



UX

Metodología y acciones

Jaime Moncho

 **Capgemini**
CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING

¿Qué es **UX**?

UX

USER EXPERIENCE

Se refiere a lo que **experimenta el usuario** antes, durante y después de interactuar con un sistema.

La experiencia de usuario surge de la suma de todas las interacciones con el producto o servicio de una organización y de ello depende su éxito. Por esta razón existe una gran demanda de UX

¿Cómo trabaja un **equipo de UX**?

El equipo UX



Diseñador de servicios

Ayudan a definir la estrategia detrás del producto y mejorar su relación con los usuarios



Diseñador UX

Crean patrones de interacción modernos y relevantes para la experiencia de usuario



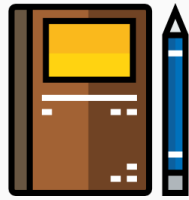
Diseñador gráfico

Realizan y crean diseños impactantes que se adaptan a las necesidades del usuario

Metodología

Nuestro proceso de trabajo se adapta a la filosofía del **diseño centrado en el usuario** dividido en varias fases





Investigación y estrategia

METODOLOGÍA UX
FASE 1

En esta fase se obtiene toda la información posible del proyecto, usuarios y producto a diseñar

Entender el problema

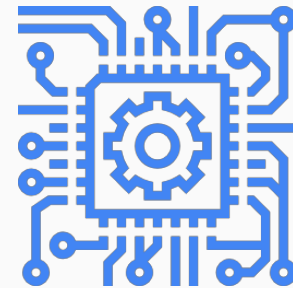
Debemos investigar y explorar para definir los objetivos



Usuario



Negocio



Tecnología

Investigación y estrategia - **Planificar**



¿Tenemos tiempo?

Planificamos las jornadas según el tiempo y objetivos del proyecto

Análisis



Organización



Diseño



Validación



Investigación y estrategia - Definir usuarios

Usuarios

Estudiamos a los usuarios que van a utilizar nuestro producto y definimos nuestra audiencia potencial mediante usuarios ficticios.

FULL NAME

AGE 1-100

OCCUPATION What they do for a living

STATUS Single, Married etc.

LOCATION Where they live/work

TIER Frequency of use

ARCHETYPE Character model

Ambitious Admired Focused

Personal Quotation
Should capture the essence of this persona.

Motivations

Incentive

Fear

Achievement

Growth

Power

Social

Goals

- The goals this person hopes to achieve.
- Goal 2
- Goal 3

Frustrations

- The frustrations this person would like to avoid.
- Frustration 2
- Frustration 3

Bio

The bio should be a short paragraph to describe the user journey. It should include some of their history leading up to a current use case.

Personality

Extrovert Introvert

Sensing Intuition

Thinking Feeling

Judging Perceiving

Technology

IT & Internet

Software

Mobile Apps

Social Networks

Brands

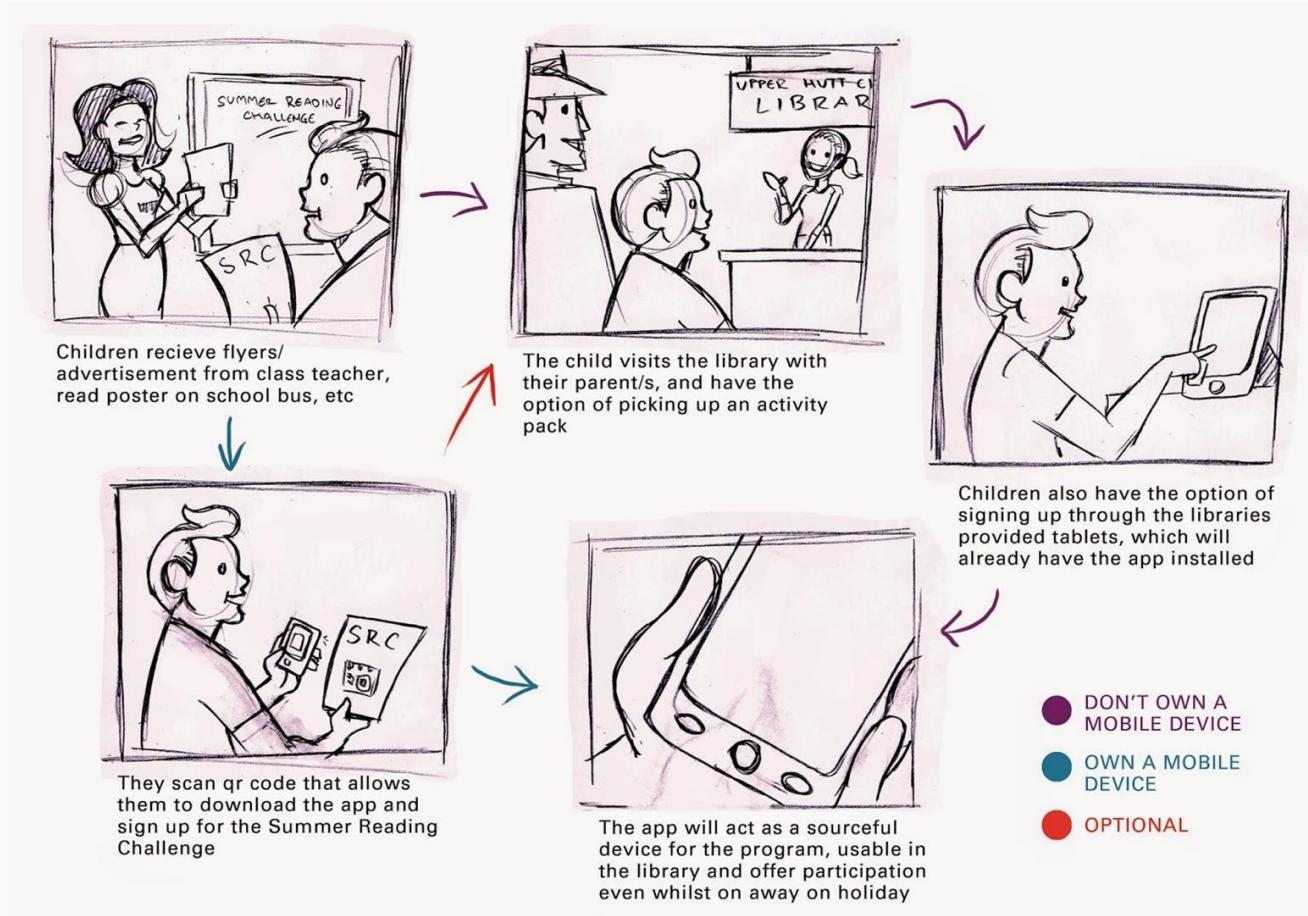
(A collection or list of the user's favorite brands. You can download logos from www.brandsoftheworld.com)

xtensio


Investigación y estrategia - Definir escenarios

Escenarios y casos de uso

Definimos los procesos que realizan los usuarios en sus contextos reales.



Investigación y estrategia - **Visitas de campo**

A person is seen from behind, sitting at a desk in a dimly lit room. They are looking at a computer monitor that displays the number '54'. To the left of the person is a desk lamp with a warm, orange glow. On the desk to the right, there is a container with several colorful pens or markers. The background shows a window with a grid pattern, through which some outdoor elements are visible. The overall atmosphere is focused and professional.

Realizamos visitas para analizar a los **usuarios** utilizando un producto en un **contexto real**

Investigación y estrategia - **Benchmarking**

Análisis de la competencia

Realizamos un estudio de mercado y/o de productos similares para realizar o rediseñar.



"Los grandes
artistas copian,
los genios
roban".

PICASSO





Organización

METODOLOGÍA UX
FASE 2

En esta fase se procesa toda la información para convertirla en un producto



Contenido e información

A partir de todos los datos obtenidos en la fase anterior, vamos a proceder a su organización y categorización.

Acciones

- Mapa de conceptos
- Mapa de contenidos
- Categorización





Categorización de contenidos

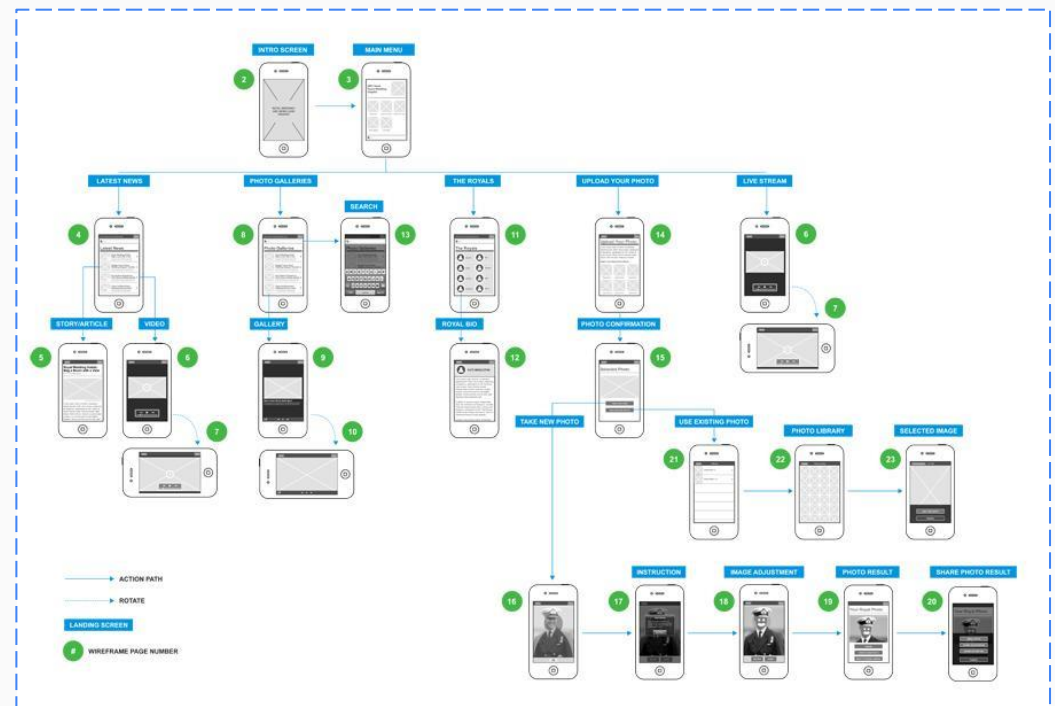
Card sorting

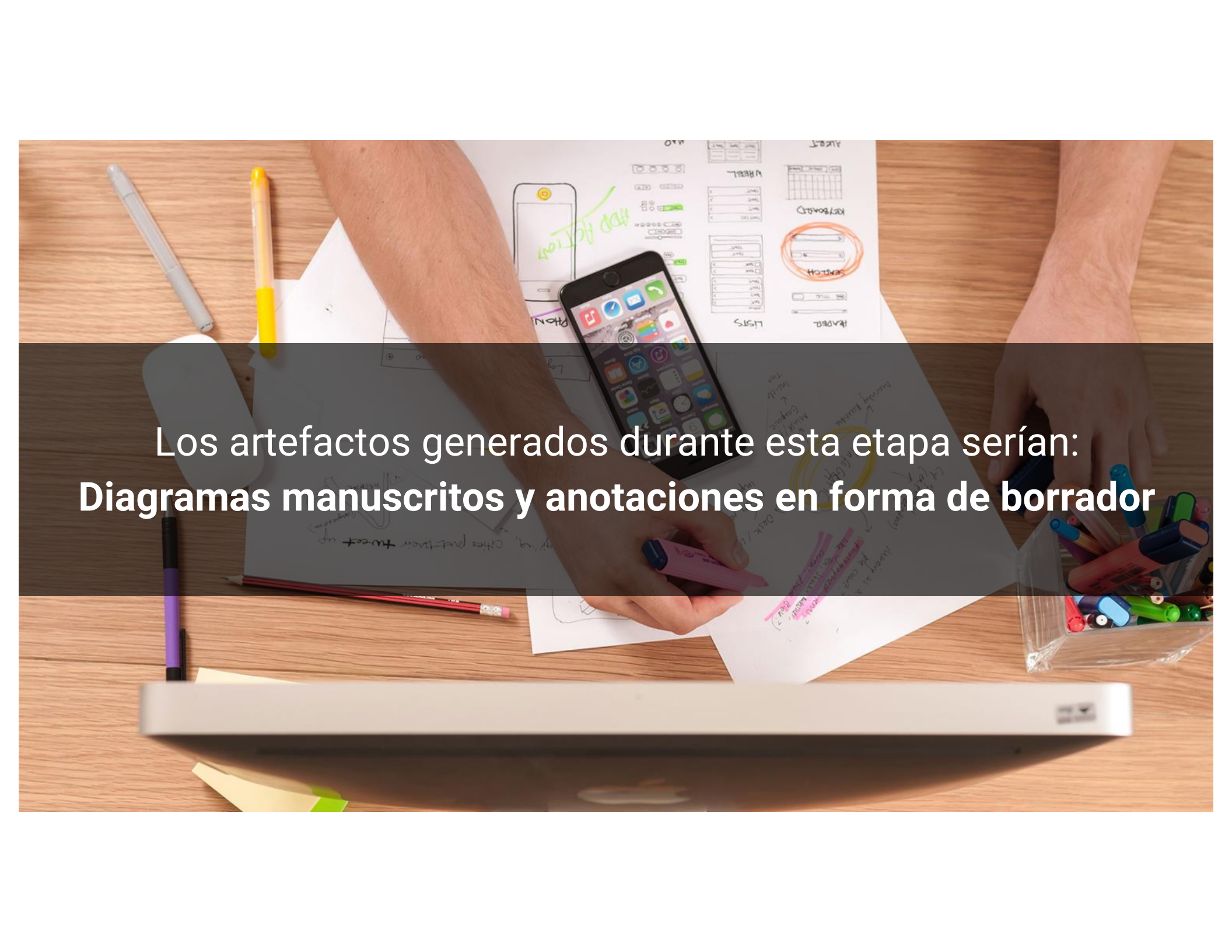
“Se basa en la observación de cómo los usuarios agrupan y asocian entre sí un número predeterminado de tarjetas etiquetadas con las diferentes categorías temáticas del sitio web”

Organización - Definir flujos de navegación

Navegación

Definimos todos los flujos funcionales que tendrá el producto, correspondiendo con los flujos reales de los usuarios en su contexto.





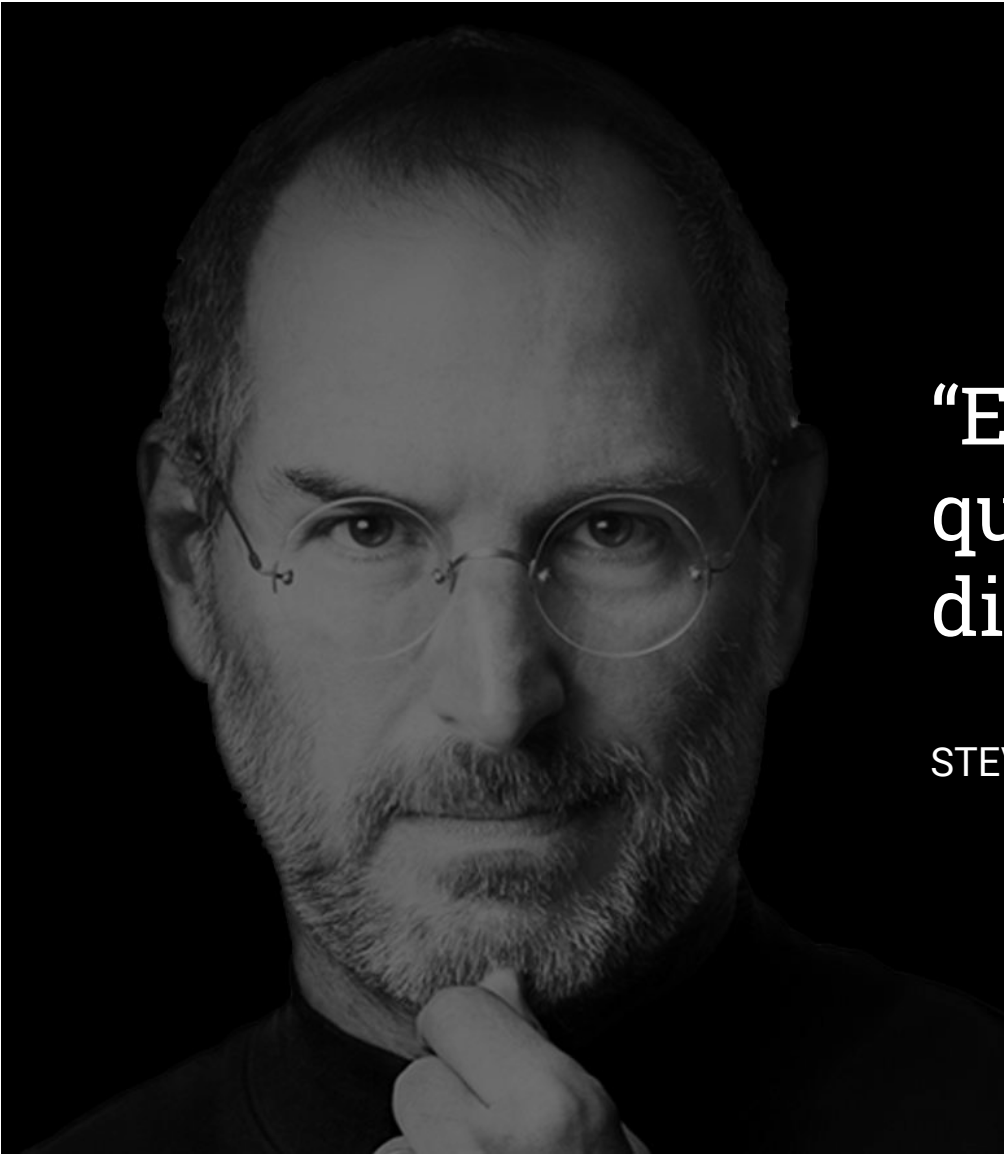
Los artefactos generados durante esta etapa serían:
Diagramas manuscritos y anotaciones en forma de borrador



Diseño

METODOLOGÍA UX
FASE 3

En esta fase se plasma el diseño del producto a partir de lo organizado



“El diseño no es sólo lo
que se ve y se siente. El
diseño es cómo funciona”

STEVE JOBS

Todos diseñamos

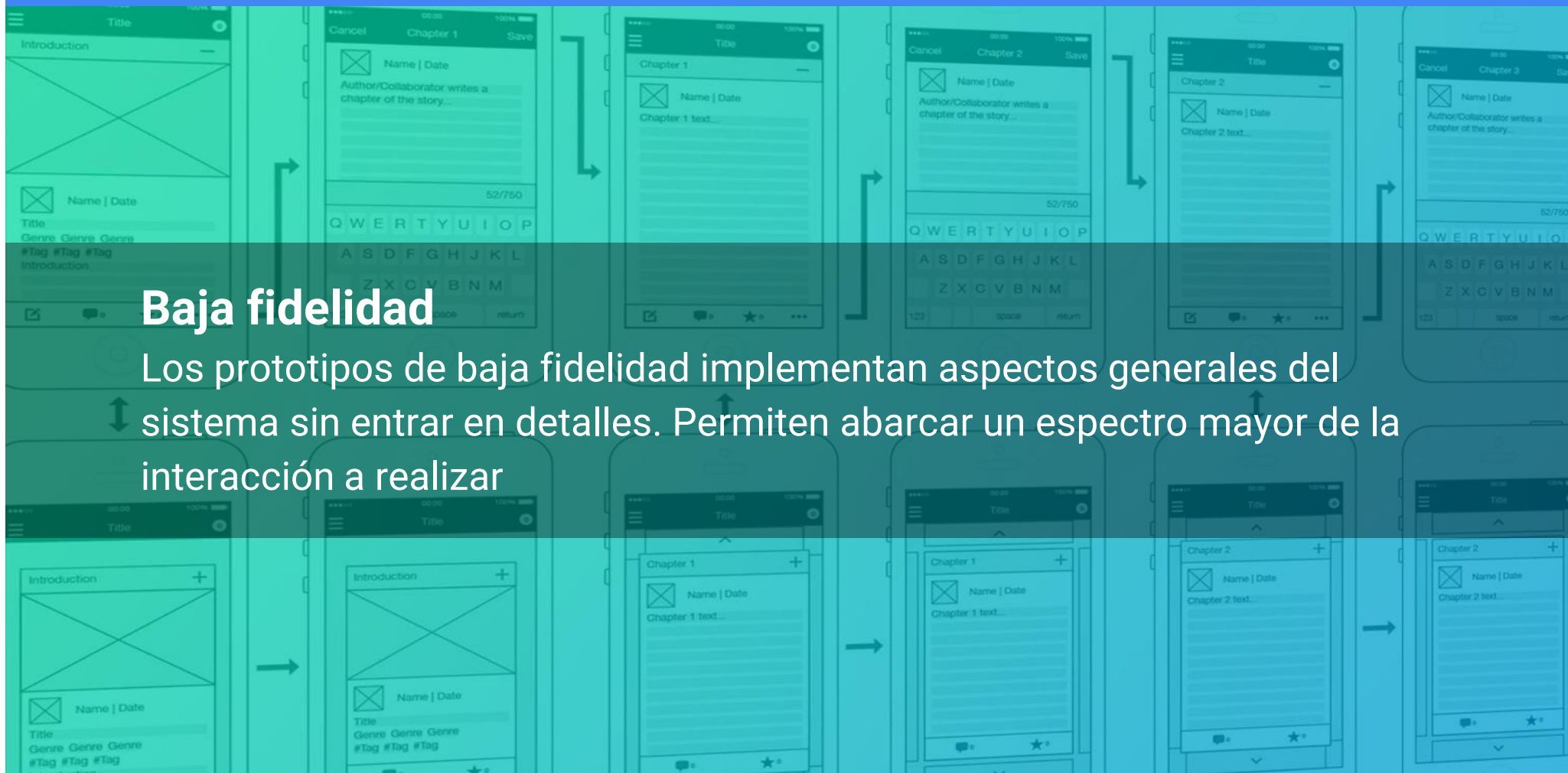
En un proceso de diseño colaborativo un equipo entero (sin habilidades especiales de diseño) puede participar en el diseño aportando sus diferentes puntos de vista.



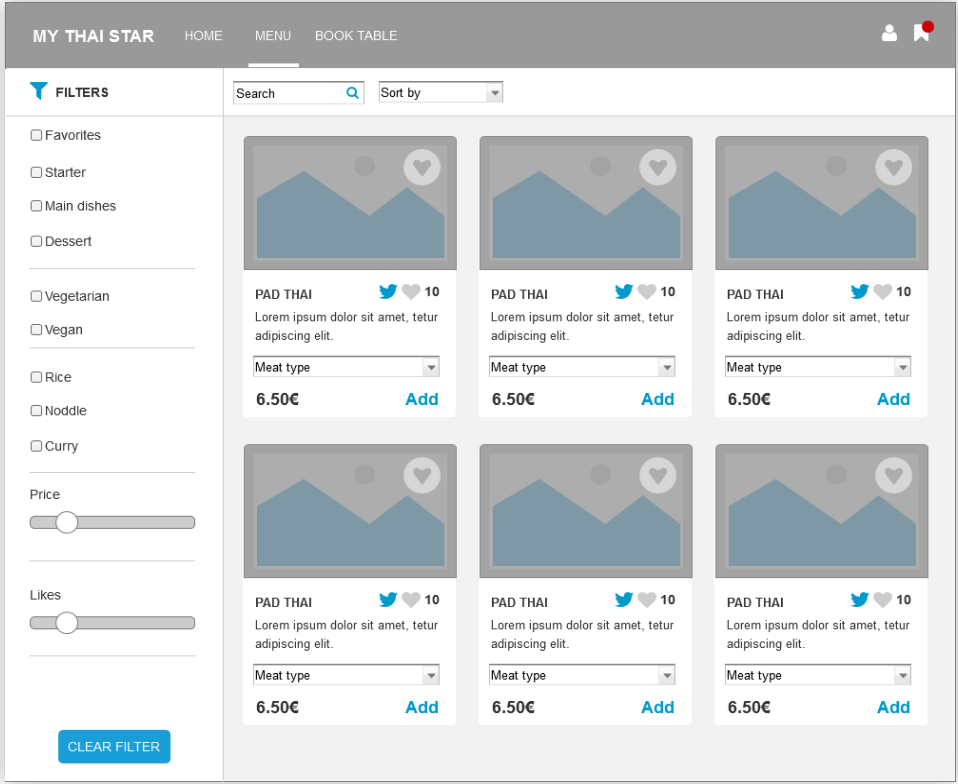
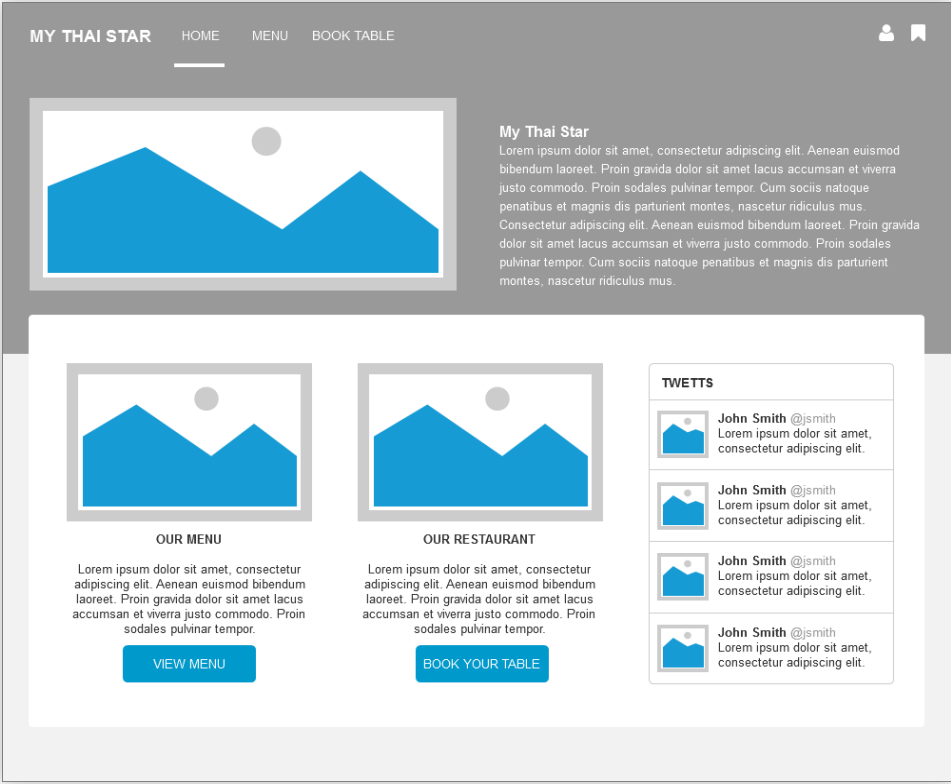
Diseño - Wireframes de baja fidelidad

Baja fidelidad

Los prototipos de baja fidelidad implementan aspectos generales del sistema sin entrar en detalles. Permiten abarcar un espectro mayor de la interacción a realizar



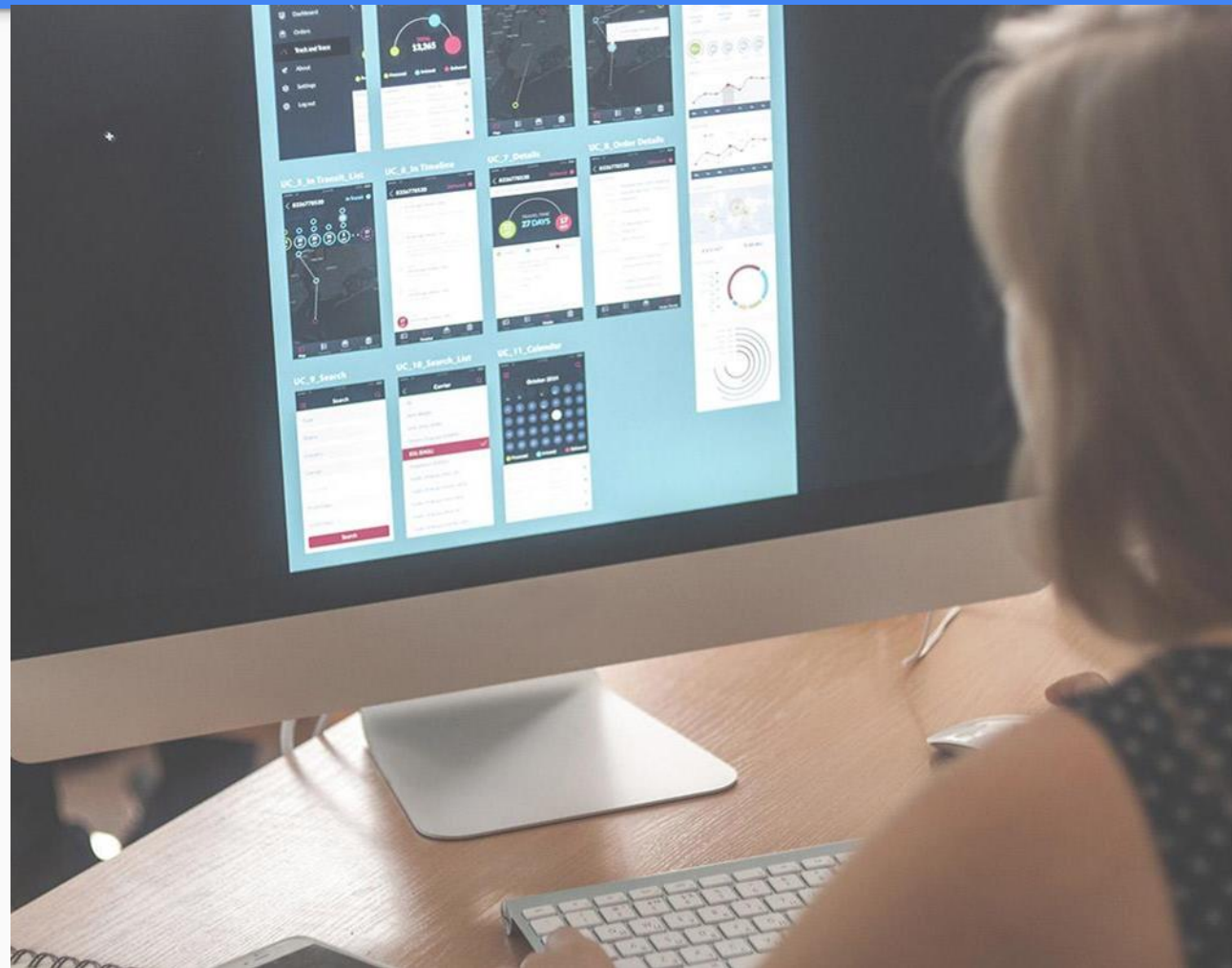
Diseño - Wireframes de baja fidelidad



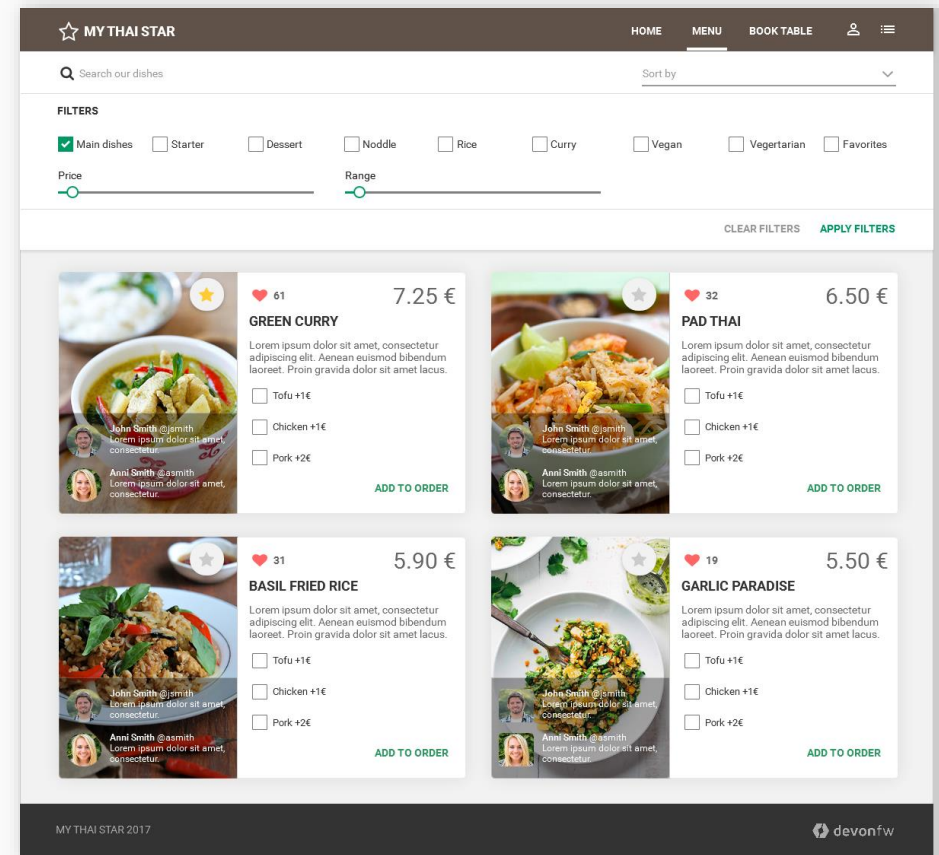
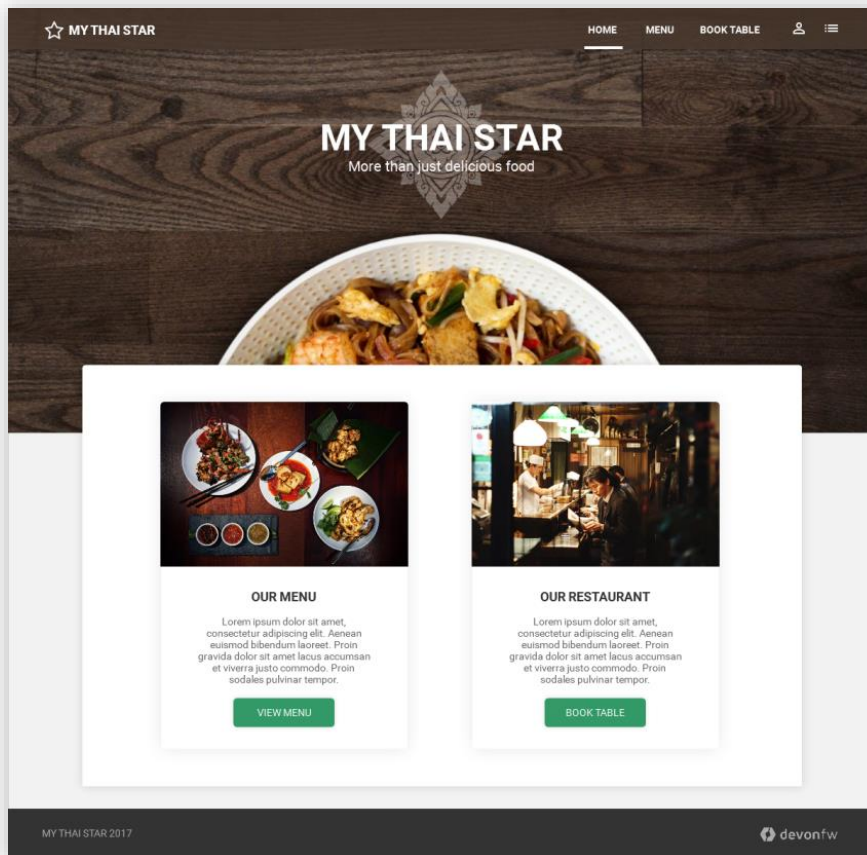
Diseño - Wireframes de alta fidelidad

Alta fidelidad

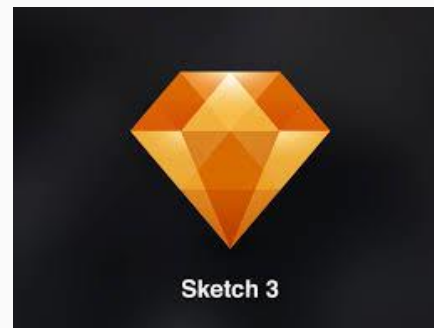
Los prototipos de alta fidelidad representan aspectos más precisos. Sirven, por ejemplo, para detallar el proceso interactivo global de una o varias tareas concretas.



Diseño - Wireframes de alta fidelidad



Diseño - Herramientas de prototipado





Validación

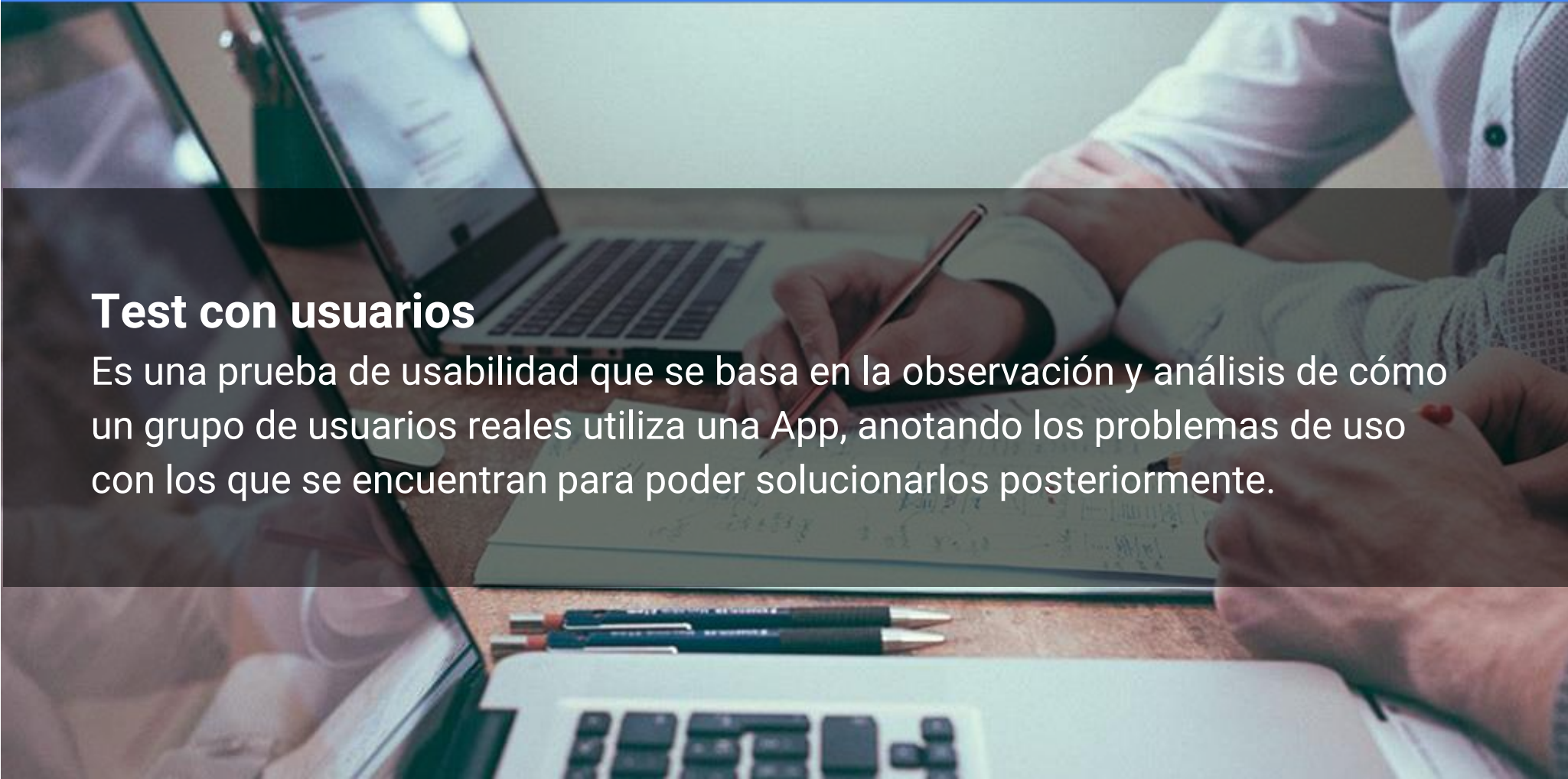
METODOLOGÍA UX
FASE 4

En esta fase se
comprueba la calidad
del diseño propuesto

Validación - Pruebas con usuarios

Test con usuarios

Es una prueba de usabilidad que se basa en la observación y análisis de cómo un grupo de usuarios reales utiliza una App, anotando los problemas de uso con los que se encuentran para poder solucionarlos posteriormente.



Validación - Pruebas sin usuarios



Evaluación heurística

Es un cuestionario que realiza un experto en UX para comprobar la usabilidad de un sitio web o aplicación.

- ☑ Visibilidad del estado del sistema.
- ☑ Similitud entre el sistema y el mundo real.
- ☑ Control y libertad del usuario.
- ☑ Consistencia y cumplimiento de estándares.
- ☑ Prevención de errores.
- ☑ Preferencia al reconocimiento que a la memorización.
- ☑ Flexibilidad y eficiencia de uso.
- ☑ Estética y diseño minimalista.
- ☑ Ayuda ante errores.
- ☑ Ayuda y documentación.

Test A/B, multivariante

Un test A/B consiste en desarrollar y lanzar dos versiones de un mismo elemento y medir cuál funciona mejor.



FIN