

«Talento Tech»

Fundamentos del

Diseño UX

Clase 09



Clase N° 9 | Storyboard + herramientas de IA

Temario:

- Guión gráfico
- Estilos, elementos compositivos
- Herramientas para crear Storyboard
- Herramientas de IA
- Ejercicios

Objetivos de la clase:

La clase tendrá como objetivo enseñar cómo usar storyboards para representar visualmente la experiencia del usuario. Se trabajará con conceptos de estilo y composición, el uso de herramientas digitales (incluidas opciones con IA) y ejercicios prácticos para aplicar lo aprendido de forma creativa y funcional.

Storyboard / Guión gráfico.



El guión gráfico (también conocido como storyboard) plasma en forma de imágenes todo lo recogido en el guión literario, en nuestro caso el storytelling. Este se elabora a partir de **dibujos organizados en viñetas**, que van contando **la historia de forma visual**. Se podría decir que se parece a un cómic, aunque no lo es.

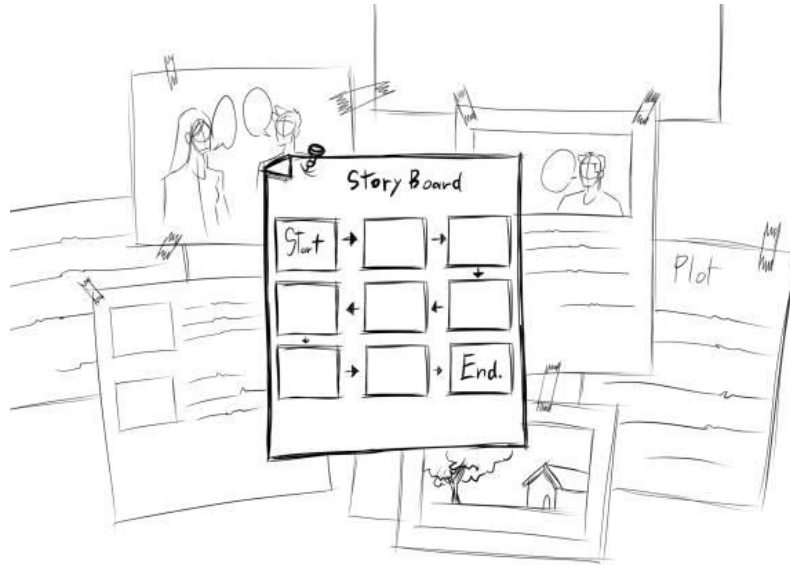
Su nombre en inglés, storyboard, proviene de cuando en los estudios se colocaban estas viñetas sobre un panel (board) para hacer un seguimiento de la narración (story).

Los storyboards son herramientas de visualización que **ayudan a transmitir fácilmente escenarios de uso del producto digital** para que los miembros del equipo de trabajo los recuerden y los tengan en cuenta en el proceso de diseño.

Utilizar el storyboard como elemento de análisis en el proceso de diseño UX presenta diversas ventajas:

- Permite reforzar la premisa “el usuario es lo más importante”.
- Facilita constatar de manera práctica el flujo de interacción de un usuario.
- Visualizar el proyecto antes del diseño asegura desarrollar solo lo necesario.
- Que el equipo “vea” cómo será el diseño permite recibir diversas opiniones.
- El storyboard permite maximizar la iteración, facilitando rehacer propuestas.

Los storyboards pueden ser usados en diferentes partes del proceso de diseño de UX:



Investigación y testing con usuarios: los storyboards pueden ser una excelente forma de presentar los hallazgos de un test con usuarios para el resto del equipo de trabajo que no ha estado involucrado y para los stakeholders que pueden empatizar con los usuarios del test de una manera amable y sencilla de recordar.

Aumentar los journey maps: una manera de presentar mejor un journey map es añadir un pequeño storyboard que lo completa y ayuda a entender los itinerarios de los usuarios que usan el producto digital.

Priorización y elementos base: tener una forma visual donde ves a los usuarios usar tu producto digital y cómo usan sus elementos básicos, te ayuda a la hora de priorizar las tareas y conocer qué partes no debes tocar y cuáles debes de mejorar. Además, ayudan a conocer el contexto de los usuarios y tenerlos en cuenta al diseñar una solución.

Ideación: los storyboards pueden ser una excelente herramienta para mostrar el contexto de una nueva idea y hacerse una idea de cómo funciona en el contexto al que se enfrenta el usuario.

Roles en el equipo:



Dibujantes: quienes van a representar de forma visual cada escena del concepto. No hace falta que vengan de una academia de arte, con representar las ideas con palitos y formas alcanza.

Anotadores: personas que vayan registrando las decisiones que se tomaron y puedan sumar notas adicionales a los dibujos; esto implica todo lo que ayude a que la historia se entienda sola.

Guías: personas que van a dar feedback a los demás. Ellas van recorriendo la historia cuadro por cuadro desafiando lo que se cuenta en cada una, encontrando errores de continuidad y ayudando a destrabar inconsistencias. Estas personas tienen que ser críticas y tener muy claro el objetivo y el concepto a testear.

Elementos compositivos.

La experiencia del usuario es una construcción completa basada en tres componentes:

- Estado de ánimo del usuario frente al producto/servicio (necesidades, motivaciones y expectativas).
- Contexto (o entorno) en el que se produce la interacción.
- Características tecnológicas (funcionalidad, usos y complejidad).

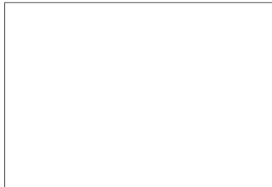
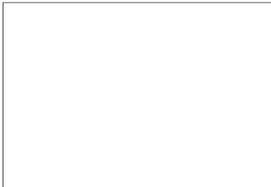
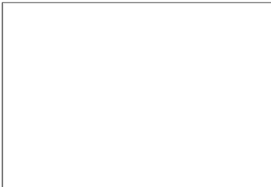
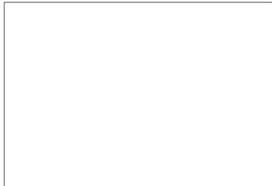
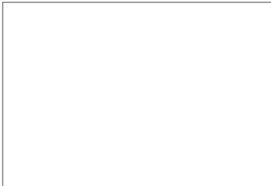
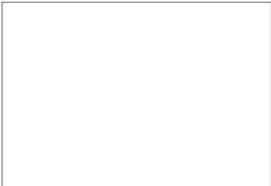


El diseño de un producto o servicio debe integrar el contexto de uso, así como el ánimo del usuario, y no simplemente las características.

Un storyboard contiene tres elementos:

- **Escenario:** un storyboard se basa en un escenario o en una historia de usuario, es decir una posible situación ante la que el usuario se puede encontrar durante el uso o para la cual sea necesario usar un producto digital.
- **Ilustraciones:** cada paso del escenario se muestra de una manera visual con una ilustración simple, una foto o cualquier otro tipo de elemento gráfico que nos ayude a ponernos en la situación que describimos.
- **Comentarios:** debajo de cada ilustración se colocan un par de comentarios cortos donde se explican las acciones del usuario en cada ilustración del storyboard.

Un **storyboard** debe tener toda la información que requiera la historia. Es decir, tiene que contar qué es lo que ocurre por sí mismo: qué les pasa a los personajes, qué emociones expresan, cuál es el conflicto entre uno y otros... Además, tiene que reflejar una cierta cinematografía básica, es decir, una lógica narrativa que tiene que ver con la gramática del lenguaje audiovisual.

PERSONA:		USER STORY/SCENARIO:	
			
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	
			
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	
PAGE #	PROJECT/TEAM:	DATE:	STORYBOARD <small>NNGROUP.COM</small>

Tipos de storyboards.

Antes de profundizar en el tema de cómo hacer un guión gráfico, vamos a explorar los tres tipos principales de guiones gráficos.

1. Guiones gráficos tradicionales



Los storyboards tradicionales se parecen mucho a los cómics: se dibujan con lápiz o bolígrafo sobre papel, ilustrando cada una de las escenas.

Algunos guiones gráficos de vídeo tradicionales son muy detallados y parecen obras de arte, mientras que otros se componen de simples bocetos con figuras de palo y etiquetas para los diferentes componentes de cada escena. Además, muchos storyboards tradicionales no incluyen

fotogramas para cada toma. En su lugar, dan una idea del flujo. Este enfoque suele ser mejor para vídeos más sencillos y/o vídeos en los que no es necesario comunicar mucha información sobre las tomas.

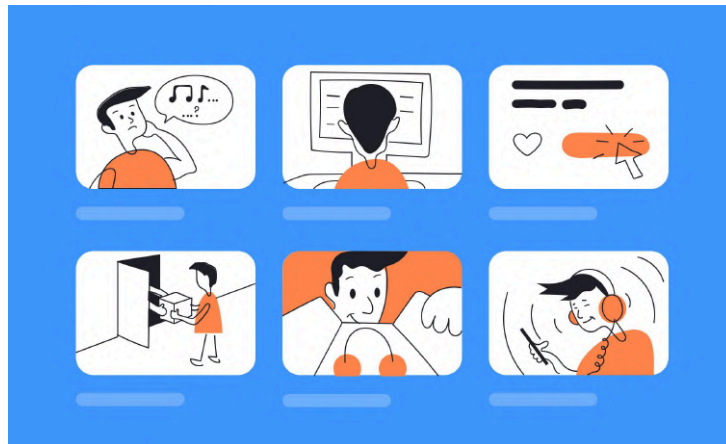
2. Guiones gráficos en miniatura



Los storyboards en miniatura pueden parecer similares a los storyboards tradicionales, ya que pueden realizarse con lápiz y papel. Sin embargo, los storyboards en miniatura son siempre muy detallados e incluyen todos los aspectos de cada plano en cada dibujo. Este nivel de detalle, con una miniatura o dibujo para cada toma individual. Todo lo que tienes que hacer es

seguir el guión gráfico y tendrás todas las secuencias que necesitas.

3. Guiones gráficos digitales



Los guiones gráficos digitales pueden ser tan detallados o minimalistas como desees. Te permiten configurar cada toma en tu ordenador y añadir etiquetas, copia del guión y notas de acción para cada fotograma. Básicamente, con un guión gráfico digital, se puede crear un guión gráfico en miniatura con mucho menos trabajo que dibujar cada fotograma. Es importante tener en cuenta que no todos los programas de guión gráfico digital tienen las mismas capacidades. Algunos requieren que dibujes tus guiones gráficos en formato digital. Algunos animarán sus guiones gráficos para usted. Otros tienen diferentes elementos pre-dibujados para elegir como usted pone sus guiones gráficos juntos. Todos ellos hacen que sea más fácil crear y compartir el guión gráfico de su video que tratar de dibujar un guión gráfico anticuado de lápiz y papel.

¿Cómo crear un guión gráfico?

STORYBOARD

La producción:

La fecha:

Es fundamental que este guión gráfico se base en un caso que se corresponda a una historia lo más auténtica posible.

Si tu guión gráfico se refiere a una app de smartphone destinada al running, por ejemplo, y quieres seguir el progreso de un usuario que empieza a correr gracias a tu producto, desarrollarás una historia concreta en torno a un usuario móvil que descarga la app. Específicamente, abre la app por primera vez, crea una cuenta de usuario, empieza su primera sesión de running, mejora gradualmente, etc. También deberás tener en cuenta la frecuencia de sus sesiones, la música que elige para motivarse, la facilidad con la que puede evaluar su rendimiento después de cada sesión...

Para elaborar un guión gráfico debemos seguir estos seis sencillos pasos:

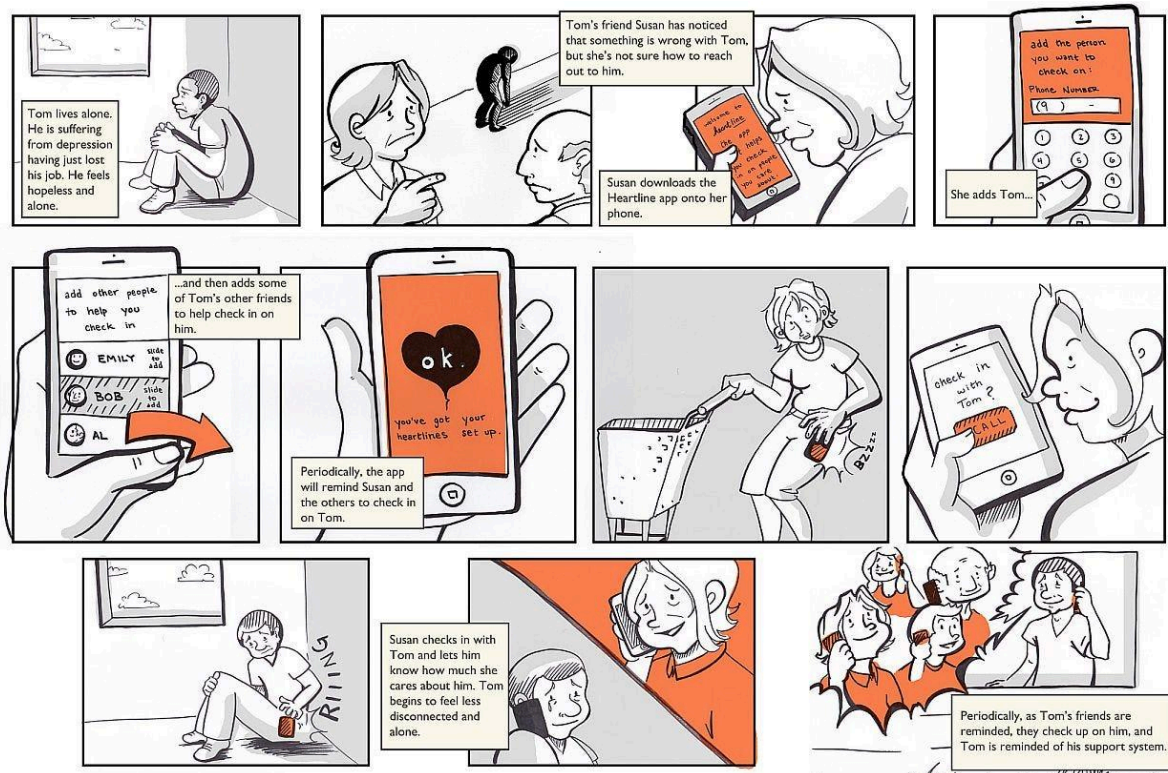
1. **Recopilar los datos:** para empezar un guión gráfico tenemos que elegir qué datos vamos a introducir y de qué fuentes los extraeremos: de una investigación, de unas entrevistas, de un test con usuarios, de métricas, de observación de usuarios.

Algunas preguntas podrían ser:

- ¿Por qué los usuarios recurren al producto o servicio?
- ¿Qué pretenden conseguir? ¿Qué problemas intentan resolver?
- ¿Cuáles son los impedimentos?
- ¿Cuáles son sus expectativas en términos de interfaz, funcionalidad, etc.?
- ¿Cuáles son los puntos de contacto entre los usuarios y su empresa, tanto antes como después del uso del producto/servicio?

2. **Elegir el nivel de fidelidad:** elegir con qué elementos se van a hacer; ilustraciones o imágenes; y a partir de ahí elegir quién se encarga de ello en el equipo.
3. **Definir la base:** hay que definir la persona y el escenario, el escenario debe ser de una sola ruta y si quieres hacer varias rutas haz varios storyboards.
4. **Planificar los pasos:** haz un esbozo de la ruta con flechas antes de hacer el storyboard definitivo para definir los pasos correctamente.
5. **Elaborar los visuales y añade las leyendas:** después de hacer este esbozo, nos queda elaborar el storyboard con el nivel de fidelidad elegido. Si optamos por un estilo de cómic, Norman Nielsen nos recomienda basarnos en el libro de Scott McCloud “Entender el cómic”, para plasmar lo mejor posible las emociones, gestos y situaciones de los usuarios.
6. **Distribuir y mejorar:** una vez terminado debemos distribuir entre los miembros del equipo y los stakeholders y mejorarlo con el feedback que se reciba.

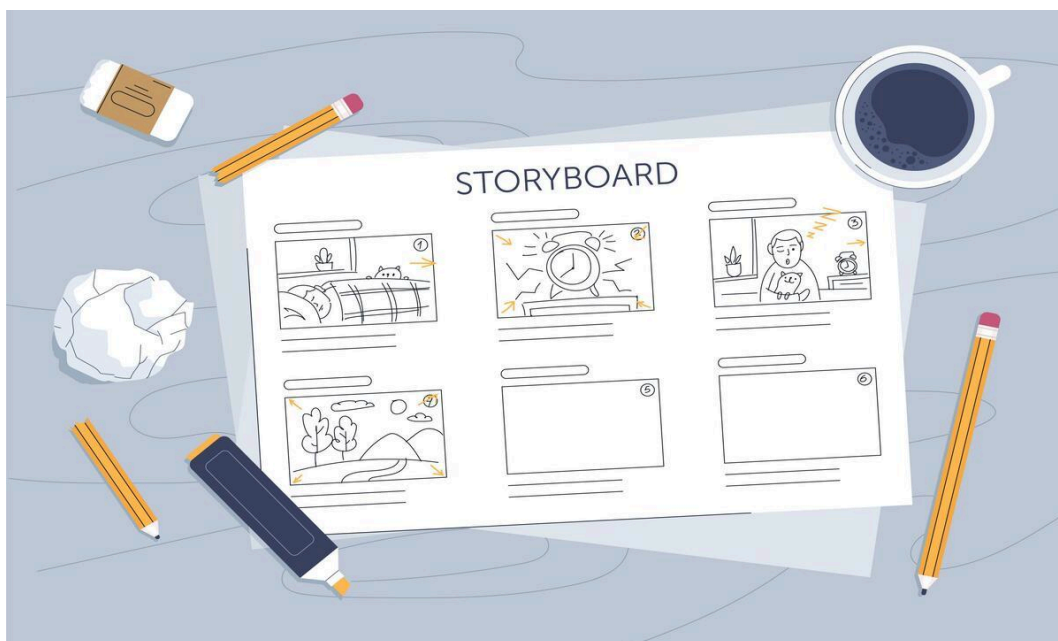
Mini documental sobre [¿Cómo arman los storyboards en Pixar?](#)



Importante:

- Que haya consistencia en la historia
- Que la imagen se encuentre completa
- Incluir leyenda en cada viñeta
- Elegir cuáles son las 3 viñetas más relevantes de trabajar en detalle
- Que haya palabras y lenguaje real. Nada de lorem ipsum
- Que se resuelva la problemática por medio de la App

Herramientas para crear Storyboard.



- [Miro](#): la mejor opción para colaboraciones en equipo; es una herramienta de colaboración para guiones gráficos, diagramas de flujo y otras visualizaciones.
- [Storyboarder](#): la mejor herramienta gratuita para dibujar guiones gráficos; es un programa gratuito fácil de usar para dibujar guiones gráficos tradicionales y en miniatura.
- [Plot](#): creador de guiones gráficos asequible; es un programa con opciones para añadir colaboradores y guiones gráficos.
- [StudioBinder](#): el creador de guiones gráficos en línea más intuitivo; es una gran herramienta para crear guiones gráficos digitales en línea sin necesidad de descargar ningún software.
- [Milanote](#): creador de storyboards en línea más potente: es una potente herramienta de guión gráfico con funciones de importación de guiones y planificación de tomas.

Conclusión.

Como sugiere su nombre, los storyboards nos ayudan a contar historias sobre nuestros usuarios. Cuando se basan en datos reales y se combinan con otras actividades de UX, pueden:

- Quitar el foco de nuestros sesgos internos y ayudarnos a empatizar con nuestros usuarios.
- Ayudar a los clientes y las partes interesadas a recordar escenarios de usuario específicos
- Ayudarnos a comprender qué impulsa el comportamiento del usuario

Herramientas de IA

Existen varias herramientas de inteligencia artificial (IA) que están revolucionando el diseño UX/UI, ayudando a automatizar tareas, optimizar flujos de trabajo y mejorar la experiencia del usuario. A continuación, te comparto algunas de las más destacadas:

Herramientas de análisis de comportamiento del usuario.

- [Google Analytics](#) recoge datos de tus aplicaciones para crear informes que proporcionan estadísticas. Utiliza la IA para proporcionar insights sobre el comportamiento del usuario.
- [Hotjar](#) es una plataforma de insights de experiencia de producto que te proporciona análisis de comportamiento y datos de retroalimentación para ayudarte a empatizar y comprender a tus clientes. Las herramientas de Observación como Mapas de Calor y Grabaciones te permiten ver lo que ven tus usuarios.
- [Dovetail](#) utiliza la IA para ayudar a los diseñadores a analizar los datos de investigación del usuario.
- [QoQo.ai](#) utiliza la IA para ayudar a los investigadores a analizar los datos de comportamiento del usuario y proporcionar insights que pueden informar el proceso de diseño.

Herramientas de IA para research

- [ChatGPT](#): modelo de lenguaje al que le puedes pedir ayuda para los benchmarkings y sugerencias para ideación.
- [Synthetic Users](#): genera usuarios artificiales para ser utilizados en investigación de usuarios y pruebas de usabilidad.
- [Kraftful](#): ayuda también a los equipos de research a analizar los datos de uso de la aplicación y a proporcionar insights que pueden informar el proceso de diseño.

Herramientas de IA para visual

- [Khroma](#): podrás crear paletas de colores de forma automática basadas en tus preferencias.
- [PixAI](#): aplicación de generación de imágenes impulsada por IA. Te permite crear arte digital, enfocado principalmente en personajes de estilo anime, retratos realistas y fondos de pantalla.
- [Fontjoy](#): encontrarás combinaciones tipográficas que funcionen bien entre sí tanto en light o dark mode.
- [Dall-E](#): generarás imágenes a partir de texto. Solo le tienes que describir lo que quieres. Te da varias opciones y puedes seguir modificándolas.
- [Firefly](#): es un sistema de inteligencia artificial creado por Adobe. Te permite modificar imágenes a un nivel altísimo de detalle.
- [Leonardo.ai](#): es una plataforma de inteligencia artificial que permite a los usuarios crear imágenes y mundos en minutos. Utiliza una red neuronal para interpretar las entradas del lenguaje natural y generar imágenes correspondientes.
- [Designs.ai](#): plataforma de diseño gráfico que utiliza la IA para ayudar a los diseñadores a crear logotipos, videos, maquetas y otros elementos de diseño gráfico.

Herramientas de IA para mockups

- [AutoDraw](#): es una herramienta de Google que utiliza la IA para ayudar a los diseñadores a dibujar. Podemos empezar a dibujar una forma y la herramienta sugerirá automáticamente completaciones basadas en esa forma.
- [Components.ai](#): es una herramienta de diseño de código abierto para crear componentes y páginas responsives que puedas usar en cualquier proyecto web.
- [Uizard](#): podrás crear mockups editables a partir de indicaciones de texto, capturas de pantalla o de sketches a mano y evolucionarlos con otros componentes.

Herramientas de IA para copywriting

- [Copy.ai](#): generador de texto para producir contenidos de alta calidad de forma rápida y sencilla. Por si quieres ir un poco más allá del Lorem Ipsum.
- [Writecream](#): en su última actualización ha incluido un sistema de creación de imágenes mediante IA que acompañarán a tus contenidos.

Volvemos a Talento Lab

Con el **User Journey** aún fresco, regresás a tu escritorio. Apenas encendés la compu, aparece una nueva notificación:



Mariana – UX Manager:



“¡Hola! Es hora de darle forma visual a la experiencia del usuario. Necesito que hagas un **storyboard** con hasta 6 viñetas mostrando los momentos clave: qué hace, qué siente y en qué contexto. Puede ser digital o a mano, pero si es a mano, recordá entintarlo y escanearlo bien.”

Martín – Senior UX Designer:



“Pensalo como un guión gráfico. No importa si sabés dibujar perfecto—lo importante es narrar visualmente. Cada viñeta debe comunicar una parte esencial del recorrido.”

Abrís tu cuaderno o app favorita, y ya ves al usuario tomando forma en tu mente. Ahora toca contar su historia, escena por escena.

Ejercicio Práctico

Storyboard

Realizá un Storyboard y/o guión gráfico, ilustrando los momentos clave de la historia (6 dibujos máximo). Puede ser a mano o digital, si es a mano deberán pasarlo a tinta y escanearlo con buena calidad y buena luz para que se pueda visualizar correctamente.

Debajo vas a encontrar un ejemplo que te va a ayudar a inspirarte y recordá que tenes siempre con vos el [template](#) del reporte como referencia!





Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad