

«Talento Tech»

Fundamentos del

# Diseño UX

Clase 01



# Clase N° 1 | Reporte UX

## Temario:

- Diseño UX UI.
- Usabilidad.
- Manejo de imágenes para productos digitales.
- Reporte de Investigación UX.
- Análisis de proyectos finales integradores.

## Objetivo de la clase:

En esta sesión, los estudiantes comprenderán la relevancia del diseño UX/UI en el desarrollo de productos digitales. Se explorarán los principios de **usabilidad** y las mejores prácticas para la **optimización del manejo de imágenes**, con el fin de mejorar la experiencia de usuario.

Además, aprenderán a **estructurar y presentar un Reporte de Investigación UX**, documentando hallazgos clave para la toma de decisiones en diseño. Finalmente, analizarán proyectos finales integradores, aplicando **criterios de evaluación** que les permitan **identificar oportunidades de mejora** y **validar la experiencia de usuario** de manera efectiva.

# Diseño UX



El diseño de la **Experiencia de Usuario (UX)** es el proceso de crear productos, sistemas o servicios que ofrezcan experiencias significativas, intuitivas y relevantes para las personas. Este enfoque abarca toda la interacción del usuario con el producto, desde su adquisición hasta su integración, considerando aspectos clave como marca, diseño, usabilidad y funcionalidad.

Uno de los pilares fundamentales del **diseño UX** es garantizar que el producto final sea funcional y accesible, proporcionando una experiencia positiva, eficiente y satisfactoria que responda a las necesidades y expectativas del usuario.

## Objetivos del Diseño de Experiencia de Usuario (UX):

- **Facilidad de uso:** Garantizar que los usuarios puedan realizar sus tareas de forma intuitiva y con el mínimo esfuerzo.
- **Eficiencia:** Permitir que las personas completen sus actividades de manera rápida y sin complicaciones.
- **Satisfacción:** Asegurar una experiencia positiva que genere bienestar y confianza en el usuario al interactuar con el producto, servicio o sistema.
- **Accesibilidad:** Diseñar productos inclusivos que se adapten a personas con diversas habilidades, incluyendo aquellas con discapacidades.
- **Compromiso:** Fomentar el interés y la conexión emocional de los usuarios, incentivando una interacción prolongada y significativa.

# Diseño UI



El **Diseño de Interfaces de Usuario (UI)** se centra en los aspectos visuales e interactivos del producto. Se encarga de definir la apariencia y el comportamiento de la interfaz mediante la selección de paletas de colores, tipografías, gráficos y elementos interactivos, garantizando no solo un atractivo visual, sino también una experiencia intuitiva y coherente para el usuario.

Una vez aprobada la estructura final y el prototipo, inicia la fase de **diseño UI**. En esta etapa se busca crear un producto visualmente impactante, reconociendo que la apariencia influye significativamente en la percepción y respuesta emocional del usuario, lo que resulta fundamental para lograr una interacción satisfactoria.

## Objetivos del Diseño UI:

- **Atractivo estético:** Diseñar interfaces visualmente impactantes que se alineen con la identidad de la marca.
- **Usabilidad:** Garantizar una interacción intuitiva, permitiendo a los usuarios realizar sus tareas sin complicaciones.
- **Consistencia:** Mantener un lenguaje visual uniforme en todo el producto para ofrecer una experiencia fluida y coherente.
- **Accesibilidad:** Crear interfaces que sean fácilmente utilizables por personas con diversas habilidades y necesidades.
- **Compromiso:** Generar una experiencia atractiva y placentera que motive a los usuarios a interactuar de manera continua con el producto.



# Diferencia entre UX y UI



**UX** y **UI** son pilares fundamentales en el diseño web. UX (Experiencia de Usuario) se centra en la interacción global del usuario con el sitio, evaluando aspectos como **la facilidad de navegación, la claridad de la información y la capacidad para retener lo aprendido**. En contraste, UI (Interfaz de Usuario) se encarga de la **apariencia visual del sitio**, abarcando el diseño, la disposición de los elementos, la paleta de colores y la tipografía. Comprender y diferenciar estos dos enfoques es esencial para desarrollar productos digitales que sean, a la vez, **intuitivos y visualmente impactantes**.

	UX	UI
<b>Alcance</b>	<b>Experiencia</b> más amplia de usar el producto (cómo funciona y cómo satisface las necesidades del usuario/a).	<b>Aspectos</b> superficiales de un producto (cómo se ve y se siente).
<b>Proceso</b>	<b>Investigación de usuarios y usuarias</b> , creación de perfiles, wireframing, prototipado y pruebas.	<b>Creación de diseños visuales</b> , guías de estilo y elementos interactivos.
<b>Objetivo</b>	<b>Crear un producto fácil de usar</b> , eficiente y que proporcione una experiencia positiva.	<b>Crear una interfaz</b> visualmente atractiva y cohesiva.
<b>Resultado</b>	Una <b>experiencia de producto</b> bien estructurada, usable y satisfactoria.	<b>Apariencia final</b> y los elementos interactivos del producto.

# UX y UI más allá de las pantallas.

La UI y la UX se han expandido significativamente a medida que las empresas reconocen la importancia de entender a sus usuarios y usuarias para mejorar su experiencia y la retención.

El diseño UI es esencial para diversas interfaces, tanto en línea como fuera de línea. Desde cafeteras y teclados hasta tableros de autos, cualquier producto con un punto de contacto entre el objeto y el usuario necesita diseño UI.

El diseño UX ahora se aplica a una amplia gama de productos, interfaces y servicios, no solo sitios web. El enfoque ha cambiado de solo la interfaz a la experiencia general del producto.

El objetivo es apoyar a las personas a lo largo de todo su recorrido y resolver cualquier obstáculo que encuentren.

El diseño UI y UX han adquirido mayor relevancia a medida que las empresas reconocen el impacto que un enfoque centrado en la persona tiene en la satisfacción y fidelización de los clientes y clientas. El diseño UX abarca ahora todo el trayecto de la persona a través de diferentes productos y servicios, buscando garantizar una experiencia fluida y placentera. Por su parte, el diseño UI sigue siendo fundamental para desarrollar interfaces que sean intuitivas y visualmente atractivas, tanto en entornos digitales como físicos. Al dar prioridad tanto al diseño UI como al UX, las empresas pueden crear productos que no solo cumplan con las expectativas de las personas, sino que también les generen una experiencia gratificante que promueva su lealtad.

# Usabilidad.

La **usabilidad** hace referencia a cómo usamos las cosas, a la facilidad con la que las utilizamos y a si nos permiten hacer lo que necesitamos o deseamos hacer. Se trata de una característica de facilidad de uso, esencialmente aplicada al software, pero relevante para cualquier artefacto humano. En términos generales, un producto o aplicación es fácil de utilizar cuando responde efectivamente a la tarea para la cual se utiliza.

El origen de la usabilidad proviene de la traducción literal del término anglosajón *usability* que, aunque no haya sido aceptado desde sus inicios por la Real Academia Española, mantiene un adecuado significado y valor lingüístico.

¿Cómo podemos saber si un producto o sistema es usable? Jacob Nielsen, experto en la materia, mide la usabilidad a partir de cinco criterios:

1. **Facilidad de aprendizaje:** el sistema o producto debe ser fácil de aprender, de manera que la persona pueda trabajar con él lo más rápido posible.
2. **Eficiencia de uso:** el nivel de productividad del usuario/a que ha aprendido a usar el producto debe ser alto para poder completar determinadas tareas.
3. **Facilidad de memorización:** el sistema debe ser fácil de recordar incluso después de algún periodo sin uso.
4. **Errores:** para que un producto sea usable debe generar el menor número de errores posible.
5. **Satisfacción:** el sistema debe ser agradable de utilizar; debe proporcionar comodidad y actitud positiva durante su uso.

# La combinación de usabilidad y accesibilidad



En muchas ocasiones el concepto de usabilidad aparece frecuentemente junto al de accesibilidad. La **accesibilidad** consiste en asegurarse que un producto esté a disposición de todas las personas, sean o no impedidas física o psíquicamente. Este concepto logra que las interfaces de usuario sean fáciles de percibir, operativas y comprensibles para personas con un amplio abanico de habilidades o con distintas circunstancias, entornos y condiciones.

Ahora bien, ¿qué tienen en común la usabilidad y la accesibilidad?: el objetivo de conseguir que los medios y los productos estén disponibles para todas las personas. De esta manera, podríamos afirmar que si un diseño no es usable, tampoco puede considerarse accesible y viceversa.

No obstante, estos conceptos no se ocupan únicamente de construir productos para personas con características compartidas. La usabilidad tiene en cuenta personas específicas, en contextos de uso determinados y con objetivos concretos. La accesibilidad, en cambio, lo hace fijando una atención especial a la diversidad de las personas. El público es variado y diverso, por lo que es esencial satisfacer a toda esa variedad a partir de diseños diferentes, adaptados a las personas y a los contextos de uso.

Usabilidad y accesibilidad, pues, van de la mano y se debe tener en cuenta a la hora de diseñar y construir productos interactivos. Desde un punto de vista práctico, el diseño centrado en el usuario/a hace posible tener en cuenta los principios del diseño universal y accesible, así como la diversidad de las personas junto con el resto de requisitos.



# Principios de la usabilidad en la creación de productos interactivos

Sin duda, la usabilidad y la accesibilidad son dos conceptos de especial relevancia a la hora de diseñar y crear productos interactivos. Para alcanzar productos interactivos usables debemos tener en cuenta estos cinco principios clave de la usabilidad:

- **Coherencia:** un producto interactivo debe ser coherente desde el punto de vista gráfico e interactivo para evitar confusiones y complicaciones. Esto consiste en utilizar los mismos botones o iconos interactivos, los mismos colores, la misma terminología y organización en cada una de las pantallas.
- **Interacción:** la interacción tiene que ser predecible, visible y reversible. El objetivo tiene que ser que la persona se sienta cómoda con la interfaz y pueda saber que al intentar una acción, verá el resultado y lo podrá deshacer si no le gusta.
- **Información, comunicación y retroalimentación:** hay que ayudar a las personas a encontrar la información rápida y fácilmente, usar enlaces de texto, títulos y ofrecer instrucciones sencillas y claras.
- **Control:** las personas deben ser capaces de tomar la iniciativa de emprender numerosas acciones. La persona tiene que poder personalizar un producto para sus intereses y necesidades para que se sienta cómodo como, por ejemplo, el tamaño del texto en un sitio web.
- **Opciones:** hay que ofrecer a las personas más de una forma de encontrar lo que buscan para que puedan elegir el método de interacción más apropiado a su situación.

## Usabilidad y experiencia de usuario

A pesar de que la usabilidad es esencial a la hora de diseñar productos interactivos, no es la única vía para valorar la relación con los clientes usuarios/as.

Podemos evaluar y medir la usabilidad en términos de rendimiento de la persona para llevar a cabo una tarea. Pero, cuando la persona recurre a los productos interactivos para lograr metas personales o profesionales, esta valoración no es suficiente. Y es aquí donde entra en juego la experiencia de usuario (UX) y factores como la aceptación, la credibilidad, la confianza, la emoción o el placer.

La experiencia de usuario pone énfasis en los aspectos más relacionados con la experiencia, la empatía, el significado y el valor de la interacción persona-ordenador, aunque también tiene en cuenta las percepciones de la persona en relación con los aspectos más prácticos como la utilidad, la facilidad de uso y la eficiencia de un sistema.

Y es que la experiencia de usuario representa un cambio emergente del propio concepto de usabilidad, ya que evalúa un ciclo de vida que va más allá del desarrollo del producto. Comienza a través de la observación, planteando el perfil de las personas y acaba mucho después del prototipado y posterior distribución.

Los expertos y expertas en multimedia, pues, deben tener el objetivo de diseñar y crear productos interactivos fáciles de usar y que nos hagan sonreír cada vez que los utilizamos.

## Manejo de imágenes para Productos Digitales

Se refiere al proceso de creación, optimización, y gestión de imágenes que se utilizan en productos digitales, como sitios web, aplicaciones móviles, software, y otros medios digitales. Este manejo es fundamental para asegurar que las imágenes sean de alta calidad, se carguen rápidamente, y se presenten de manera adecuada en diferentes dispositivos y pantallas.



### Importancia del Manejo de Imágenes en Productos Digitales:

El manejo eficiente de imágenes es esencial para ofrecer una experiencia de usuario óptima, ya que las imágenes juegan un papel crucial en la comunicación visual y en la percepción general de la calidad de un producto digital. Un manejo adecuado contribuye a una carga rápida de la página, una navegación fluida, y una mayor satisfacción de la persona.

### Aspectos Clave del Manejo de Imágenes para Productos Digitales:

- **Creación y Selección de Imágenes:** involucra la creación o selección de imágenes que sean visualmente atractivas y relevantes para el contenido o el mensaje que se desea comunicar.
  - **Optimización de Imágenes:** implica reducir el tamaño de los archivos de imagen sin perder calidad, utilizando técnicas como la compresión, para mejorar el rendimiento y tiempos de carga del producto digital.
- Adaptación a Diferentes Dispositivos:** asegura que las imágenes se muestren correctamente en una variedad de dispositivos y tamaños de pantalla, utilizando técnicas como imágenes responsivas o adaptativas.

- **Accesibilidad:** incluye la adición de descripciones alternativas (alt text) a las imágenes para que sean accesibles a personas con discapacidades visuales y para mejorar la indexación en motores de búsqueda.
- **Gestión de Formatos de Imagen:** selección de los formatos de imagen más adecuados (JPEG, PNG, SVG, WebP, etc.) según el uso específico, equilibrio entre calidad y tamaño, y soporte del navegador o dispositivo.
- **Organización y Almacenamiento:** implica una gestión eficiente del almacenamiento y organización de las imágenes para facilitar su acceso y utilización dentro del equipo de desarrollo o diseño.
- **Consideraciones Estéticas y Funcionales:** asegura que las imágenes no solo se vean bien, sino que también apoyen la usabilidad y la experiencia del usuario, evitando distracciones o confusiones.
- **Licencias y Derechos de Uso:** garantiza que todas las imágenes utilizadas tengan los derechos de uso adecuados para evitar problemas legales.

## 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.

Un Reporte de Investigación UX es un componente esencial en el proceso de diseño centrado en la persona. No solo comunica los resultados de una investigación, sino que también ofrece recomendaciones prácticas para mejorar el producto, asegurando que las decisiones de diseño estén bien fundamentadas y alineadas con las necesidades y expectativas de las personas.

Estructurar un caso de estudio es esencial para demostrar el proceso de diseño de manera coherente, profesional, y completa, asegurando que se cubran todos los aspectos críticos que contribuyen al éxito de un producto digital.

# Análisis del proyecto final integrador

## ¿Cómo se construye el proyecto integrador?

Este proyecto consta de un **reporte de investigación UX**, de ahora en más lo llamaremos **reporte UX** que vas a comenzar a crear desde el primer día.

Durante cada una de las clases vas a conocer conceptos y herramientas que te van a ayudar a crear, paso a paso, un **reporte UX**.

Es importante que accedas a este [Proyecto Final Integrador](#) para que tengas una referencia real de como se ve un verdadero **reporte UX**.

Vas a tener siempre a mano esta [Plantilla de Informe](#) para ayudarte a estructurar el reporte.

Es también fundamental que lo tomes como una referencia y que a este le des tu impronta, estilo y que ello vaya de la mano del producto o servicio que estás evaluando.

## Te damos la bienvenida al equipo de desarrollo Talento Lab.

### ¡Primer día en Talento Lab!

Acabas de llegar a tu estación de trabajo en **Talento Labs**, donde la innovación y el diseño y al encender tu computadora, se despliega tu **primera notificación**:



### Mariana – UX Manager



Hola, ¿cómo estás? En Talento Labs nos apasiona crear experiencias intuitivas y significativas que resuelven problemas reales. Para arrancar, quiero que te pongas a **investigar** el **Play Store**, la tienda de aplicaciones de Google donde encontrás desde juegos hasta **herramientas que facilitan la vida diaria**."

### Equipo TechLab:



**Silvia**  
UX Manager



**Martín**  
Senior UX Designer

# Ejercicio Práctico

Tu primer desafío es animarte a mirar el mundo digital con otros ojos:

1. **Descargá una aplicación nueva en tu [Play Store](#):**

Elegí una app que te llame la atención, instalala en tu dispositivo y probala durante un rato.

**Contanos:**

- ¿Te resultó útil?
- ¿Por qué la elegiste?
- ¿Te ayudó a resolver algún problema o necesidad?


2. **Explorá tu propio celular:**

Armá una lista con **tres aplicaciones que ya tengas instaladas** en tu móvil y que, en tu día a día, te ayuden a resolver problemas específicos. Podés pensar en apps para organizarte, aprender, moverte, comprar, comunicarte, etc.

## Reporte de Investigación UX

A lo largo de este trayecto, iremos desarrollando una investigación en UX como proyecto principal. Para acompañarte en este proceso, te brindamos una **plantilla de apoyo** que te ayudará a organizar y estructurar tu reporte de investigación.

 [Accedé a la plantilla del proyecto acá](#)

 **Importante:** Esta plantilla es solo una guía inicial. **No debe ser utilizada como formato final de entrega.** Cada estudiante debe **personalizar** y **adaptar** el reporte según su propio caso de estudio y el estilo de presentación que prefiera.

Aprovechá la plantilla para inspirarte, pero asegurate de que tu trabajo refleje tu análisis, tus decisiones y tu propia mirada sobre la investigación.





**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Habilidades para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad