

«Talento Tech»

# Diseño UX / UI

Clase 10





## Clase N° 10

### Temario:

- Cómo recibir y manejar feedback.
- Importancia de la iteración en el diseño.

## RECIBIR DAR Y MANEJAR FEEDBACK

El mundo del diseño y experiencias es completamente subjetivo, por eso constantemente se busca y hace referencia al término feedback, pero ¿Qué es eso de feedback?

### ¿Qué es el Feedback?

Básicamente el feedback es la acción de dar y recibir una «opinión». En entornos empresariales y profesionales se ha adoptado este término inglés dado que expresa mejor el concepto de recibir críticas y evaluaciones acerca de determinados trabajos, por lo que se podría decir que su equivalente sería el término de retroalimentación.

Como profesionales constantemente estamos ofreciendo y recibiendo feedback acerca de nuestro trabajo o el de otros compañeros, por lo que es sumamente importante tener claro cómo recibir esas opiniones, pero es aún más importante aprender a dar un buen feedback.

### ¿Por qué es importante dar un buen feedback?

Dar feedback de manera recurrente es muy bueno, pero hay que tener en cuenta 4 puntos para que el feedback ofrecido sea de valor y no una simple opinión vacía, que además pueda sentar mal a quien la recibe y no servirle.

## 4 Claves que debe tener el buen Feedback

### Ayudar

El objetivo de ofrecer feedback a alguien siempre debe basarse en la ayuda y mejora de un proceso determinado.



## Accionable

Este feedback debe ser ejecutable, o al menos intentar ofrecer alguna alternativa a la situación actual.

## Apreciar

Se debe agradecer siempre un feedback honesto, dado que si cumple los puntos anteriores seguramente nos sea de utilidad tenerlo en cuenta, ya que es la visión de otra persona fuera de nuestra cabeza.

## Aceptar

Es sumamente importante aceptar todo el feedback que se nos quiera dar, siempre y cuando se tengan buenas formas. Igual nos sorprenden con una visión completamente diferente y que incluso nos parece mejor y más acertada.

## Las 4A para dar buen feedback



Recuerda, el feedback es sencillamente retroalimentación a modo de opinión acerca de un determinado producto o situación, no hay que tomarse muy en serio las opiniones y se ha de aprender a extraer la información que ayude a mejorar. De esa manera lo que obtendremos será un Feedback muy bueno y que nos ayudará a progresar.

## ¿Qué son las Micro Interacciones UX?

El diseño de **microinteracciones** es un aspecto esencial para crear una **experiencia de usuario memorable** y satisfactoria.

Las micro-interacciones son **detalles de diseño apreciables y no intrusivos** en respuesta a las interacciones que realiza un usuario con una interfaz.

Habitualmente como usuarios nos impactan positivamente con pequeñas interacciones que ni siquiera identificamos. El ejemplo perfecto es la aparición de un corazón en la foto de alguien al hacerle doble tap encima de algo que nos gusta, mostrando

“El diseño de un producto es tan bueno como su elemento más pequeño”

Dan Saffer

Mientras las funciones y prestaciones en un producto pueden requerir la plena atención del usuario, **las microinteracciones son breves, sencillas y no requieren esfuerzo.**

### Utilidad de usar microinteracciones

Las principales funcionalidades para **diseñar micro animaciones** en las interacciones de los usuarios con productos o servicios son:

- **Ofrecer feedback** al usuario acerca de la realización de una tarea.
- **Llamar la atención** sobre el estado de algún elemento de una interfaz.
- **Prevenir errores.**
- **Crear experiencias** más llamativas.

## Partes de las microinteracciones

Lo más habitual es encontrar estas microinteracciones en formato de animaciones que se ejecutan como resultado de una acción por parte del usuario, las micro interacciones **se componen de las siguientes partes:**

### Disparadores (Triggers)

Un disparador es la acción que **activa la micro interacción**. Este puede ser activado directamente por el usuario (como un botón CTA) o puede ocurrir por otras condiciones independientes de la activación directa del usuario.

### Reglas (Rules)

Las reglas son las que **definen cuales serán los sucesos** básicos para que se ejecute la macro interacción. Estas reglas son las que definen lo que sucederá tras el disparador.

### Retroalimentación (Feedback)

La retroalimentación es **la respuesta** visual que se entrega al usuario **al realizar una acción**. Por ejemplo el cambio de color a rojo de un texto erróneo.

### Bucles y Modos (Loops & Modes)

Los bucles son **modificaciones que suceden a raíz de una primera acción** con interacción. Un ejemplo es el cambio de texto del botón de “*Comprar ahora*” a “*Comprar otro*” una vez ese producto ya ha sido seleccionado con anterioridad.

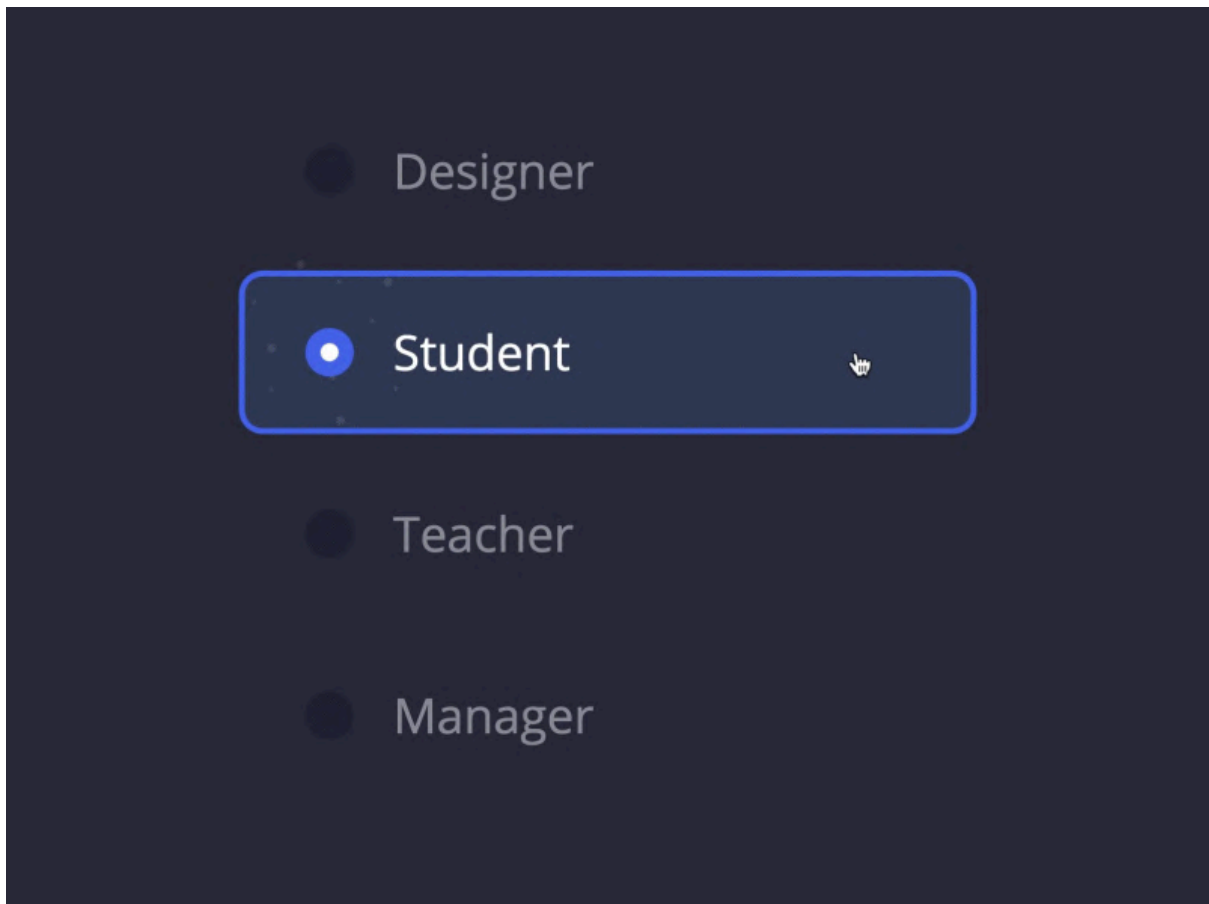


## Ejemplos de Micro-Interacciones

Podemos encontrar micro interacciones en situaciones como:

- Rellenar un formulario
- Botones
- Alertas de error
- Confirmaciones
- Onboardings
- Notificaciones
- Carga de contenido





## ¿Cuándo se crean las microinteracciones?

Las micro-interacciones son sutilezas que **conforman el diseño del producto final**. Se empiezan a crear y desarrollar en la fase del **desarrollo de [interacción](#)**.

Dependiendo del tamaño del producto se pueden contemplar y realizar más o menos micro-interacciones.

El diseñador UX/UI es el que debe **detectar los pasos o situaciones donde pueda aplicar una micro-interacción**, con el objetivo de aportar valor a la experiencia del usuario con la interfaz.



Para comprobar la utilidad, estas micro-interacciones **se testean en pruebas con usuarios** para analizar el funcionamiento y usabilidad. Tras varias iteraciones se revisan y modifican en la siguientes fases de diseño hasta **corregir por completo los puntos débiles y mejorar la usabilidad** en la que interviene esa interacción.

## ¿Cuándo tiene lugar las microinteracciones en una UI?

Las microinteracciones tienen lugar en momentos específicos dentro de la interacción entre el usuario y la interfaz. Estas interacciones ocurren generalmente **cuando el usuario realiza una acción concreta**, como hacer clic en un botón, deslizar una barra de desplazamiento, pasar el cursor sobre un elemento interactivo, completar un campo de entrada de texto, etc.

Las microinteracciones se activan en respuesta a estas acciones por parte del usuario y proporcionan una retroalimentación visual inmediata para confirmar que la acción se ha realizado correctamente.

Los momentos en los que puede incluirse microinteracciones son:

- **Retroalimentación de clic o toque:** Respuesta visual inmediata al interactuar con botones o elementos táctiles, como cambios de color o animaciones de pulsación.
- **Validación de entrada:** Retroalimentación visual para confirmar la validez o errores en campos de formulario, como animaciones de verificación o mensajes contextuales.
- **Respuesta al deslizamiento:** Efectos visuales al deslizar elementos, como transiciones suaves o cambios de opacidad.
- **Indicaciones de carga o progreso:** Animaciones que informan al usuario sobre el progreso o carga de contenido, como barras de carga o iconos de espera.
- **Animaciones de carga completada o acción finalizada:** Microinteracciones que indican visualmente la finalización de una acción, como animaciones de confirmación o cambios en el estado de los elementos.



## Claves para crear buenas micro-interacciones

Las microinteracciones mal diseñadas pueden ofrecer al usuario una experiencia completamente opuesta a lo deseado, para ellos es aconsejable que:

- Las microinteracciones **no sean largas**.
- Estén basadas en **movimientos físicos**.
- Se sientan **naturales**.
- **No despisten** o abrumen al usuario.
- **Nunca bloqueen** el flujo o funcionamiento del producto.

## ¿Cuándo se ha terminado un diseño?

En el mundo del diseño gráfico, diseño web o diseño de producto digital nos encontramos con que las soluciones visuales que creamos tiende a ser siempre mejorables y muy subjetivas. Es por ello que es muy fácil no terminar nunca un diseño concreto.

En el mundo offline, podríamos decir que un diseño se había terminado cuando se había impreso el material trabajado, pero en el mundo digital en el que vivimos hoy ¿Cuándo se da por terminado un diseño digital?

Con la posibilidad de modificar el diseño tantas veces como se requiera, y con el coste mental y temporal que conlleva, en el entorno profesional aparece una cuestión, ¿hasta cuándo debo darle vueltas a un diseño?

## Cuestiones para saber cuando terminar de diseñar

Para saber si el diseño estará finalizado debes plantearte 3 preguntas cuestiones clave:



## ¿Aborda el objetivo definido?

Comprender el estado de un proyecto es complejo si no sabes que estás haciendo, ni por qué lo estás haciendo.

Definir un brief debería ser siempre el primer paso antes de ponerse a diseñar. A través de este brief de diseño deberíamos ser capaces de determinar un objetivo claro con el cual ponernos a diseñar. Gracias a este podremos comprobar si el trabajo de diseño ha sido efectivo.

## ¿Cuál es la fecha límite?

Todos los proyectos de diseño deberían contar con una fecha límite, ya que si no hay limitaciones cuesta poner foco y finalizar. Determinar una fecha de entrega crea una meta a la que llegar con una solución de diseño final.

## ¿Cumple con los requisitos mínimos?

Priorizar y definir las características mínimas de un producto o diseño es imprescindible para no quedarse en un bucle infinito. Existen variedad de métodos de priorización (p.ej: [MoSCoW](#)) mediante los cuales definir cuáles serán los requisitos mínimos necesarios para completar el brief de diseño de manera exitosa.

¿El diseño cumple con lo que debe? En este caso debemos dar por finalizado el diseño.

Una vez que un diseño está terminado, siempre puedes volver a el para refinarlo, añadir funcionalidades o generar documentación adicional.

## Evaluaciones antes de abandonar un diseño

El tiempo es limitado, pero aún habiendo finalizado un sprint de diseño o habiendo lanzado ya el producto final, hay varias cuestiones que deberías plantear cuando finalices un diseño.



## ¿He explorado más opciones?

A veces por prisa, otras veces por comodidad, no investigamos lo suficiente y recurrimos a [patrones de diseño](#) y soluciones gráficas que son tendencia, creando y diseñando soluciones genéricas que no abordan correctamente el problema u objetivo planteado, o por lo menos no de la mejor forma posible.

## ¿He pedido feedback?

Pedir [comentarios y opiniones](#) acerca del trabajo que se está realizando sirve para comprender si el diseño se ve bien y está alineado a los objetivos que buscamos.

## ¿Me he alejado más de una vez?

Apartarse del diseño, dejarlo reposar y volver a analizarlos es muy interesante, además permite ser crítico con el trabajo desarrollado.

## ¿Estoy haciendo un buen uso de mi tiempo?

Con fechas de entrega ajustadas, las soluciones no se pueden reposar lo suficiente y se debe avanzar en el diseño con agilidad, pero cuando se dispone de más tiempo disponible para un trabajo, la tendencia es adquirir un ritmo más pausado, haciendo que se demore más la entrega de un diseño final.



## En resumen...

### Da retroalimentación de manera frecuente

Es recomendable dar feedback constante y basado en hechos reales, en lugar de esperar hasta que el proyecto esté avanzado. Esto ayuda a identificar y solucionar problemas de manera más rápida y eficiente.

### Nunca des feedback si estás enfadado

Evita dar feedback con una actitud negativa. Asegúrate de que la comunicación sea positiva y basada en datos, para evitar que la reunión se convierta en un enfrentamiento emocional.

### Sé específico

Usa palabras adjetivas para describir tus impresiones y evitar términos ambiguos que pueden llevar a interpretaciones erróneas. Sé claro sobre tus preocupaciones y el público objetivo.

### Resalta lo positivo

Menciona lo que está bien hecho para asegurarte de que se mantenga en futuras versiones. Esto aumenta la efectividad del feedback y evita confusiones.

### No seas dramático

Mantén la calma y evita exageraciones al dar feedback.

### Escucha lo que la otra persona tenga que decir

La empatía es clave para el feedback efectivo. Escucha atentamente las opiniones del otro antes de decidir si seguir su consejo o no.

Así como existe la posibilidad de dar FEEDBACK, también tené en cuenta de cuando recibas FEEDBACK.

tené en cuenta lo siguiente :

### Estar abierto al feedback



Mantén una actitud receptiva. Recuerda que el feedback es una oportunidad para mejorar, no una crítica personal.

### **Escuchar activamente**

Presta atención a lo que la otra persona está diciendo sin interrumpir. Asegúrate de entender su punto de vista antes de responder.

### **Pedir aclaraciones**

Si algo no está claro, no dudes en pedir más detalles o ejemplos. Esto ayuda a comprender mejor el feedback y cómo aplicarlo.

### **No tomarlo personalmente**

Separa el feedback sobre tu trabajo y tu autoestima personal. Considera el feedback como una herramienta para el crecimiento profesional.

### **Agradecer el feedback**

Muestra gratitud a la persona que te está proporcionando feedback, ya que su intención es ayudarte a mejorar.

### **Evaluar y priorizar**

No todo el feedback será útil o aplicable. Evalúa qué comentarios son más relevantes y prioriza cuáles implementar primero.

### **Implementar cambios**

Toma acciones concretas basadas en el feedback recibido. Esto demuestra que valoras la opinión de los demás y estás comprometido con la mejora continua.

### **Solicitar feedback de seguimiento**

Después de implementar cambios, pide más feedback para ver si las mejoras han sido efectivas y si hay áreas adicionales para trabajar.



## Desafío N° 10:

### Recolección de Feedback:

- Asegúrate de haber recibido feedback detallado sobre tu prototipo. Este feedback puede provenir de pruebas de usuario, evaluaciones de compañeros o comentarios de instructores.
- El feedback debe incluir observaciones sobre usabilidad, diseño visual, funcionalidad y cualquier otra área relevante.
- Aplica las mejoras para lograr un Prototipo Excelente!





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

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad