

Proceso Iterativo y Lineal

Procesos lineal (primeras etapas) e iterativo (etapas avanzadas)

- **Proceso lineal:** investigación de usuario, benchmarking. Este proceso es recomendado para los inicios de un proyecto.
- **Proceso iterativo:** implica los procesos de wireframe, front. Este proceso es más ágil.

El resultado de estos procesos es siempre positivo si se sigue la metodología adecuada.

Proceso lineal

- **Necesidades de los usuarios:** Recolectar e investigar (entrevistas, encuestas), necesitamos recoger información de las personas que usarán el sistema, así como los involucrados en el equipo de trabajo, sea del área que sea.
- **Objetivos del sitio:** nos delimitan lo que vamos a hacer con el diseño y desarrollo. Ayudan a delimitar los tiempos de trabajo. Nos limita hasta qué punto debo hacerle caso al cliente o al usuario. Los objetivos nos estructuran y crea un marco de referencia.
- **Requerimientos de contenidos:** esquematizar y reunir contenidos. Se estructura en una actividad que se denomina índice de contenidos. Es un repositorio donde tomamos todos los comentarios de los usuarios finales e internos más los objetivos del sitio.
- **Arquitectura de información:**
 - **Cardsorting:** tomar lo del índice del contenido y lo escribimos en post-it para organizar la información de acuerdo a los objetivos del sitio y a los distintos tipos de usuarios. El cardsorting es el insumo básico del mapa de contenido.
- **Diseño de interacción:**
 - **Mapa de contenidos:** se hace del resultado del cardsorting.
- **Diseño de información:**
 - **Wireframe**

Proceso iterativo

pensar

investigación de usuarios
encuestas
benchmark

hacer

inventario de contenidos
AI
interacción
wireframes
diseño visual
diseño front

probar

a/b testing
métricas
test con usuarios
test de usabilidad

Proceso iterativo

Es más útil para estar en proceso de mejora constante. Se pueden hacer acciones de investigación en todo el proceso.

- **Pensar:** en esta etapa es donde surgen las ideas.
- **Hacer:** etapa de acción y creación, wireframes, diseño, front.
- **Probar:** orientado a mostrar lo que estoy haciendo, a/b testing, usabilidad, etc.

PENSAR

- El valor del codiseño con los usuarios en etapas tempranas del proyecto radica en que ellos son los que introducen innovaciones, detectan fallos...en fin, usan los sistemas.
- Pensamos y asumimos características y comportamiento de las personas para las cuales diseñamos.
- Que todas las personas piensan siempre racionalmente y de manera lineal.

- EL 99% de los procesos mentales son inconsciente, recuerdos, pensamientos, emociones y otros procesos cognitivos.
- Que a las personas les resulta fácil explicar sus conductas.
- Que podemos estudiar la mente, el cuerpo de los consumidores, la cultura y la sociedad que los rodea de manera independiente.

La investigación debe estar orientada al contexto en el cual nos estamos moviendo. Somos personas y no robots, es por esto que debemos evaluar aspectos cuantitativos y cualitativos.

Cualitativo

Involucramos lo cualitativo porque necesitamos saber que nuestros productos o servicios encajen en el contexto más amplio de las personas.

- Qué objetivos motivan a la gente a usar los productos y cuáles son las tareas básicas que ayudan al cumplimiento de estos objetivos.
- Qué problemas tienen las personas con la forma en que actualmente usan los productos.