

Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

DISEÑO UX/UI

Clase 32

Portfolio y Reporte UX



Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Clase 31

Autoevaluación

- Formulario de Autoevaluación

Clase 32

Reporte UX y Portfolio

- ¿Qué es un Reporte UX?
- Armado de casos de estudio
- Mockups
- ¿Qué es un Portfolio UX?
- Recursos útiles para continuar aprendiendo: libros, blogs, podcasts, etc.
- ***Tarea para el Proyecto Final***

Clase 33

Entrega Final y Presentación

- Entrega del Proyecto final
- Presentación de los estudiantes de sus Proyectos finales
- Presentación de slides y Prototipo en alta fidelidad

Reporte de Investigación UX

Los reportes de investigación **son los datos registrados por los investigadores de UX** transformados en información útil mediante el análisis de la información.

El objetivo es **transmitir los detalles sobre el estudio**, para que se puedan incorporar en el diseño UX y de la estrategia del producto digital.

Presentar los resultados de una investigación es crucial en el proceso de diseño, sobre todo cuando hay que presentarlos a audiencias fuera del equipo de UX pero con poder de decisión.

Estructura de un reporte

Podemos organizar la presentación de un reporte UX de modo que se logre explicar estos tres objetivos:

1. **Por qué:** Cuál es el objetivo que buscamos cumplir
2. **Cómo:** Establecer qué metodologías se utilizaron y cómo se validaron
3. **Qué:** Presentar datos obtenidos, logros y hallazgos

Consejos para su redacción

Nuestro reporte tiene que recoger **toda la información necesaria para que la organización pueda tomar decisiones** de forma informada y basándose en datos.

La clave del éxito es **comunicar desde la generalización hacia el detalle** específico de cómo se lograron nuestros objetivos para que las personas que no formen parte del equipo de trabajo puedan entender con claridad todo su desarrollo.

Veamos algunos consejos útiles a la hora de presentar visualmente nuestra investigación:

Consejos para redactar un Reporte UX

- **No enviar solo un formulario largo:**

Es un error enviar por correo un informe largo que nadie va a leer por completo. Es mucho mejor añadir un mini-informe o unas diapositivas con los hallazgos más importantes de la investigación para dar una idea rápida de los hallazgos de la investigación. Quien quiera profundizar, podrá leer el informe completo y detallado de la investigación.

- **No olvidar los gráficos:**

La información visual ayuda a la comprensión de los datos cualitativos de la investigación de manera rápida y clara, aunque siempre deben ir acompañados de una explicación escrita para quien desee ahondar en los detalles.

Consejos para redactar un Reporte UX

- **No enviar solo los hallazgos:**

Mostrar los datos y los hallazgos mediante unas diapositivas impactantes está bien, pero hay que dar lugar a quien quiera ahondar en la información para corroborar que fue correctamente realizada. Es muy importante que se tenga acceso a la calidad del trabajo.

- **Que contenga la información importante/imprescindible:**

Recordar primero que ningún interesado en nuestro reporte va a leer más de 40 slides, debemos intentar hacer un relato claro, conciso e interesante de cada punto abordado en nuestro proyecto. Segundo que No estamos dando un curso de UX/UI en nuestro reporte, debe sentirse profesional y real, por lo tanto No hagan referencias a “tareas del curso” sino a estudios o análisis sobre la temática que desarrollaron.

Ejemplo:

Analicemos rápidamente el siguiente caso de estudio:

→ Despegar UX - Viajar en la nueva normalidad



Casos de estudio

¿Cómo podemos trasladar estas presentaciones tan técnicas a nuestros proyectos individuales?

Igualmente, debemos poner el foco en el por qué, cómo y qué de los reportes UX, pero convirtiendo nuestra presentación en **una historia para volverla amena e interesante.**

No queremos que quien esté mirando nuestro proyecto (ya sea leyéndolo por su cuenta o si nosotros lo presentamos), **pierda el interés**. Para esto, nada mejor que utilizar como recurso un **storytelling** que le aporte al interlocutor el contexto necesario para que, de manera independiente a sus conocimientos de metodología de diseño de producto, tenga una visión global de la misma.

Cómo presentar mi caso de estudio

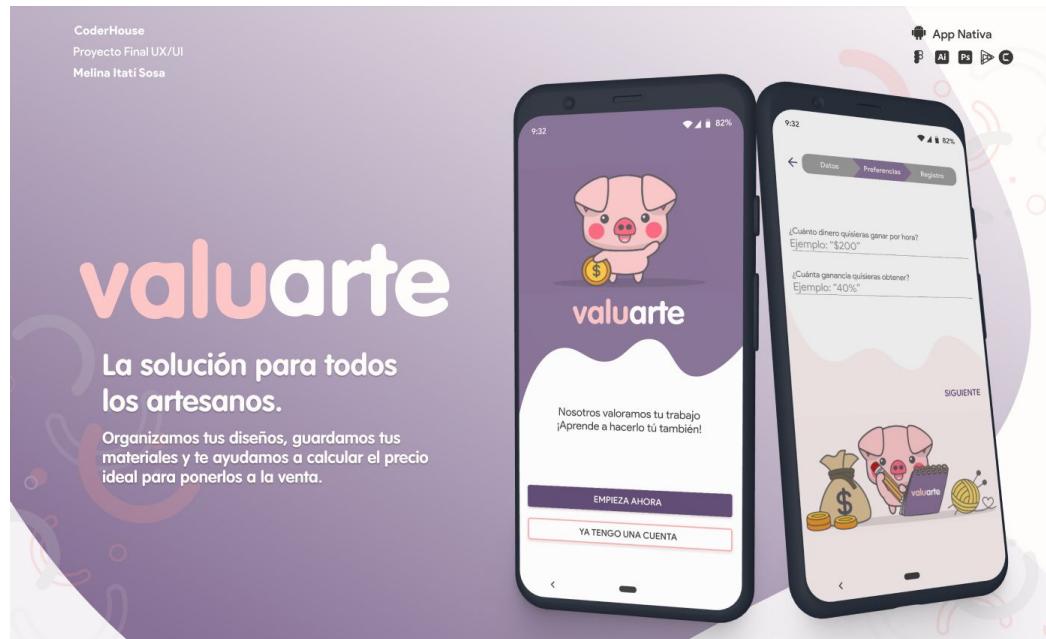
Luego de explicar cuál es nuestro objetivo (**por qué**), es necesario demostrar que nuestra investigación (**qué**) se encuentra validada correctamente (**cómo**).

Contenido:	Validado por:
MVP (nombre del producto y features)	Investigación
User persona	Entrevistas y Mapas de empatía
Competencia	Benchmarking
Arquitectura de Información	Card Sorting
User Flow	Pruebas de usabilidad
Wireframes (evolución)	Pruebas de usabilidad y Heurísticas
Diseño UI	Prototipo Funcional

Imprescindibles en un caso de estudio

1. Titular

Comienza con un título grande (puede ser el nombre de tu proyecto o su mayor diferencial) y una bajada que cuente de tu proyecto. Podrías apoyarte en tu Elevator Pitch



Imprescindibles en un caso de estudio

2. MVP

Enumera y detalla cada una de las funcionalidades de tu aplicación y qué es lo que ofreces (imprescindibles).

Si lo deseas, puedes añadir también tus expectativas a futuro (deseables).

Minimum Viable Product



¿Qué es lo que ofrecemos?

Cualquier tipo de artesano puede dejar registro de todos sus trabajos, cómo los hizo, qué materiales utilizó y cuál es el precio de venta final ideal para su producto.

Funcionalidades del MVP

Icono	Funcionalidad	Descripción
	Perfil	Permite establecer parámetros individuales que se mantendrán en todos los proyectos.
	Crear	Permite crear proyectos y cargar todos los datos necesarios para valorarlos.
	Proyectos	Permite la búsqueda y visualización organizada de todos los proyectos cargados en la aplicación

Imprescindibles en un caso de estudio

3. User Persona

Detallar la user persona de tu proyecto (puedes enfocarte solo en lo más relevante) y mencionar cómo fueron validadas.

Personas

Reconocemos
a nuestros usuarios



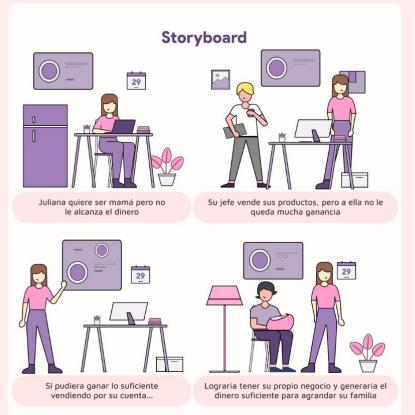
Juliana Simonit

Concubinato - 31 años . Córdoba Capital

"La confianza en uno mismo
es el secreto del éxito"

Motivaciones y Frustaciones

Al tener estudios y trabajar en un ambiente artesanal, se siente muy cómoda con su plan a futuro, pero el capital inicial para su proyecto es bastante grande y la situación económica del país no ayuda. Además, la ganancia que consigue por sus ventas en la tienda de su jefe no es mucha, porque él se queda con la mayor parte, pero la idea de ser madre la tiene esperanzada.



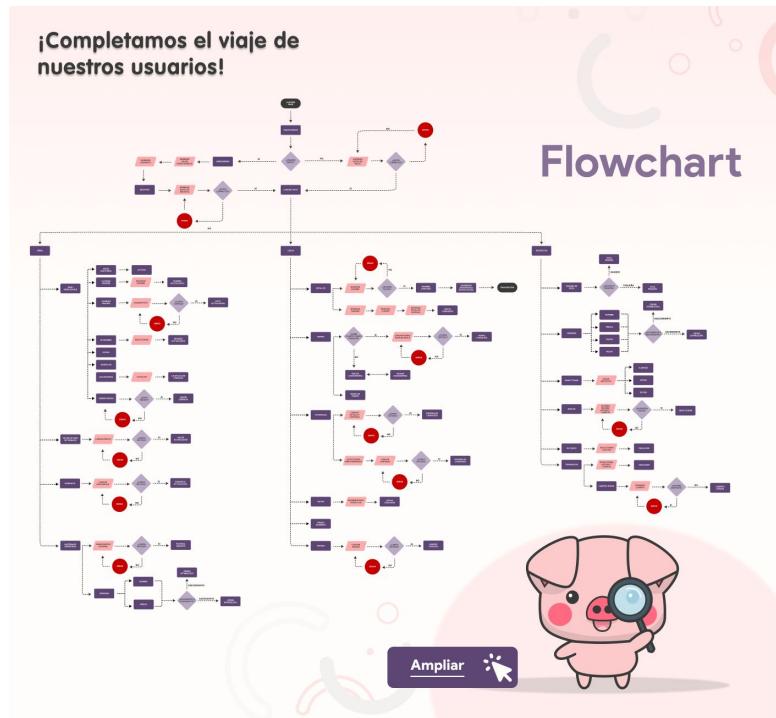
Imprescindibles en un caso de estudio

4. User Flow

Mostrar el user flow de la funcionalidad principal.

En caso de que sea necesario mostrar únicamente el recorrido de un usuario o una sección del flow completo.

En otra slide podemos mostrar el mapa de sitio.



Imprescindibles en un caso de estudio

5. Evolución de pantallas

El objetivo es mostrar las iteraciones del prototipo, por lo tanto, se recomienda mostrar la evolución de los wireframes para ver cómo fue modificándose y ganando calidad.



Imprescindibles en un caso de estudio

6. Identidad

Se deben mostrar las diferentes decisiones de diseño aplicadas a la interfaz.

Esta sección puede incluir:

- UI kit
- Moodboard
- Atomic design
- Paleta de colores
- Logo
- Etc.

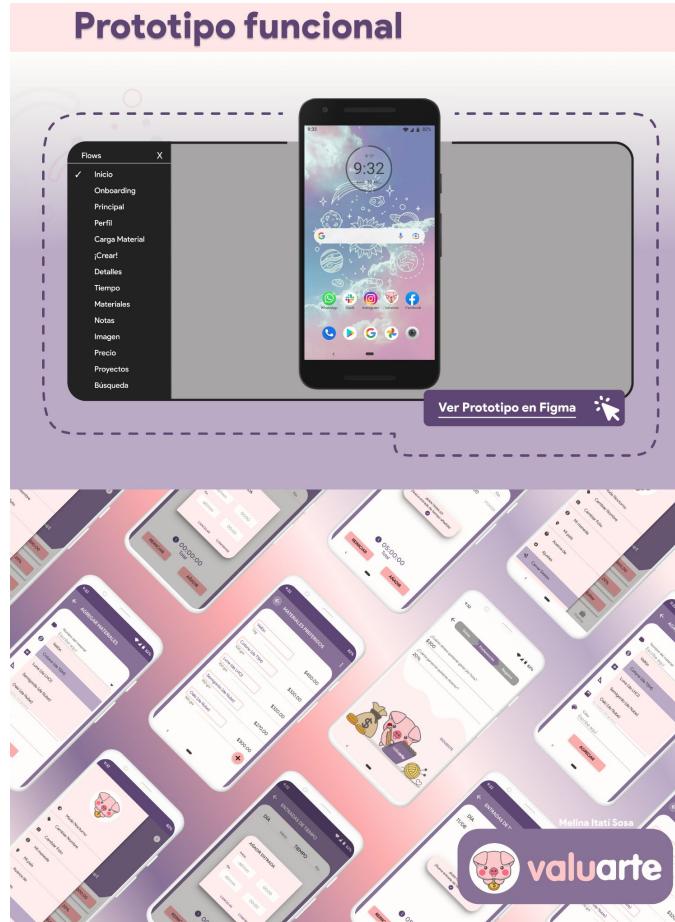


Imprescindibles en un caso de estudio

7. Pantallas

Detallar la/s pantalla/s más destacadas de la app.

Colocar el link al prototipo funcional, con cuidado que no sea dirigido a la edición del prototipo sino a la página de prueba del prototipo, (siempre chequear el link desde una ventana de incógnito).



Ejemplos de presentaciones

UXUI / MOBILE APP / 2021



The image shows a dark-themed mobile application interface for 'techunt'. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, the 'techunt' logo, and a red notification badge. Below it is a search bar labeled 'Buscar' with a magnifying glass icon. A section titled 'Más buscados' lists categories with icons: 'Celulares', 'TV Box', 'Earbuds', 'Smartwatch', 'Gadgets', and 'Más'. Further down, a section titled 'Comparaciones recurrentes' shows a comparison between 'Início' and 'Comparativa'. At the bottom, there's a navigation bar with icons for 'Inicio', 'Comparativa', and 'Seguimientos'.

UXUI / MOBILE APP / 2021

techunt

buscá, compará
y seguí

[Ver en Behance](#)

Ejemplos de presentaciones



Una App centrada en los cuidados que tu mascota necesita.

App Nativa

Powered by

[Ver en Behance](#)

A white dog with brown spots is standing on its hind legs, looking up towards a smartphone. The phone displays the Goo DOG! app's main screen, which features the app's logo and the text "Decubre los mejores cuidadores para tu mascota." Below this are two buttons: "Necesito Cuidador" and "Soy Cuidador". The phone is set against a background of three overlapping circles: a small white circle behind the dog, a medium-sized purple circle behind the phone, and a large light purple circle to the right of the phone. In the top right corner of the slide, there are three icons: a yellow square with "Ai", a dark blue square with "Ps", and a dark blue square with a colorful "f" icon. In the bottom right corner, there is a "Google play" button with the text "Disponible en" and the Google Play logo.

Ejemplos de presentaciones

The image features a dark blue background with white curved lines forming a large circle on the left side. Inside this circle is a white icon of a washing machine with a 'L' on it. Below the icon, the word 'LAVANDAPP' is written in large, white, sans-serif capital letters. Underneath that, the text 'Organización y la tranquilidad para las lavanderías comunitarias' is displayed in a smaller, white, italicized font. At the bottom left, there is a yellow button with the text 'Ver en Behance' in white. To the right of the circle, two smartphones are shown from a side-on perspective. The top phone is gold and displays a screen titled 'Lavandería' with a timer set at '25:05'. The bottom phone is also gold and shows a list of laundry machines, with one labeled 'Lavadora N°X' marked as 'Libre' (Free) with a 'RESERVAR' (Reserve) button. Both phones have a white Apple logo on their backs.

Mockups

Los Mockups, son “fotomontajes” que permiten a los diseñadores gráficos o UI, **mostrar al cliente cómo quedarían sus diseños aplicados**. Un mockup, hace que el diseño **“se vea real” y nos brinda una imagen profesional**. Suelen estar diseñados en **Photoshop** y es tan simple como incorporar una imagen de tu pantalla en el sector correcto del mockup.

Es lo más próximo a visualizar cómo puede estar diseñado un producto digital en la realidad.

Se suele utilizar para:

Packaging, Papelería, Diseño de indumentaria, Publicidad, y por supuesto Diseño UI: webs, desktop, tablet, mobile, etc

Tipos de mockups en el diseño UI



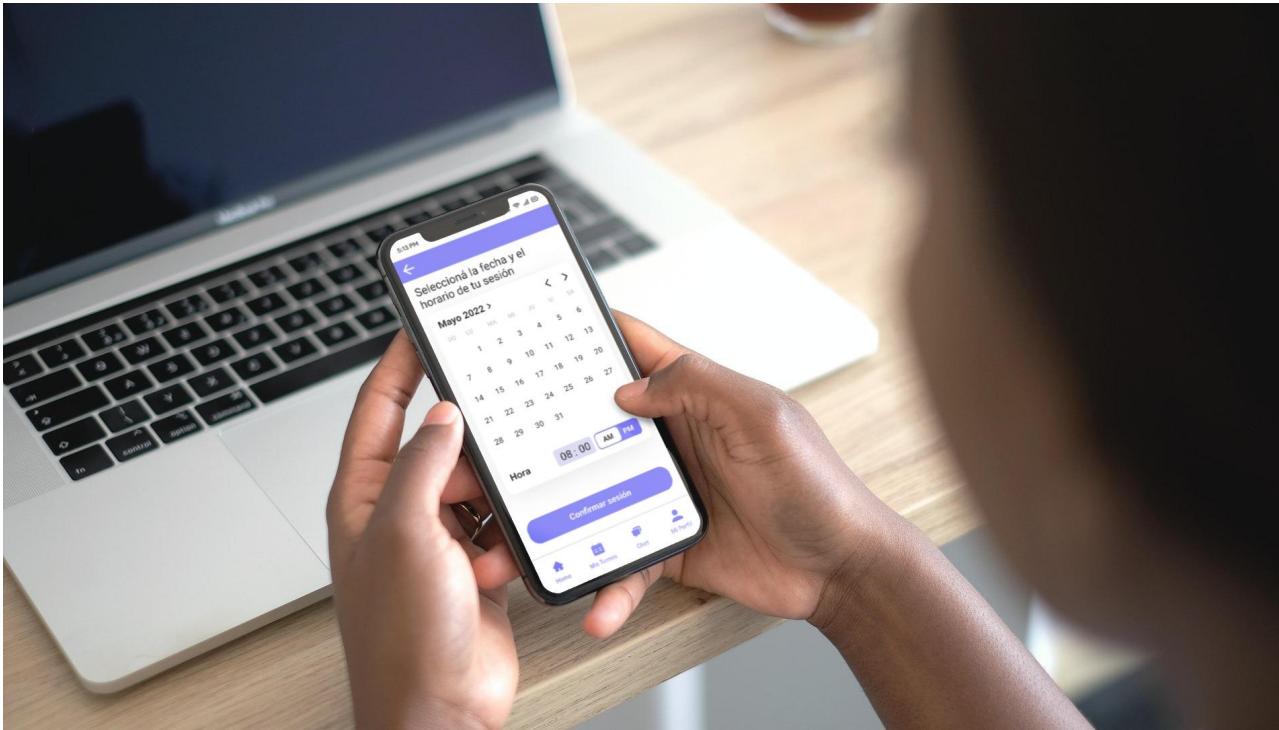
Contexto de uso:

Este tipo de mockups sirve para que los usuarios entiendan cómo y dónde podrían necesitar y usar tu producto digital.

Parecen fotos tomadas directamente de la realidad, tanto el dispositivo como el ambiente deben parecer reales.

Ejemplo de Buscador de psicólogo

Irina Kerekes



Tipos de mockups en el diseño UI



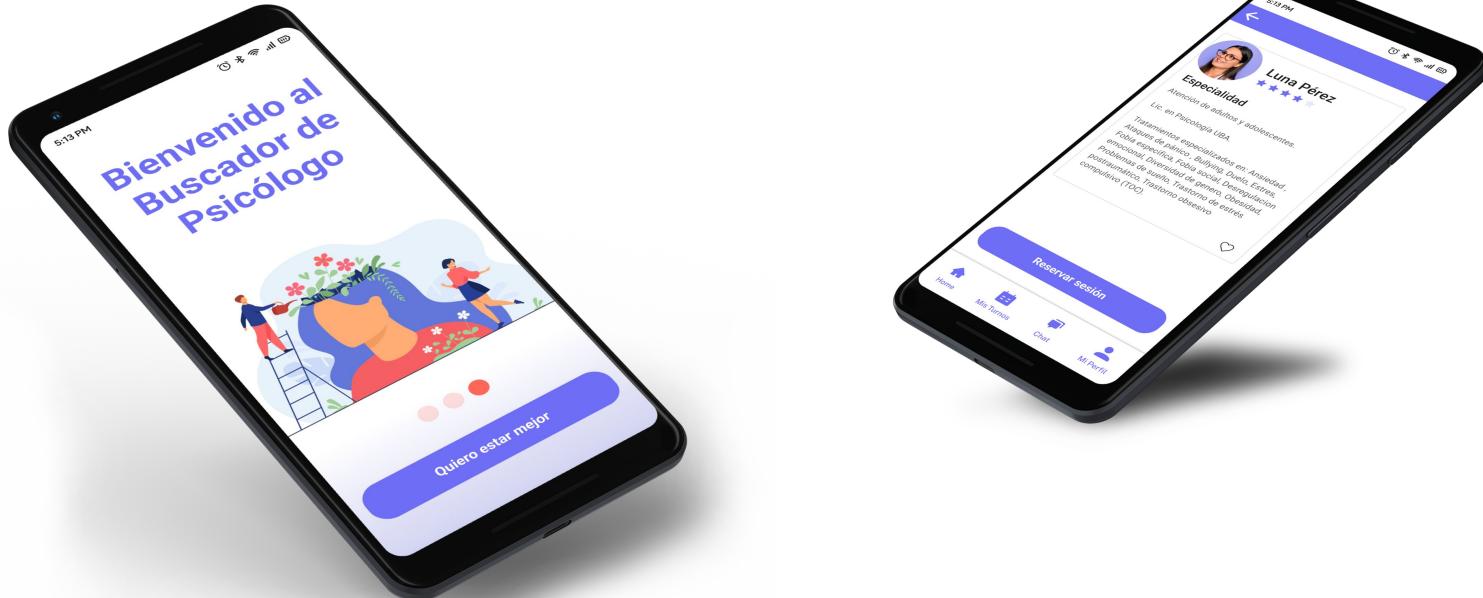
Persuasivos:

Este tipo de mockups tiene por objetivo **llamar la atención.**

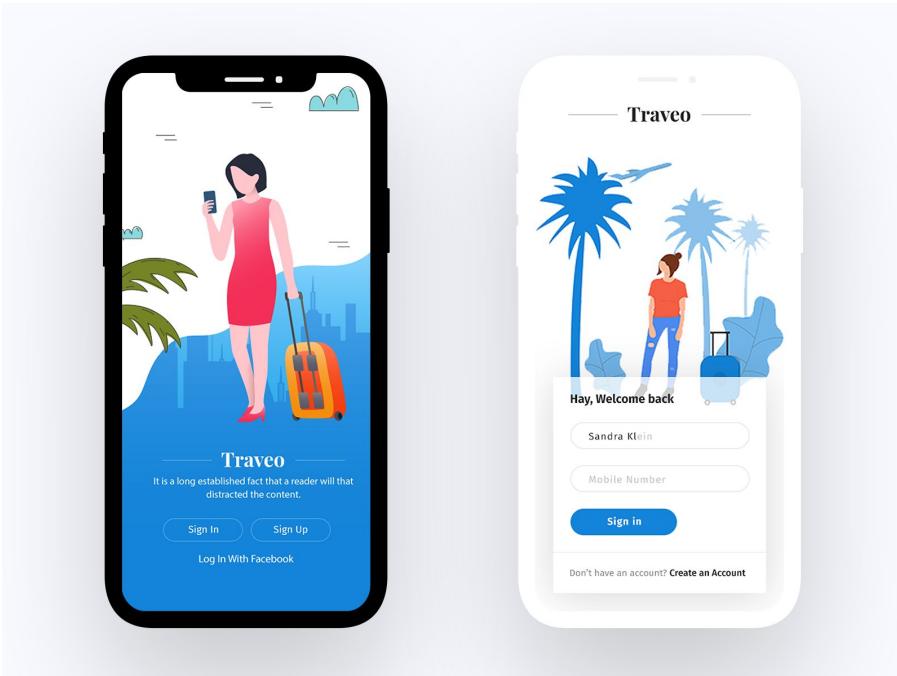
Se suele usar perspectivas, el dispositivo parece real pero el ambiente puede parecer de “fantasía”.

Ejemplo de Buscador de psicólogo

Irina Kerekes



Tipos de mockups en el diseño UI



Informativos:

Este tipo de mockups tiene por objetivo **desarrollar una información particular**.

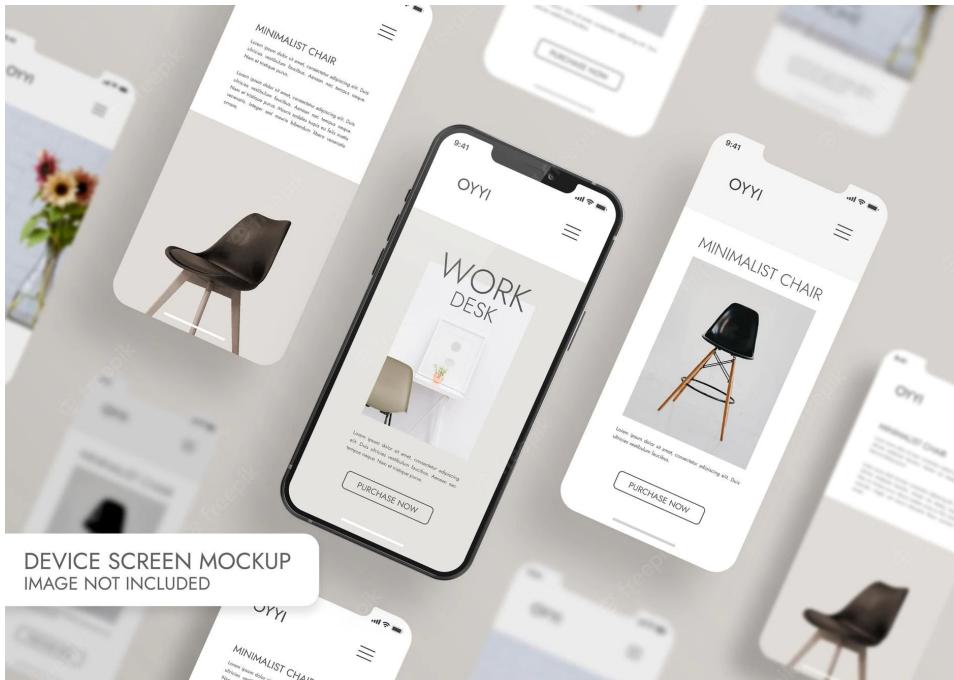
Suele mostrarse uno al lado del otro para mostrar un recorrido, o para desarrollar distintas funcionalidades a la vez.

Ejemplo de Buscador de psicólogo

Irina Kerekes



Tipos de mockups en el diseño UI



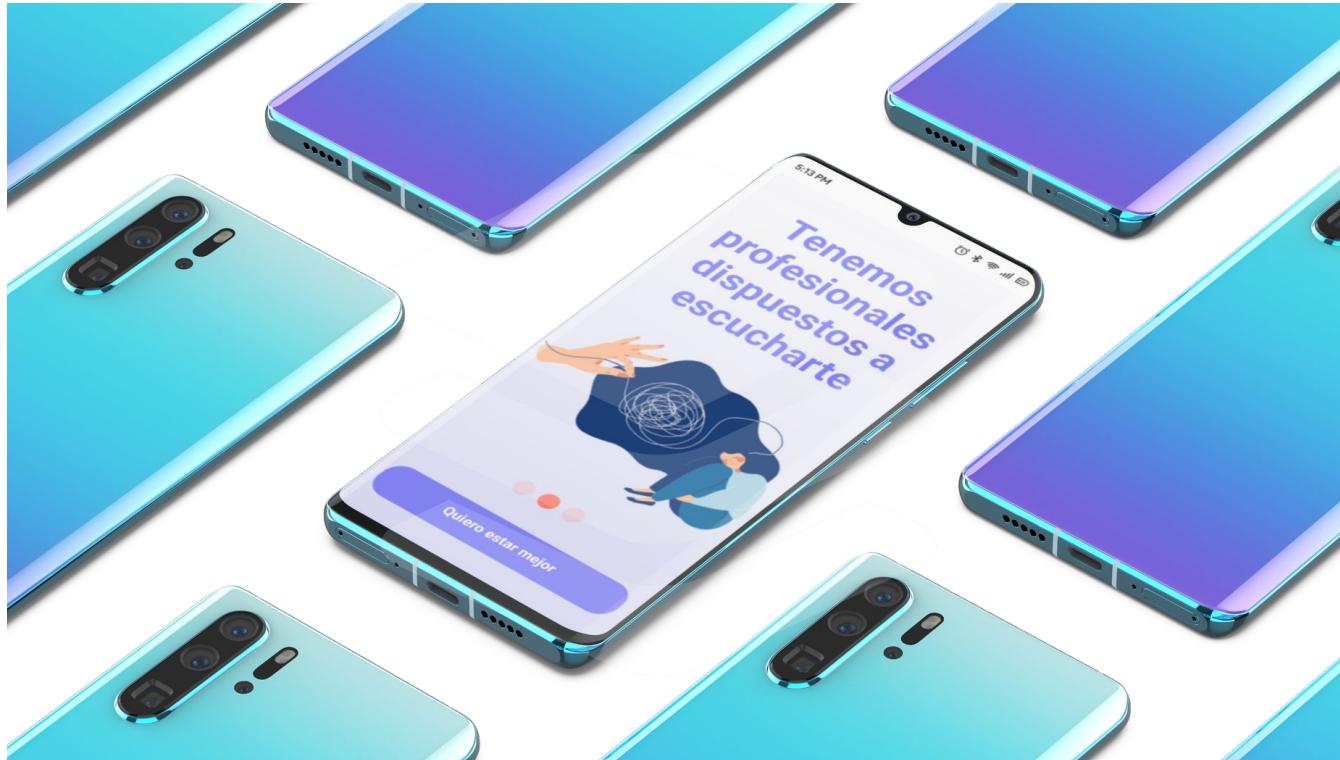
Identificatorios:

Este tipo de mockups tiene por objetivo mostrar el **estilo visual** general del proyecto.

Se enfoca en la estética y personalidad del proyecto o temática del mismo.

Ejemplo de Buscador de psicólogo

Irina Kerekes



Portfolio

Tener un portfolio como diseñador UX/UI es imprescindible para cualquier profesional de la industria. Es la mejor oportunidad de **presentar tu trabajo de la mejor manera** y dar ejemplos de proyectos a detalle que expongan tu proceso creativo y reflejan quién sos como diseñador.

Ya sea como diseñador independiente o de tiempo completo, **los clientes o empleadores potenciales casi siempre solicitarán tu portfolio** para poder conocer tu forma de trabajo.

Traducir tu flujo de trabajo completo y complejo a un formato visual es un desafío, especialmente si querés enfocarte únicamente a UX. Sin embargo, hay muchas formas de contar tu historia e incorporar recursos visuales.

Plataformas

Nuestro portfolio puede armarse en cientos de plataformas, cada una con sus ventajas particulares. Pueden elegir la que más les convenga para armar su portfolio (incluso **crear su propio sitio web** personalizado para presentarlo)

Recomendamos crear un perfil en:



Behance



Dribbble

Y siempre mantener un perfil actualizado en:



LinkedIn

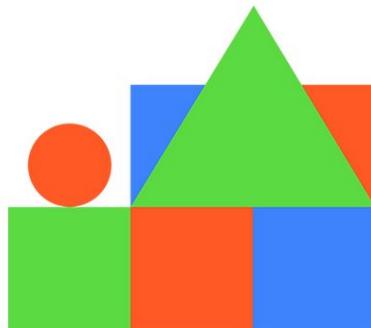
Consejos para realizar tu portfolio

- Que se comprenda claramente el **área del Diseño UX/UI a la cual querés dedicarte**, un reporte puede ser extenso y abarcar todo el proceso completo, pero en el **Portfolio** es conveniente intentar **ir al grano y lucirte**. Lo más probable es que un reclutador te llame para desarrollar una tarea similar a la que estás mostrando que sabes hacer.
- **Utiliza storytelling para describir todos los proyectos.** Una de las características principales de un UX Designer es contar historias a través de sus productos, por lo que tu portafolio tiene que reflejar tus capacidades para conseguirlo.
- Es muy importante **explicar el proceso que se ha seguido en los diseños**, detallando cómo y por qué tomaste esas decisiones en tu proyecto.

Portfolio Web

● Sophie Brittain

[Home](#) [Work](#) [About](#)



Hello!

I'm Sophie, a
product designer 
based in New York.

[Ir al portfolio](#)

Portfolio Dribbble



dribbble Inspiration Find Work Learn Design Go Pro Marketplace Hire Designers Apply Now Search Upload

Vishnu Prasad

Bringing ideas to Visuals, motion.

ON TEAMS G 🎵 🎬 🎭

+ Follow 🎮 Hire Me ...

Shots 266 Projects 13 Collections 13 Liked Shots 88,017 About

Featured Shots

Ir al portfolio

The image displays a Dribbble profile for Vishnu Prasad, featuring a circular profile picture, a bio about bringing ideas to visuals, and links to various platforms. Below the profile is a snippet of a mobile application interface. To the right is a snippet of a news website for 'HOLLYWOOD FACTORY' with articles like 'Everyone In Old Hollywood Was On Acid'. At the bottom are three wireframe prototypes: one for a landing page with a yellow 'Ir al portfolio' button, one for a social media-like interface, and one for a sign-up form.

Agencia de Aprendizaje
a lo largo de la vida ➤➤➤



Portfolio Behance



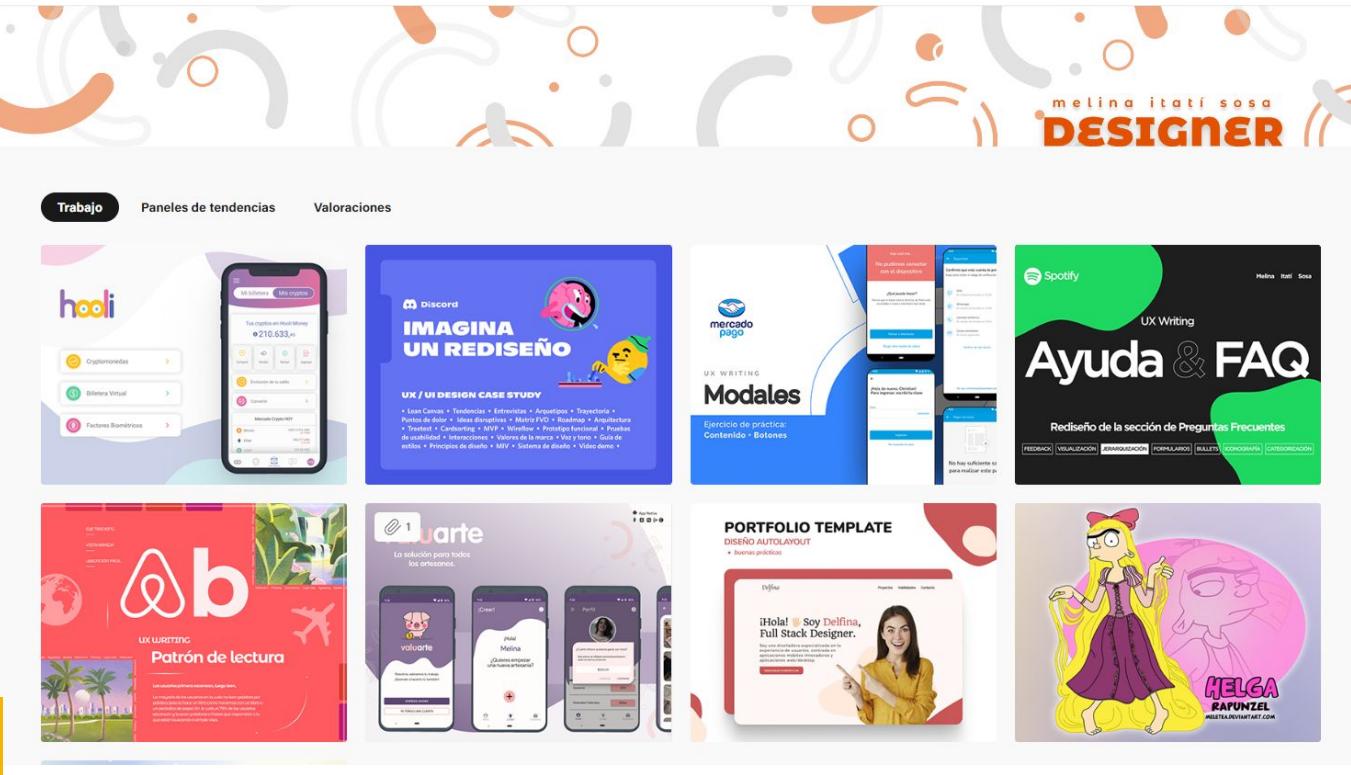
Melina Itatí Sosa
UX/UI Designer
Monogram.io
Buenos Aires, Argentina

Seguir **Mensaje**

Contratar mis servicios
Trabajo a tiempo completo >
Trabajo por cuenta propia o proyecto

Vistas de proyecto	4068
Valoraciones	225
Seguidores	105
Siguiendo	55

[Ir al portfolio](#)



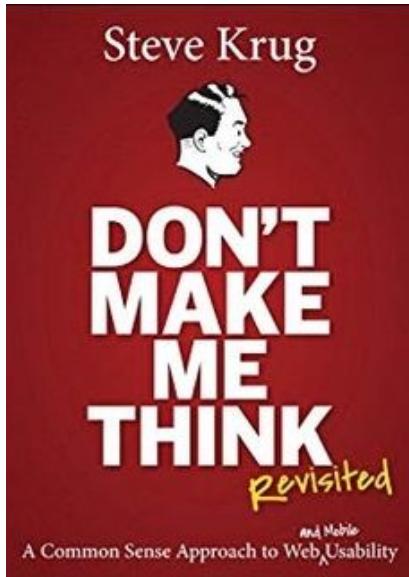
¿Cómo continuamos?

Para poder seguir avanzando en tu carrera, también hay otras acciones que puedes hacer en el día a día para **no dejar de aprender**.

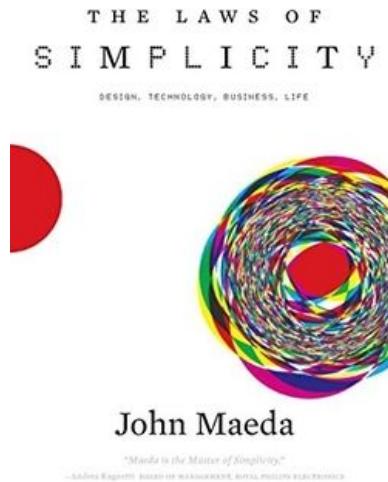
Como toda área relacionada a la tecnología, el ámbito de la experiencia de usuario **es una disciplina que avanza continuamente**, por lo que **mantenerse actualizado** es casi una obligación. Para ello lo recomendable es unirse a grupos de diseñadores UX/UI, asistir a webinars o conferencias cada cierto tiempo, y realizar cursos de especialización.

También es muy recomendable leer libros que traten temas técnicos u otros que te puedan servir de inspiración.

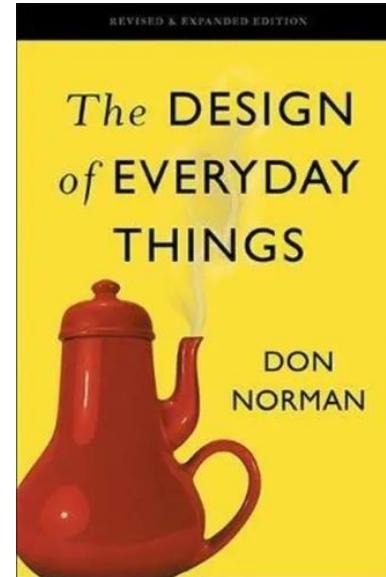
Recomendaciones de libros relacionados al diseño UX/UI



No me hagas pensar
Steve Krug

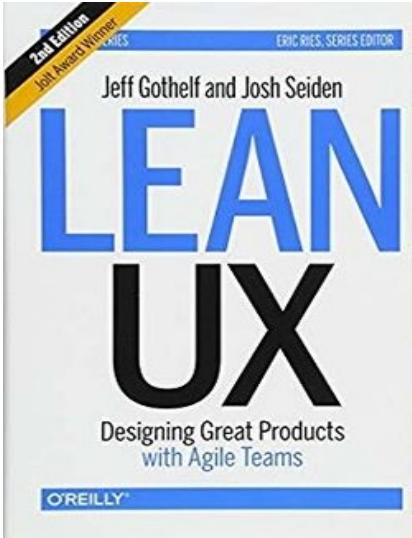


**Las leyes de la
simplicidad**
John Maeda



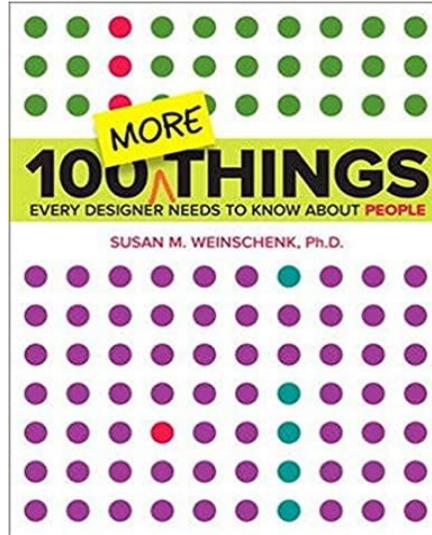
**La psicología de los
objetos cotidianos**
Don Norman

Recomendaciones de libros relacionados al diseño UX/UI



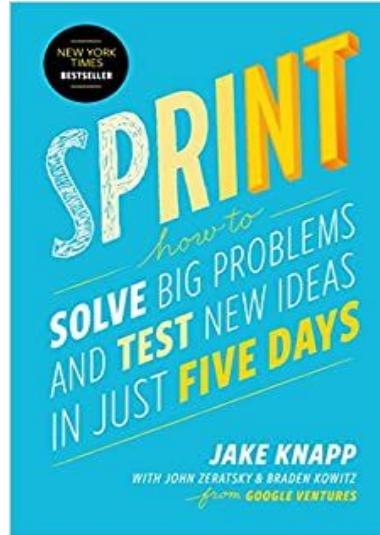
Lean UX

Jeff Gothelf y Josh Seiden



100 Cosas sobre la gente que cada diseñador debe saber

Susan M. Weinschenk



Resolver problemas y probar nuevas cosas en solo 5 días

Jake Knapp

Comunidades UX

Revistas



UX Booth
uxbooth.com



UX Magazine
uxmag.com



Nielsen/Norman Group
nngroup.com/articles/

Blogs



Invision Blog
blog.invisionapp.com



uxdesigncc
uxdesign.cc



Usability Geek
usabilitygeek.com

Podcasts



UX Shot
medium.com/uxshot



UX Podcast
uxpodcast.com



UX Pod
uxpod.com

Empresas e instituciones



MercadoLibre UX
medium.com/mercadolibre-ux



Despegar UX
medium.com/ux-despegar-com



Global Logic
[@glux](https://glux.com)



Gobierno de Buenos Aires UX
@ba.ux

Organizaciones y más



UX Latam



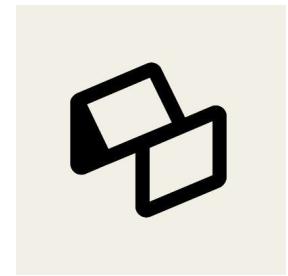
UX en español



UX Friends



UX Collective



Memorisely

Proyecto Final

Tarea para el Proyecto:

Para finalizar con el proyecto final...

¡Te felicitamos por haber llegado a la última tarea del proyecto final!

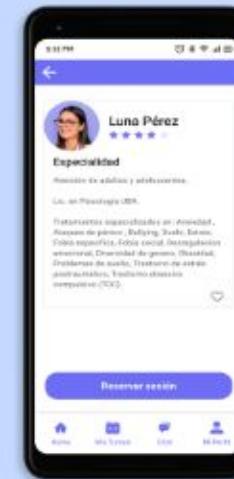
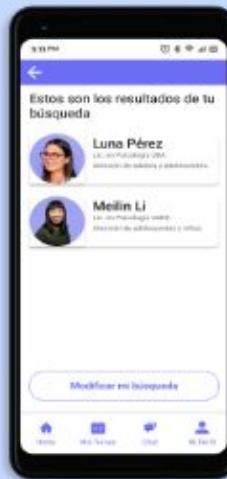
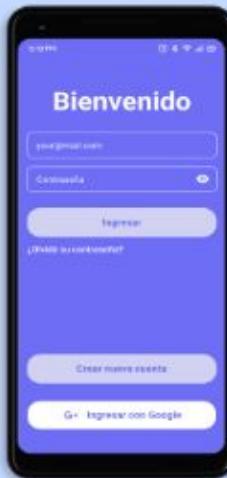
Te recomendamos:

- Completar tu reporte (presentación de slides) para la **Entrega Final en la clase 33**.
- Crear tu **portfolio**, recordá que lo importante es lucirse y mostrar de forma clara lo imprescindible de todo lo que hicimos durante el curso.
- Unirte a las **redes sociales de Diseñadores UX/UI**, y compartir tu portfolio.
- **Actualizar tu LinkedIn**, y generar tu red de contactos relacionada al diseño UX/UI.
- **No perder el contacto con tu docente y tus compañeros/as**.
- Definir cuál de las áreas que comprende el diseño UX/UI te interesa más y **apuntar a conseguir trabajo específico de lo que más disfrutaste del curso**.
- **Continuar estudiando y actualizándote**.

Ejemplo de entrega:

EVOLUCIÓN DEL PROTOTIPO

5) FIDELIDAD ALTA





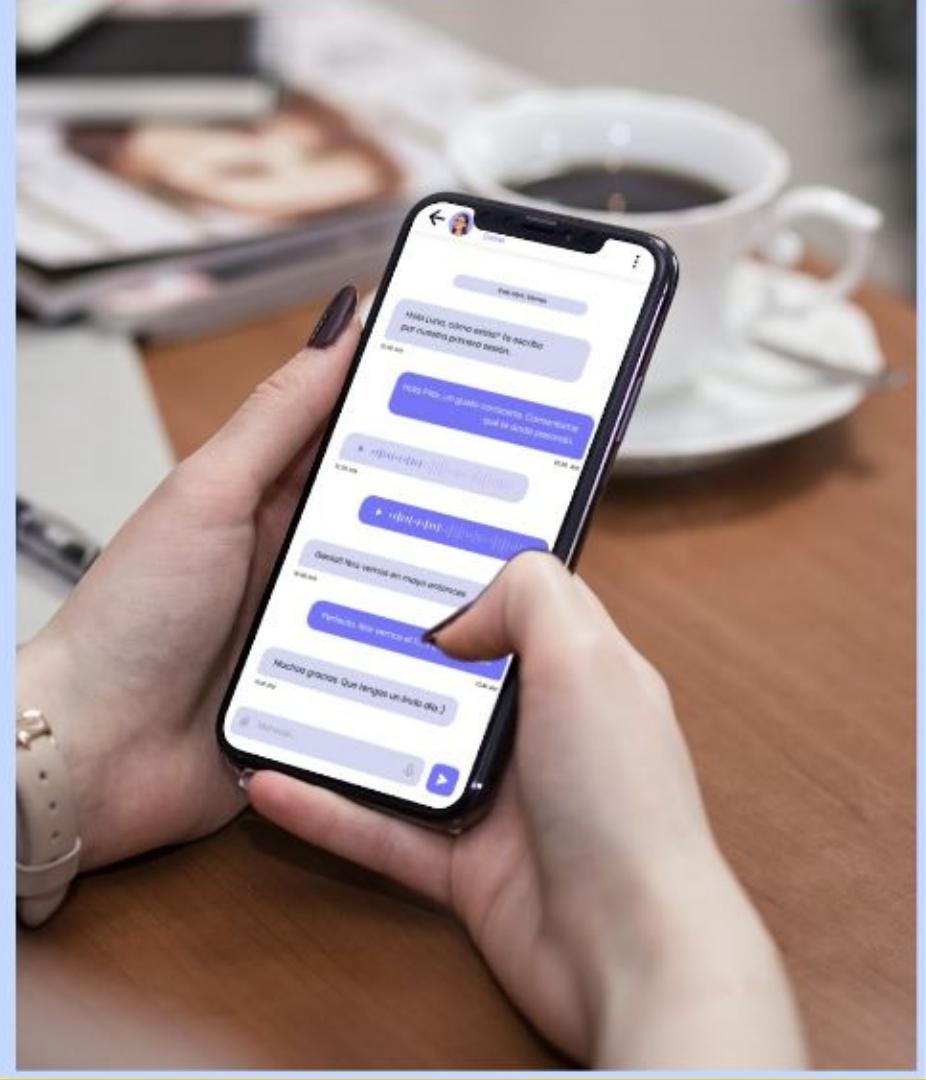
PROTOTIPO FUNCIONAL

[Link Prototipo Funcional en Figma](#)

GRACIAS!

Si tenés alguna pregunta,
no dudes en contactarte conmigo:

irinakerekes.com



Cronograma

Fecha (lunes, inicio de semana)	Clases	Temas
1/8/2022	Clase 0	Presentación y Armar equipos
8/8/2022	Clases 1 y 2	Introducción al diseño e imágenes
15/8/2022	Clases 3 y 4	Vectorial/Mapa de Bits y Research/Benchmarking
22/8/2022	Clases 5 y 6	User Persona y Entrevistas
29/8/2022	Clases 7 y 8	POV/MVP y Arquitectura de la información
5/9/2022	Clases 9 y 10	User Flow y Repaso/Integración
12/9/2022	Clases 11 y 12	Pre-entrega y Prototipo
19/9/2022	Clases 13 y 14	Patrones de diseño y Prototipo Funcional/Métricas
26/9/2022	Clases 15 y 16	Pruebas de usabilidad y Atomic Design
3/10/2022	Clases 17 y 18	Grillas y Estándares/Guidelines
10/10/2022	Clases 19 y 20	Práctica/Figma y Illustrator/Moodboard
17/10/2022	Clases 21 y 22	Color y Tipografía
24/10/2022	Clases 23 y 24	Branding y Logo
31/10/2022	Clases 25 y 26	UI Kit/Alta Fidelidad y Pre-entrega en alta
7/11/2022	Clases 27 y 28	Elevator Pitch y Motion
14/11/2022	Clases 29 y 30	Accesibilidad y Heurística
21/11/2022	Clases 31 y 32	Autoevaluación y Portfolio/Reporte
28/11/2022	Clases 33 y 34	Entrega final y Corrección
5/12/2022	Clases 35 y 36	Corrección y Exámenes finales
12/12/2022	Clases 37 y 38	Recuperatorio Entrega final, Exámenes finales y clase de cierre

No te olvides de dar el presente

Recordá:

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.

Todo en el Aula Virtual.

**Muchas gracias por tu atención.
Nos vemos pronto**