

Usuarios y arquitectura de información

Para contextualizar acerca de la experiencia de usuario debemos hablar primero de nuestros problemas. Los diferentes grupos que abarca un proceso de diseño tienen problemas entre ellos, al igual que con el cliente. La clave es saber trabajar en equipo y poder hacer un trabajo de calidad.

Los problemas se traducen en:

- reclamos de los usuarios
- baja satisfacción
- aplicaciones poco amigables
- cabos sueltos
- desarrollo costoso (cambios)

Esto ocurre porque no aplicamos ciertas metodologías. Hay que definir correctamente el producto en etapas iniciales para evitar costos extras del proyecto. La prioridad de un sitio web es que el usuario pueda interactuar con él y que pueda vender el producto o la información que el sitio ofrece.

Vender implica cumplir el objetivo del sitio, no solo refiere a una transacción monetaria.

Equipos de trabajo: solos no podemos

No podemos trabajar aisladamente del cliente, o del equipo de desarrollo. En proyectos es muy importante el trabajo en equipo, sobre cuando se utilizan estas metodologías de trabajo.

Números

Necesito medir para saber si estoy cumpliendo los objetivos, y esto no solo se aplica a Analytics.

- Sufre cuando veas tus métricas y haya 30000 usuarios en ese segundo en tu sitio y solo uno está comprando.
- Pregúntate qué hago para que esas 29000 personas también compren? qué tengo que hacer?

Técnicas. Diseño centrado en el usuario y Ux

Diseño centrado en el usuario

Componentes:

- **Arquitectura de la información:** técnicas para organizar contenidos en un sitio web, con el objetivo que la gente encuentre lo que está buscando con la manera más sencilla y rápida.
- **Usabilidad:** determina que tan difícil o fácil de usar es una plataforma.
- **Accesibilidad:** se refiere a que los productos y servicios web puedan ser vistos y utilizados por cualquier persona independientemente de sus capacidades técnicas o físicas.

Los tres elementos son indispensables para que la experiencia sea óptima.