

«Talento Tech»

Diseño UX / UI

Clase 02





Clase N° 2 | Conceptos básicos

Temario:

- Diseño centrado en el usuario.
- Design thinking
- UX Research para qué sirve?
- Principios básicos de UX
- Investigación de usuarios: encuestas, entrevistas y observación.



Conceptos básicos.

Nos centraremos en los principios del diseño UX y comenzaremos a trabajar con la metodología Design Thinking, abordando su primera etapa: "Empatía con el usuario". Trabajaremos los principios básicos del UX y la importancia de la investigación de usuarios.

Design Thinking

Design Thinking es una metodología de trabajo centrada en el ser humano para resolver problemas y generar ideas innovadoras mediante un proceso iterativo que comprende la comprensión profunda de las necesidades de los usuarios, la redefinición de problemas, la generación de soluciones creativas y la creación y prueba de prototipos.

Etapas :

- Empatizar
- Definir
- Idear
- Prototipar
- Testear



Empatizar:

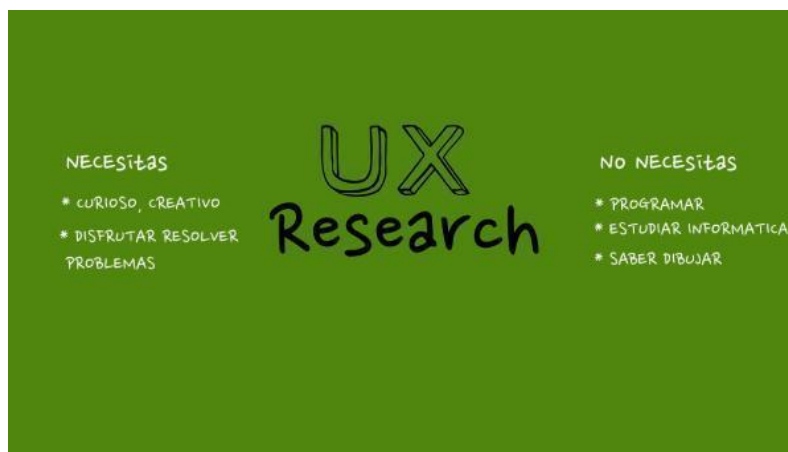
La fase de Empatizar es el primer y uno de los pasos más cruciales en el proceso de Design Thinking. Se centra en entender a fondo a los usuarios, sus experiencias, emociones y necesidades.

Objetivos de la Fase de Empatizar:

- Comprender a los Usuarios
- Identificar Necesidades
- Recoger Insights (INFORMACIÓN)

UX RESEARCH

Las siglas UX corresponden a User Experience, o experiencia del usuario, mientras que UX Research se refiere a la investigación sobre la experiencia del usuario. proceso de investigación que persigue obtener la información adecuada sobre los usuarios, su contexto y su comportamiento para poder diseñar productos que se ajusten a sus necesidades reales. Se trata de una herramienta imprescindible para conocer mejor al usuario.



Principios básicos de UX

1. Centrarse en el usuario
2. Coherencia
3. Jerarquía
4. Accesibilidad
5. Usabilidad

Investigación de usuarios: encuestas, entrevistas y observación.

La investigación de usuarios es una parte fundamental del diseño centrado en el usuario, ya que permite comprender profundamente las necesidades, comportamientos y experiencias de los usuarios. Aquí exploramos tres métodos clave: encuestas, entrevistas y observación.

Encuestas/ventajas:

- Alcance Amplio: Permite recolectar datos de un gran número de personas en poco tiempo.
- Eficiencia de Costos: Relativamente baratas de implementar, especialmente online.

Desventajas:

- Profundidad Limitada: No permite obtener insights profundos sobre motivaciones y comportamientos.
- Dependencia de la Calidad de Preguntas: Las respuestas pueden estar sesgadas por cómo se formulan las preguntas.

Observación/Ventajas:

- Comportamientos Reales: Captura comportamientos naturales y espontáneos.
- Contexto: Proporciona un entendimiento del contexto en el que los usuarios usan el producto.

Desventajas:

- Intrusividad: Los usuarios pueden comportarse de manera diferente si saben que están siendo observados.
- Interpretación Subjetiva: Los observadores pueden interpretar de manera diferente lo que ven.

Desafío N° 2:

Creando un Mapa de Empatía o Proto Persona

Selecciona un Usuario:

- Piensa en un producto o servicio que usas frecuentemente.
- Elige un tipo de usuario para el cual este producto o servicio podría ser relevante.

Crea un Mapa de Empatía o una Proto Persona:

Mapa de Empatía:

- Divide una hoja de papel en cuatro cuadrantes.
- En cada cuadrante, responde a las siguientes preguntas sobre el usuario seleccionado:
 - ¿Qué piensa y siente?
 - ¿Qué ve?
 - ¿Qué dice y hace?
 - ¿Qué oye?

Proto Persona:

- Da un nombre y una breve descripción al usuario.
- Incluye aspectos como sus objetivos, frustraciones, necesidades y comportamientos.



Buenos Aires
aprende
Agencia de Actividades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad