

Diseño persuasivo basados en la Experiencia de Usuario

Actividad 1

Visionaremos este video: “7 principles that make your website more engaging with Dr. Susan Weinschenk”

A. Ahora, deberéis visitar estas webs, y explicar brevemente cual/es de los 7 principios se han aplicado:

1. <http://www.buscounchollo.com>
 - a. Escasez de stock, en este caso, tiempo límite de la oferta.
2. <http://www.zara.com/es/>
 - a. Poder de rostros, el máximo porcentaje de fotos de modelos en la página web son mirando a la cámara.
3. <https://waynabox.com/>
 - a. Super fácil, intuitivo. (Menos opciones)
4. <https://www.es.capgemini.com/>
 - a. Super claro y simple. (Menos opciones)
5. <http://kfc.es/>
 - a. Carteles de comida.
6. <http://es.calzedonia.com/>
 - a. Poder de rostros, el máximo porcentaje de fotos de modelos en la página web son mirando a la cámara.

B. A priori, ¿cuál de estos principios podríais aplicar para conseguir que la web de vuestro proyecto sea más adictiva?

Que sea todo más fácil e intuitivo, como el ejemplo de las manzanas, menos opciones pero igual utilidad.

Actividad 2

Visionamos este video en clase, se trata de una pequeña fábula al estilo “que fué antes, el huevo o la gallina”: “UX and UI, Chicken and Egg”

A. Responde a las siguientes preguntas:

- Define con todas tus palabras qué es la ‘Experiencia de Usuario’. Puedes consultar la Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/User_experience, pero quiero respuestas personalizadas.

Lo bien y cómodo que ha estado utilizando un servicio o producto, si le ha gustado y cuales son sus opiniones .

- **En qué fases del desarrollo de una web debes incluir al usuario, y cómo lo harías.**

En todos, tanto a la hora de desarrollar la parte visual de la web como en la del servidor, para que sea eficaz, rápido, (que el cliente pueda tener todo a la carta).

B. En el proyecto/web que llevaréis a cabo, ¿cómo piensas incluir al usuario durante el proceso de desarrollo? **

Visualmente con textos y figuras que hagan que el usuario se interese por mi producto, super claro con frases cortas pero que le den suficiente información al usuario para tener curiosidad, la web super simple para que no le cuesta absolutamente nada acabar mirando y leyendo sobre mi producto o contactando con nosotros.

Actividad 3

Visiona el siguiente vídeo:

"The Process of Persuasive Design in Six Steps with Dr. Eric Schaffer"

A. Haz un breve resumen de lo que se explica.

Cómo tratar a un usuario emocionalmente para que realice lo que queramos.

B. Responde: ¿crees que realmente el usuario (o consumidor) a veces es guiado por sus instintos primitivos? ¿las emociones que experimenta son importantes para consumir?

Si, pienso que el 99% de las decisiones que tomamos son intuición.