

«Talento Tech»

Fundamentos del

# Diseño UX

Clase 15



# **Clase N° 15 | Proyecto Final**

## **Temario:**

- Entrega de Proyecto Final Integrador
- Fortalezas y Oportunidades de mejora
- Ejercicios
- Proyecto Final

# Entrega Final : Proceso de Mejora.



Las mejoras son cambios positivos que se realizan en un producto, proceso, documento o sistema **para aumentar su calidad, funcionalidad, eficiencia o valor**. Estas optimizaciones pueden surgir en respuesta a problemas identificados, oportunidades de innovación o **la búsqueda de una mayor satisfacción del usuario o cliente**. En resumen, las mejoras buscan hacer que algo funcione mejor, sea más útil, atractivo o efectivo en su propósito.

En el contexto de un reporte de investigación UX, las mejoras **son ajustes o adiciones que optimizan la claridad, efectividad y utilidad del informe**. Estos cambios tienen como objetivo comunicar de manera más precisa los hallazgos, facilitar la comprensión y asegurar que la información sea accesible y relevante para los interesados en el proyecto.

## Algunas mejoras en un reporte de UX pueden incluir:

**Estructura y organización:** Ordenar el contenido de manera lógica y fácil de seguir, desde los objetivos hasta las conclusiones.

**Visualización de datos:** Agregar gráficos, diagramas y tablas para que los datos sean más visuales y comprensibles.

**Narrativa clara:** Usar una narrativa tipo storytelling para que los hallazgos sean más atractivos y fáciles de recordar

**Hallazgos accionables:** Presentar conclusiones que indiquen acciones concretas o recomendaciones claras.



**Apoyo visual:** Incorporar imágenes de usuarios, capturas de pantalla o ejemplos de la interfaz evaluada.

**Claridad en el lenguaje:** Simplificar términos técnicos y evitar jergas para que sea comprensible por todas las partes interesadas.

**Integración de feedback:** Incorporar comentarios y observaciones de revisores previos para enriquecer el informe.

Estas mejoras ayudan a que el reporte sea una **herramienta útil y práctica** para informar decisiones de diseño y desarrollo en el producto.

## Fortalezas y Oportunidades de mejora.

El análisis FODA es una herramienta útil para asegurar que el reporte UX sea completo, bien estructurado, y enfocado en aportar valor al proyecto y a los interesados.

Implica revisar de forma interna y externa cuáles son las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. El objetivo es determinar las ventajas competitivas y la estrategia más conveniente según sus características y las del mercado en el que está involucrado.



Realizar un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) de un reporte UX en un caso de estudio tiene varios propósitos importantes que contribuyen a **mejorar la calidad y el impacto del informe**.

Aquí algunas razones clave:

**Identificar Fortalezas:** Ayuda a reconocer los aspectos del reporte que destacan por su claridad, organización o relevancia. Esto puede incluir puntos fuertes como la claridad de los datos, la precisión en los hallazgos, o el atractivo visual del informe. Conocer estos elementos permite replicarlos en futuros informes.

**Detectar Debilidades:** Revela las áreas que necesitan mejora, ya sea en la recopilación de datos, en la visualización de los mismos, en la redacción o en el uso de metodologías. Esto es esencial para aumentar la precisión y efectividad del reporte en futuras presentaciones.

**Explorar Oportunidades:** Permite ver cómo se podría enriquecer el reporte con nuevas herramientas, metodologías, o enfoques que no se utilizaron inicialmente. Podría tratarse de mejorar el uso de la narrativa, integrar nuevas visualizaciones o mejorar la estructura general para una mayor accesibilidad.

**Evaluar Amenazas:** Ayuda a prever riesgos o desafíos que pueden afectar la validez o impacto del reporte, como posibles sesgos en los datos, limitaciones de tiempo o de recursos, o la dificultad de implementación de las recomendaciones. Conocer estas amenazas permite planificar y mitigar sus efectos.

## Ejemplo un análisis FODA en un reporte de investigación UX.

### Fortalezas

- **Datos Relevantes y Contextuales:** El reporte proporciona información detallada y específica sobre los usuarios y su contexto.
- **Metodología Robusta:** Emplea una metodología bien fundamentada que cubre tanto investigación cuantitativa como cualitativa.
- **Insights Profundos:** Los hallazgos revelan percepciones significativas y puntos críticos sobre la experiencia de usuario.
- **Evidencias Claras:** Utiliza citas de entrevistas, gráficos, y datos que respaldan las conclusiones de forma tangible.
- **Visualización de Datos:** Presenta los resultados de manera visualmente atractiva y clara, facilitando la comprensión.
- **Enfoque en el Usuario:** Se enfoca en comprender las necesidades y comportamientos de los usuarios, alineado con los objetivos UX.
- **Aplicabilidad de Recomendaciones:** Las recomendaciones son prácticas y están orientadas a mejoras reales en la experiencia del usuario.

## Oportunidades

- **Ajuste y Expansión de Segmentos de Usuario:** Posibilidad de incluir segmentos adicionales o nuevas perspectivas de usuarios.
- **Profundización de Insights:** Oportunidad para expandir la investigación con más detalles, como estudios de usabilidad adicionales.
- **Incorporación de Nuevas Herramientas de UX:** Implementar herramientas avanzadas para un análisis de datos más profundo, como mapas de calor o pruebas A/B.
- **Actualización del Reporte:** Aprovechar los datos actuales para futuros reportes y así mostrar la evolución de la experiencia de usuario.
- **Adaptación Multiplataforma:** Posibilidad de considerar distintos dispositivos y contextos de uso que no se hayan cubierto.
- **Feedback de Stakeholders:** Incorporar la perspectiva de más partes interesadas para enriquecer los resultados y conclusiones.

## Debilidades

- **Limitación de Muestra:** La cantidad de usuarios entrevistados puede ser pequeña y no representar adecuadamente a todos los usuarios potenciales.
- **Falta de Profundidad en Algunas Áreas:** Algunas secciones pueden ser superficiales, sin cubrir todos los aspectos del comportamiento de usuario.
- **Sesgo en la Investigación:** Si se basa demasiado en métodos cuantitativos o cualitativos, puede carecer de equilibrio.
- **Dificultad para Interpretar el Lenguaje Técnico:** Si el reporte es demasiado técnico, podría dificultar la comprensión por stakeholders no familiarizados.
- **Ausencia de Métricas Comparativas:** Falta de datos comparativos o benchmarking que muestren cómo se compara el producto en el mercado.
- **Dependencia de Suposiciones:** Basarse en suposiciones o datos indirectos sin suficiente validación puede afectar la precisión de los hallazgos.

## Amenazas

- **Evolución de las Preferencias del Usuario:** Cambios en las preferencias de los usuarios que puedan desactualizar el reporte.
- **Cambios en el Mercado:** La entrada de nuevos competidores o productos innovadores podría cambiar las expectativas de los usuarios.
- **Limitaciones de Presupuesto y Tiempo:** Restricciones de recursos que afecten la profundidad o calidad de la investigación.
- **Resistencia de Stakeholders:** Los stakeholders podrían no estar de acuerdo con los resultados o resistirse a implementar las recomendaciones.
- **Cambios Tecnológicos Rápidos:** Avances tecnológicos que modifiquen las necesidades de los usuarios y el contexto de uso.

- **Dependencia en Herramientas Externas:** Cambios en las plataformas de investigación que se usan (por ejemplo, software de encuestas) pueden afectar el proceso de recolección de datos.

## Ejercicios prácticos:



Realizar una matriz FODA partiendo de la situación actual de nuestro caso de estudio de investigación UX ¿en que podemos mejorarlo?

El análisis debe incluir

- Fortalezas
- Oportunidades
- Debilidades
- Amenazas

Luego del análisis redactar un informe de conclusiones

👉 [Acá podrás encontrar un ejemplo de resolución](#)



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

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad