

## **UX Development & Creative Direction – Notes**

### **01-067: Introduction to User Experience (UX) Design**

- UX is not just about choosing colors and fonts; it is a structured science.
- Difference between UI (User Interface) and UX (User Experience).
- A good UX design speeds up application development.

### **01-068: Role of the Creative Director in Application Development**

- Translating the client's vision into a functional design.
- Identifying needs and processes within the application.
- Understanding user interactions and data flow.
- Creating a multi-dimensional view of the application to foresee potential issues.

### **01-069: Planning the Prime Objective of an Application**

- Establishing the primary goal before any development begins.
- Avoiding misinterpretations by ensuring clear communication with stakeholders.
- Understanding the end-user and their intentions when interacting with the application.
- Differentiating between various types of users and their specific needs.
- Ensuring that all features contribute to the primary objective, avoiding unnecessary complexity.
- Recognizing when additional features lead to scope creep and need to be managed.
- The importance of passion and engagement in creating meaningful applications.

### **01-070: Creating Effective Sitemaps**

- A sitemap should address all user stories.
- Each user story should correspond to a page or action in the sitemap.
- Use a structured approach to represent pages (rectangles) and actions (diamonds).
- Define the level of granularity needed for efficiency.
- Provide a visual representation of the system's navigation and interactions.
- Ensure stakeholders, including clients and developers, understand the sitemap.
- Avoid skipping this step to prevent costly redesigns and inefficiencies.
- Utilize collaborative tools for better communication and refinement.

### **01-071: Designing Low Fidelity Wireframes**

- Focus strictly on user experience, not user interface.
- Identify all necessary objects on each page without worrying about aesthetics.
- Helps uncover potential issues that may have been missed in the sitemap.
- Allows backend development to start early by providing clear data and object requirements.
- Encourages a structured approach to user interactions and workflows.
- Avoid wasting time designing unnecessary elements too soon.
- Acts as a blueprint for high fidelity wireframes and final UI design.

### 01-072: UX Mockups (High Fidelity Wireframes)

- High fidelity wireframes (mockups) represent the final look of the system.
- These designs are created after sitemaps and low fidelity wireframes have been approved.
- Used to finalize the user interface details, including colors, styles, and layout.
- Clients and managers tend to be more involved at this stage due to visual impact.
- Ensures consistency in design by setting a foundation for the UI team.
- Reduces miscommunication by providing clear references for developers.
- Should be signed off before proceeding with full development to avoid unnecessary rework.

### 01-073: UX Skills Development

- Strong communication skills are essential for gathering information from clients and teams.
- Active listening and clear articulation help prevent misunderstandings and improve project outcomes.
- Critical thinking allows designers to analyze problems from both a detailed and broad perspective.
- The ability to zoom in on small details while considering the overall system is crucial.
- Practicing wireframing, mockups, and user experience planning improves skills over time.
- Learning from mistakes and refining approaches leads to better UX design.
- Understanding development constraints helps optimize design decisions for better implementation.

## UX Capstone Requirements:

- The project focuses on building a **portfolio application** emphasizing user experience.
  - The first step is defining the **prime objective**, specifying what the user should experience.
  - Identify the target audience (employers, partners, customers) and their key actions.
  - Deliverables:
    - **Sitemap** showing all pages and navigation paths.
    - **Low fidelity wireframe** focusing on structure and usability rather than aesthetics.
  - Recommended tools:
    - **Lucidchart** (for sitemaps) – offers team collaboration and a free trial.
    - **Adobe XD** or **InVision** (for wireframes) – InVision is a free alternative.
  - If using software tools is overwhelming, **sketching on paper or a whiteboard** is a great alternative.
  - Follow a structured approach: **start broad (goal definition) and refine progressively**.
  - Avoid focusing on UI details at this stage; **content organization and user flow** are the priorities.
  - Keep content **concise and direct** to communicate effectively.
  - The goal is **not just to create a portfolio application** but to practice the **UX design workflow**.
- 

## Desarrollo de UX y Dirección Creativa – Apuntes

### 01-067: Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario (UX)

- UX no se trata solo de elegir colores y fuentes; es una ciencia estructurada.
- Diferencia entre UI (Interfaz de Usuario) y UX (Experiencia de Usuario).
- Un buen diseño de UX acelera el desarrollo de aplicaciones.

#### **01-068: Rol del Director Creativo en el Desarrollo de Aplicaciones**

- Traducción de la visión del cliente en un diseño funcional.
- Identificación de necesidades y procesos dentro de la aplicación.
- Comprensión de las interacciones del usuario y el flujo de datos.
- Creación de una visión multidimensional de la aplicación para prever problemas potenciales.

#### **01-069: Planificación del Objetivo Principal de una Aplicación**

- Establecer el objetivo principal antes de comenzar el desarrollo.
- Evitar malentendidos asegurando una comunicación clara con los involucrados.
- Comprender al usuario final y sus intenciones al interactuar con la aplicación.
- Diferenciar entre distintos tipos de usuarios y sus necesidades específicas.
- Asegurar que todas las características contribuyan al objetivo principal, evitando complejidades innecesarias.
- Reconocer cuando las funcionalidades adicionales pueden llevar a una expansión incontrolada del alcance del proyecto.
- La importancia de la pasión y el compromiso en la creación de aplicaciones significativas.

#### **01-070: Creación de Sitemaps Efectivos**

- Un sitemap debe abordar todas las historias de usuario.
- Cada historia de usuario debe corresponder a una página o acción en el sitemap.
- Utilizar un enfoque estructurado para representar páginas (rectángulos) y acciones (rombos).
- Definir el nivel de granularidad necesario para mayor eficiencia.
- Proporcionar una representación visual de la navegación y las interacciones del sistema.
- Asegurar que los stakeholders, incluidos clientes y desarrolladores, comprendan el sitemap.
- Evitar omitir este paso para prevenir rediseños costosos e ineficiencias.
- Utilizar herramientas colaborativas para mejorar la comunicación y el refinamiento..

#### **01-071: Diseño de Wireframes de Baja Calidad (low fidelity)**

- Centrarse estrictamente en la experiencia del usuario, no en la interfaz.
- Identificar todos los objetos necesarios en cada página sin preocuparse por la estética.
- Ayuda a descubrir posibles problemas que podrían haberse pasado por alto en el sitemap.
- Permite que el desarrollo backend comience temprano al proporcionar requisitos claros de datos y objetos.
- Fomenta un enfoque estructurado para las interacciones del usuario y los flujos de trabajo.
- Evitar perder tiempo diseñando elementos innecesarios demasiado pronto.
- Actúa como un plano para los wireframes de alta fidelidad y el diseño final de la UI.

#### **01-072: Mockups de UX (Wireframes de Alta Fidelidad)**

- Los wireframes de alta fidelidad (mockups) representan el aspecto final del sistema.
- Se crean después de aprobar los sitemaps y los wireframes de baja fidelidad.
- Se utilizan para definir los detalles finales de la interfaz, como colores, estilos y diseño.
- En esta etapa, los clientes y gerentes suelen involucrarse más debido al impacto visual.
- Garantizan la coherencia del diseño al establecer una base para el equipo de UI.
- Reducen la posibilidad de malentendidos al proporcionar referencias claras a los desarrolladores.
- Deben ser aprobados antes de continuar con el desarrollo completo para evitar retrabajos innecesarios.

**01-073: Desarrollo de Habilidades en UX**

- La comunicación efectiva es clave para recopilar información de clientes y equipos.
- Escuchar activamente y articular ideas claramente previene malentendidos y mejora los proyectos.
- El pensamiento crítico permite analizar problemas desde una perspectiva detallada y general.
- La capacidad de alternar entre enfoque en detalles y visión global es esencial.
- Practicar wireframing, mockups y planificación de UX mejora las habilidades con el tiempo.
- Aprender de los errores y refinar enfoques conduce a un mejor diseño UX.
- Comprender las limitaciones del desarrollo ayuda a optimizar decisiones de diseño para su implementación.