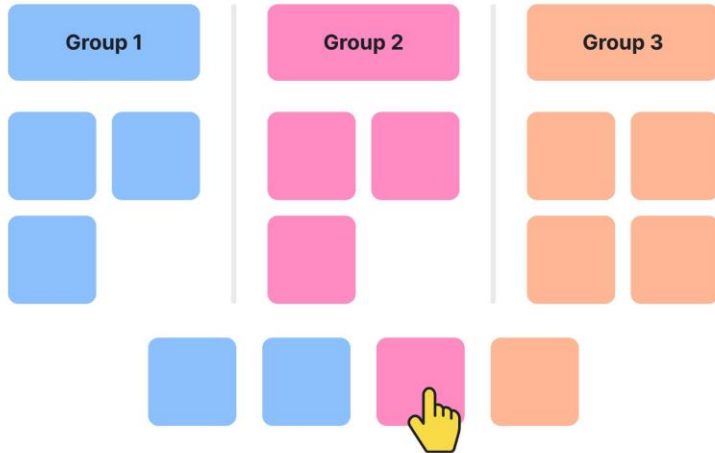


Técnicas Búsqueda de Información



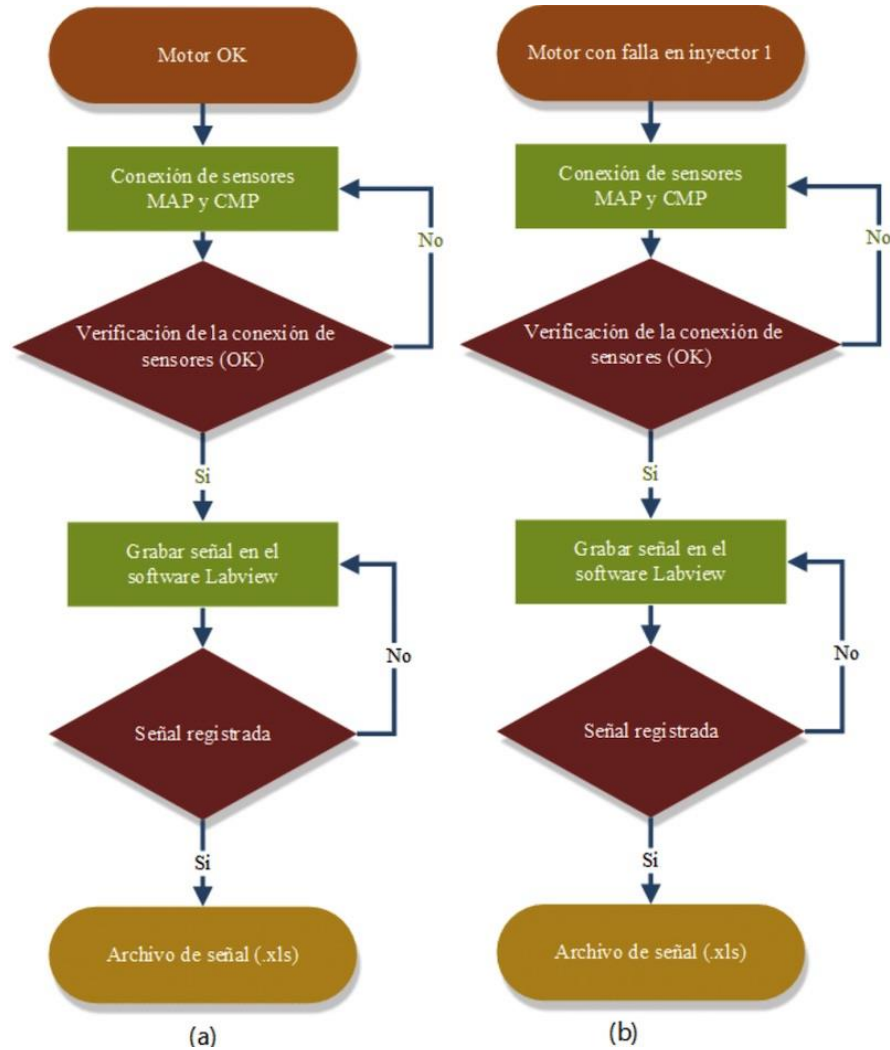
- Tormenta de ideas (brainstorming).
- Focus group
- Crítica de diseños anteriores.
- Diseño participativo.
- Tormenta de idea de necesidades de información (brainstorming).
- Escenarios.
- Personas.
- Benchmarking (análisis competitivo).
- Análisis de frecuencia de texto (repetición de términos y conceptos en los contextos).

Técnicas para la Organización



- Organización de tarjetas (card sorting).
- Agrupación (finalizando en un Diagrama de Afinidad).
- Secuencia (Análisis de secuencia)
- Tabulación de contenidos (crear tablas con los diferentes contenidos a organizar).
- Validación de términos.

Técnicas para el Funcionamiento

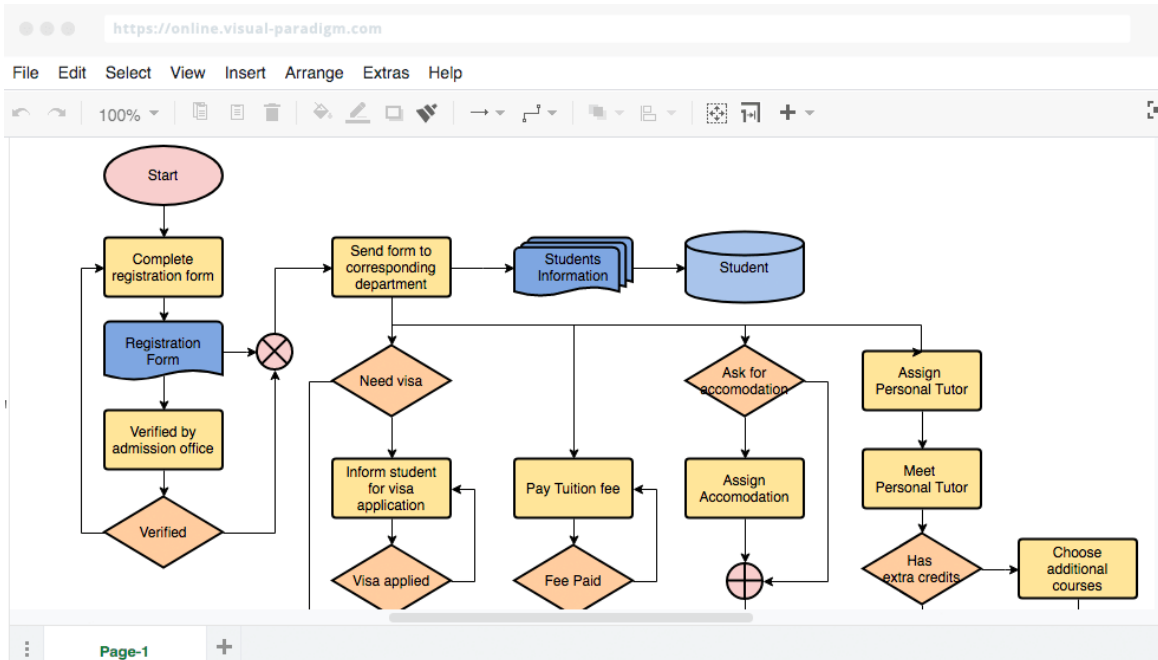


Análisis de tareas (Task Analysis).

Flujogramas.

Paseo cognitivo (Cognitive Walkthrough).

Técnicas para el Diseño



- Diagramación en papel.
- Diagrama de organización (Blueprint)
- Diagrama de funcionamiento (Flow diagram).
- Diagrama de presentación (Wireframe).
- Etiquetado (Labeling).
- Prototipado digital.

Técnicas para Test del Diseño



- **Crítica de diseño con usuarios y clientes (Critic design).**
- **Pruebas con usuarios (User test).**
- **Evaluación heurística (Heuristic test).**
- **Mapeo de clics dentro de la pantalla del producto (MouseTracking).**
- **Monitorización o seguimiento visual (EyeTracking).**



**UNIVERSIDAD LATINA
DE COSTA RICA**

POWERED BY **Arizona State University**

Gracias



ulatina.ac.cr
800-ULATINA