

# UI/UX

Las apariencias, importan

Comencemos con una pequeña reflexión...

Alguna vez han usado un app que, en vez de darles ganas de seguirla usando, les da ganas de desinstalarla lo más rápido posible?

Hay alguna aplicación que tengan que usar, pero no disfrutan la experiencia?

Les pasa que, al ver el ícono de una app, prefieren no descargarla porque no les da confianza?

## ¿Por qué pasa esto?

- Hemos personas que somos muy visuales, y la UI es sumamente crucial.
- Ver un app poco profesional, o un app no apegada a los estándares actuales, nos da desconfianza.
- Nuestro cerebro con un app con diseño anticuado = a esta app nunca le dan mantenimiento
- Los usuarios siempre tenemos prisa... queremos hacer más en menos tiempo.
- Malas experiencias con aplicaciones que se miraban de cierta forma.
- Cuando hay muchas opciones en el mercado, fácilmente podemos buscar algo mejor

## ¿Cómo podemos evitar esto?

¡Teniendo una buena UI y UX en nuestras apps!

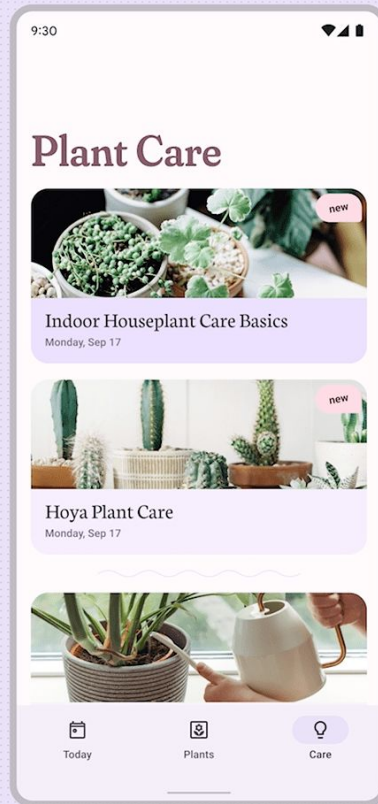
## UI - ¿Qué es?

- UI = User Interface
- Definición formal: *“conjunto de controles y canales sensoriales mediante los cuales un usuario puede comunicarse con una máquina”*
- Existen diferentes tipos de UI:
  - GUI: Graphical user interfaces → hardware de una PC, componentes visuales
  - VUI: Voice controller interfaces → Google Assistant, Siri, Jarvis
  - Gesture based interfaces → realidad virtual
- Nosotros nos vamos a enfocar en las **GUI**

- En una aplicación, la UI se compone de todos los elementos visuales y auditivos con los cuales el usuario interactúa.
- Buena UI = alto grado de usabilidad e intuitiva
- Ejemplos de cosas que consideramos en una UI:
  - Tipografía
  - Colores
  - Spacing
  - Tamaños
  - Íconos
  - Animaciones
  - Botones ...

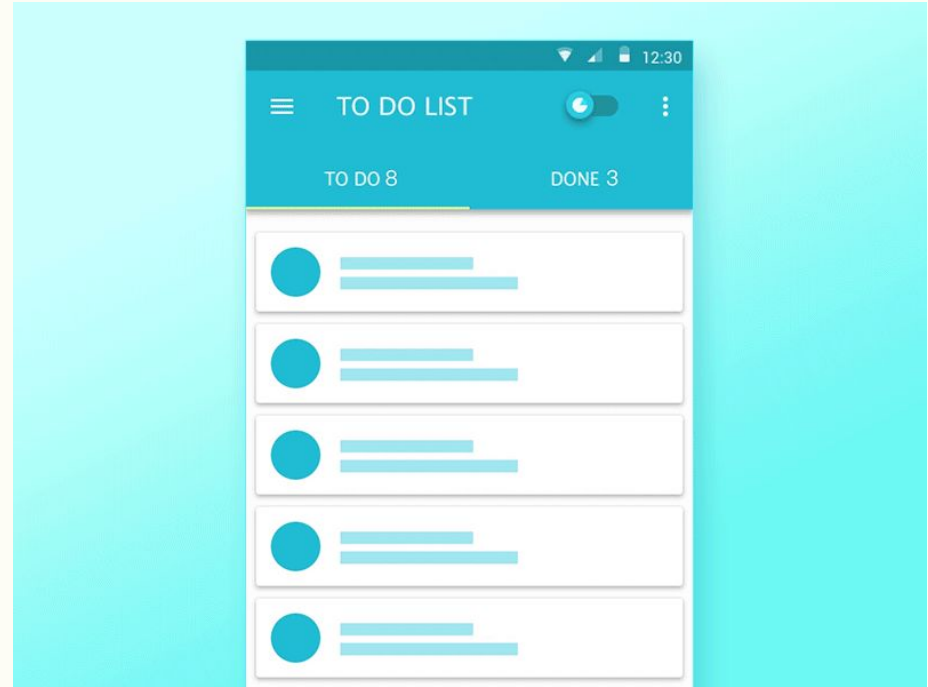


Baseline

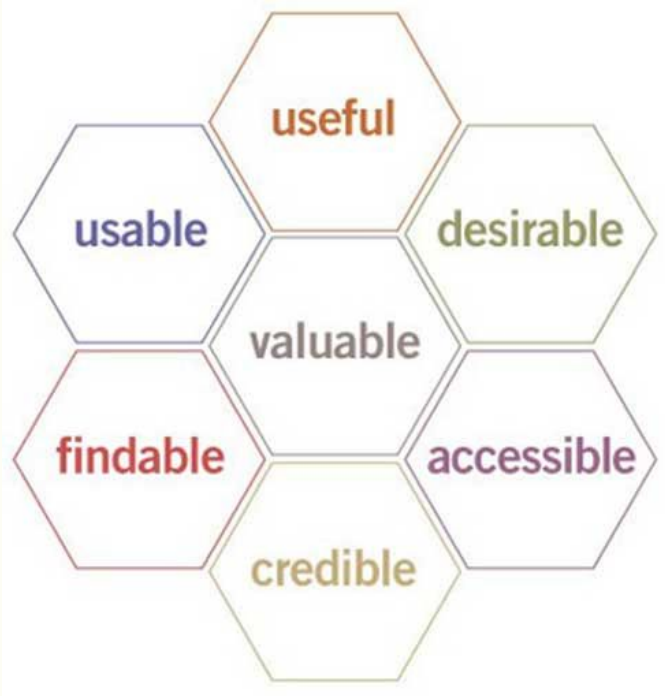


## UX - ¿Qué es?

- UI = User Experience
- Definición formal: *“la sensación que experimentan los usuarios al utilizar un producto, aplicación, sistema o servicio.”*
- El objetivo de una buena experiencia de usuario es que el usuario logre concretar lo que quiere hacer en un app sin tener que esforzarse.
- Para lograr esto, debe haber un trabajo sinérgico entre ingeniería, marketing, diseño gráfico, industrial y de interfaz.



## Valuable User experience → UX Honeycomb



- Useful: satisfacer una necesidad
- Usable: fácil de utilizar
- Desirable: causar emociones positivas y apreciación al usarlo
- Findable: información debe encontrarse fácil y sin esfuerzo
- Credible: usuarios deben creer en lo que se les dice y muestra
- Accessible: accesible para personas con discapacidades

## Personalmente, me gusta dividirlo en 5 áreas

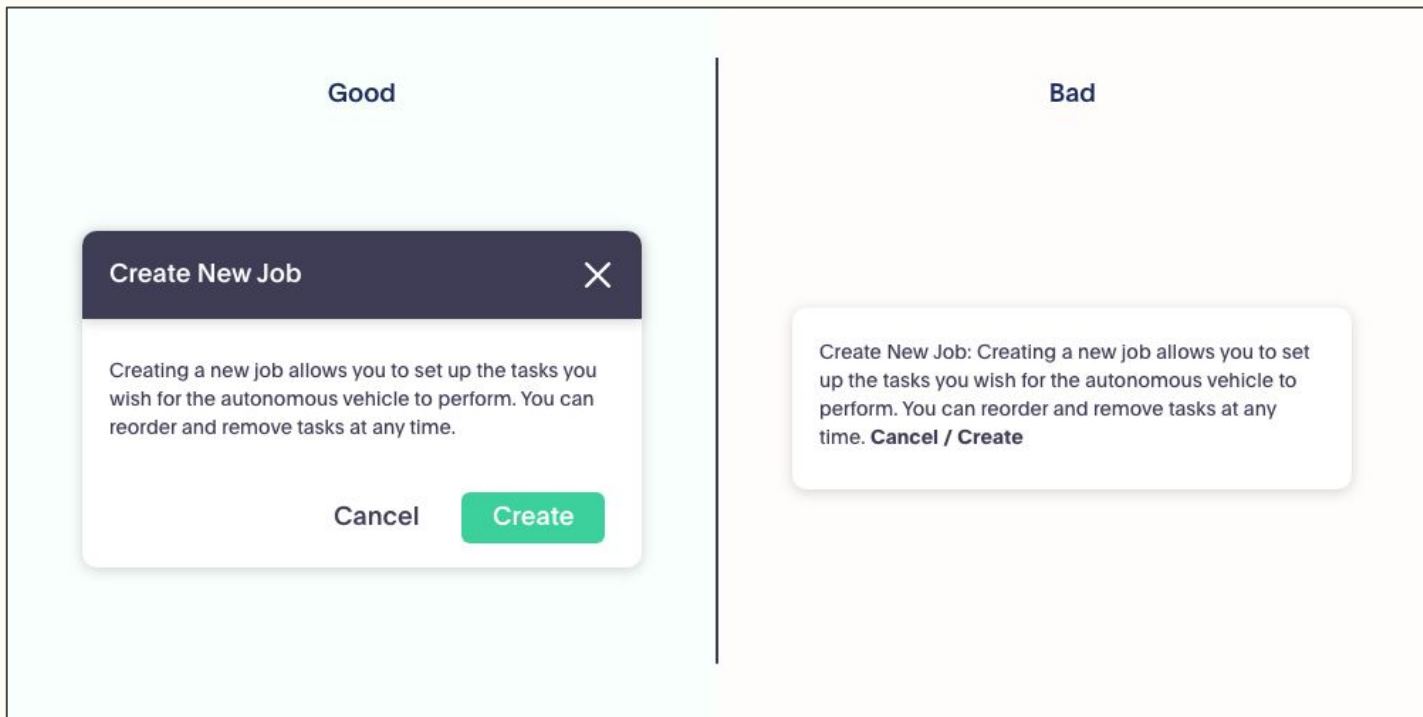
- **Consistencia:** la aplicación mantiene su línea de diseño en todas las ventanas.
- **Simple, clara y concisa:** el app no cuenta con procesos muy complicados. Todo lo que puede hacer el usuario no necesita mayor esfuerzo.
- **Intuitiva:** permite que el app pueda ser utilizada desde el inicio sin la necesidad de ver algún tutorial y estar mucho tiempo conociendo el app.
- **Rapidez y fluidez:** tiempos de espera entre acciones o transiciones de ventanas. El app nunca debe dejar de ser responsiva.
- **Coherencia:** la experiencia de uso debe ser siempre la misma, sin importar el punto de acceso. Debe realizar lo que indica.



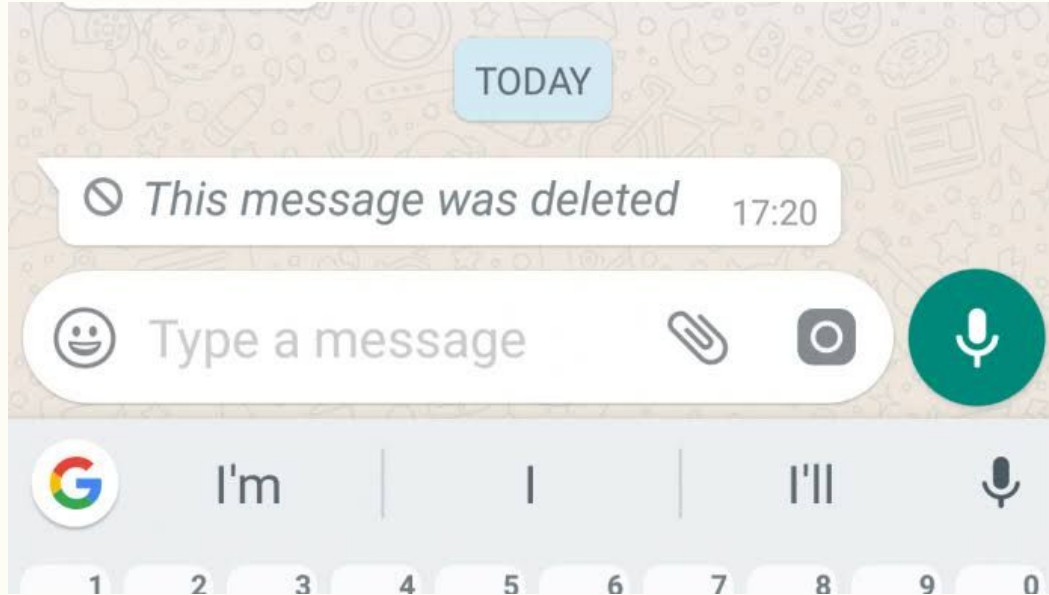
# Ejemplos

Good	Bad
<p>First Name</p> <input type="text" value="Caitlynn"/>	<p>validation fault - format does not match database. Invalid entry.</p> <p>First Name</p> <input type="text" value="Caitlynn"/>
<p>First Name</p> <input type="text" value="Haapala"/>	<p>First Name</p> <input type="text" value="Haapala"/>
<p>Email</p> <input type="text" value="cait48gmail.com"/> <p>Oops! This doesn't look like a valid email address. Try adding '@' before the domain name. <a href="#">Accepted email formats</a></p>	<p>Email</p> <input type="text" value="cait48gmail.com"/>

- Usuario puede entender más rápido en dónde está el error
  - Mensaje de error más claro y descriptivo



- Agregar distinción entre las secciones de la vista: título, contenido, acciones
  - Hacer evidentes las acciones que puede hacer el usuario



- ¿De qué sirve borrar un mensaje si igual aparece que borramos algo?
- Momento incómodo... ¿Por qué borraste el mensaje? ¡Ahora decime!

¿Cómo conocer el enfoque de  
nuestra UI/UX?

# Definiendo un user persona

## ¿Qué es un user persona?

- Es el perfil de un personaje semi-ficticio basado en un cliente ideal o potencial.
- Puede verse como un arquetipo cuyas características representan a una persona o a un conjunto de personas.
- Nos ayudan a entender mejor el perfil de las personas que usarán nuestra app, y por ende, utilizarlos de guía en la etapa de implementación.

## ¿Qué características debemos poner?

- No existen normas respecto esto, pero como regla general deberíamos poner la información suficiente para entender el tipo de audiencia que tendremos.
- Es un personaje **semi-ficticio**. Esto quiere decir que las características del usuario deben ser obtenidas de personas reales, lo cual requerirá una investigación previa.
- Algunas características pueden ser: nombre, imagen, edad, estado civil, profesión, necesidades, problemas, hábitos, etc.
- No usar datos o imágenes que puedan ser asociados a una persona real.



### THE STUDENT

**Age:** 21  
**Gender:** Male  
**Occupation:** Student

**Behavior:** He loves attending all shows of his favorite artists and sharing their music with his friends. His friends also go to shows a lot and are always focused on the latest and greatest artist. He loves sharing new and upcoming music which people may have not discovered yet.

**Goals:**

- Listen to the newest releases from his favorite artist as soon as it comes out.
- Attend his favorite artists shows.
- Know what music is trending so he's always current in his music selection.

**Needs:**

- To connect with his favorite artists.
- Keep up with artists latest releases and dates.
- Discover the best new music from what's trending or what his friends are listening to.

**Pains/Frustrations:**

- Missing a show, because he didn't know about it.
- Missing recommendations from friends because they are not in-app.



### THE COMMUTER

**Age:** 29  
**Gender:** Female  
**Occupation:** Civil Engineer

**Behavior:** She's a busy mother of 1, who is focused with her career and family. She typically cycles between the radio, podcasts and playlists on her morning commute it all really just depends on her mood. Although she enjoys music, she depends on premade playlists or friends suggestions when listening as she doesn't have time to keep up with the latest but enjoys the tailored experience.

**Goals:**

- Stream music whenever while on the go, either on the road or underground with no service.

**Needs:**

- Podcasts that she can listen to when she's not in the mood for radio talk shows.
- An eclectic catalogue of music that can be tailored to her taste or mood.

**Pains/Frustrations:**

- Too many options with discovering the latest and greatest although she mostly enjoys what she knows.



### THE CURATOR

**Age:** 36  
**Gender:** Male  
**Occupation:** Audio Engineer

**Behavior:** He has been a music collector since a kid and has always had an eclectic taste. He loves introducing people into undiscovered music, old or new and having the perfect playlists to enhance any experience from a late night drive to a summer BBQ he has it all ready for any occasion.

**Goals:**

- Find obscure music which hasn't been discovered.
- Create the best playlists for himself and others.
- Manage his library to always have the right music for the current vibe or mood.

**Needs:**

- Access to a large catalogue to pick through a variety of artists.
- Efficient library management capabilities, moving songs between playlists and removing any lemons.

**Pains/Frustrations:**

- It is hard to manage his playlists on mobile.
- Being inundated with music and artists he has no interest in listening to.





# Niamh

## ABOUT

---

- Mother to 3 children
- Career focused
- Works long hours
- Hopes her children are successful

## GOALS

---

Niamh values her children's education. She believes languages are an important life skill to have, and believes starting young is best.

## DEVICES

---

- iPad
- iPhone
- Laptop

## PERSONALITY

---

Niamh is a driven mother of three who values education highly. She loves learning and strives to achieve the best in everything she does.

## FRUSTRATIONS

---

- No time to teach children herself.
- No language classes in her area.
- Unsure where to start.

## UX NEEDS

---

- Visually pleasing
- Informative
- Memorable
- Motivating

Definir nuestro branding

## ¿Por qué es necesario?

- Queremos darle una identidad a nuestra app
- Nos ayuda a mantener la consistencia en todas nuestras ventanas
- Nos pueden reconocer fácilmente

Adivina el app...

