

UNIDAD 2

Diseño de Experiencia de Usuario



Qué veremos hoy?

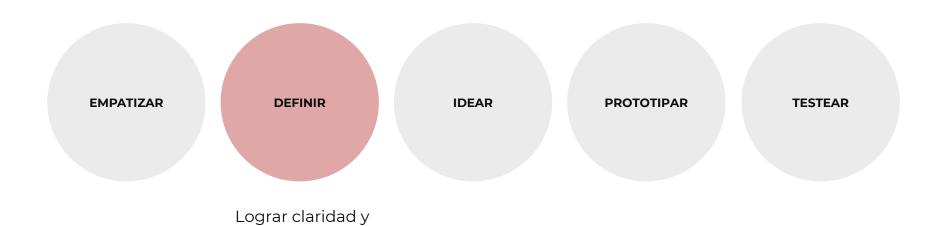
- POV
- Storyboard
- Storytelling
- MVP

¿Comenzamos?

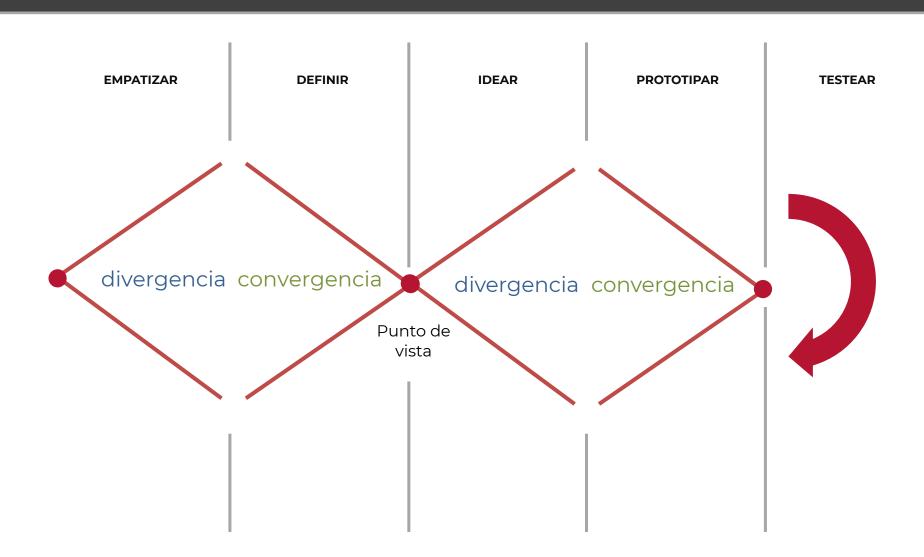


foco

Definir









"Si le hubiera preguntado a la gente qué quería, me habrían dicho que un caballo más rápido."

Henry Ford



POV

El objetivo es desarrollar un una declaración significativa y sintética del problema, un punto de vista.



Composición

¿Cómo podría lograr que

USUARIO

ESTADO FUTURO DESEADO (necesidad)

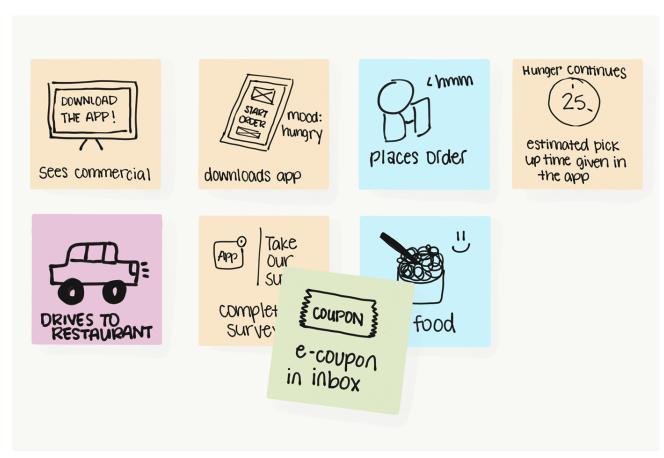
ESTADO FUTURO DESEADO (porque)



Storyboard en UX

Herramienta que ayuda a predecir y explorar visualmente la experiencia de un usuario con un producto. Facilita la comprensión acerca de cómo las personas fluyen a través de la experiencia a lo largo del tiempo, brindándole una idea clara de cómo crear una narrativa sólida.





Nielsen Norman Group



Storytelling en UX

Contar historias es cómo compartimos ideas y experiencias.

Tener datos sin procesar no es suficiente para convencer a nuestros equipos y partes interesadas de lo que se debe hacer.

Una narrativa establece una conexión entre nuestros datos y por qué otras personas deberían preocuparse por ellos.



Elementos del Storytelling

- Motivo de la historia
- Personaje principal (héroe)
- Empezar con un conflicto
- Estructura



Motivo de la historia

El POR QUÉ siempre es un buen punto de partida.

Nos ayuda a diseñar un producto y una experiencia de usuario adaptada a los porqués que esperan en nuestro producto o servicio.



Personaje principal (héroe)

Toda historia necesita un héroe.

Los usuarios serán el personaje principal de nuestro producto.



Empezar con un conflicto

Los conflictos son el origen de muchas buenas historias.

Diseño UX trata de resolver conflictos con los que se enfrenta el usuario.

Averiguaremos cuáles son los conflictos de los usuarios que puede solucionar nuestro producto y pensaremos en historias que podamos contar basadas en ellos para nuestro producto digital.



Estructura

Hay muchas estructuras para contar historias, pero la más exitosa es la estructura en tres actos: comienzo, nudo y desenlace. Esa estructura es muy similar al itinerario que sigue un usuario de un producto: acercamiento, uso del producto y abandono/necesidad de renovación.

¿Qué relación existe entre el Storytelling y el POV?



Motivo	Objetivo y Solución
Héroe	Arquetipo de persona
Conflicto Inicial	El problema
Estructura	Recorrido y funcionalidades principales



Ejemplo

Federico es estudiante de Ing. en Sistemas, vive en Zona Oeste, Bs. As., le gusta la fotografía y el diseño multimedial.

Necesita organizar su vida académica y ponerse al día con la facultad porque no sabe por dónde arrancar y a veces le cuesta encontrar el material que necesita, eso lo angustia en muchas oportunidades.



HÉROF

Federico es estudiante de Ing. en Sistemas, vive en Zona Oeste, Bs. As., le gusta la fotografía y el diseño multimedial.

Necesita organizar su vida académica y ponerse al día con la facultad porque

OBJETIVO

CONFLICTO

no sabe por dónde arrancar y a veces le

cuesta encontrar el material que necesita, eso lo angustia en muchas oportunidades.

ESTRUCTURA

MVP



MVP es un proceso, no un producto

"Minimum Viable Product", es decir, aquel producto mínimo viable que nos permita validar por lo menos una parte de nuestro negocio.

Será nuestro primer prototipo que llevaremos al mercado para encontrar las primeras reacciones de los clientes.

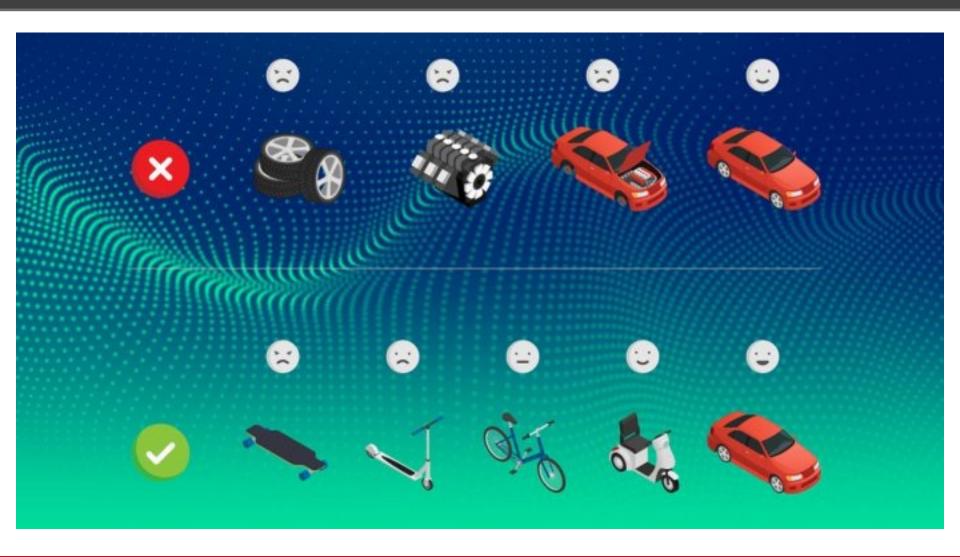
Construir un MVP nos ayuda siempre a aprender algo porque nos permite validar y juntar información.



MVP

CONSTRUIR MEDIR APRENDER





Ejemplos de MVP







UberCab - Driver App







Two designers create a new way to connect at this year's IDSA conference.

ABAB STORY

FAQ

VACANCIES

LIST YOUR AIRBED

CONFERENCE GUIDE

FIRST TIME TO SE?

PRESS

ADVERTISE

NEWS ABAB will be blogging live from the conference



25 Hertata in Sinna (IT) Soon year type of Serva prime Great presidents and great rates Enns 2nd And Breakfast spenters on the and treaslastic Company that and Save.

As a Google SUPPORTING IDSA
CONFERENCE
AFTENDEES WHERE
OTHERS CAN'T.

DESCRIPTIONS
FEATURED EVENT

A launch party
of sustainable
proportions.

Coms4230 / Timps of Cits / Extines 2002s





















Pasos para definir el MVP



01. Lista de tareas

A partir del problema definido listar todas las tareas o funcionalidades que nuestro producto podría llegar a tener.



02. Armado de categorías

Del listado de tareas o funcionalidades vamos a agruparlas para una mejor organización (ej: perfil, chat, agenda, buscador, etc)



03. Definición de usuario

Del listado de categorías vamos a identificar cuáles corresponden a cada tipo de usuario.



04. Definición de prioridades

Vamos a setear qué tareas o funcionalidades van a formar parte de la versión de lanzamiento y cuáles quedarán para futuras etapas.

Las nomenclaremos como **Imprescindibles** y **Deseables**



05. Definición de funcionalidades futuras

Detallar cuáles van a ser las funcionalidades que se optimizarán a futuro y cuáles tareas nuevas se incorporarán.

Gracias!

