



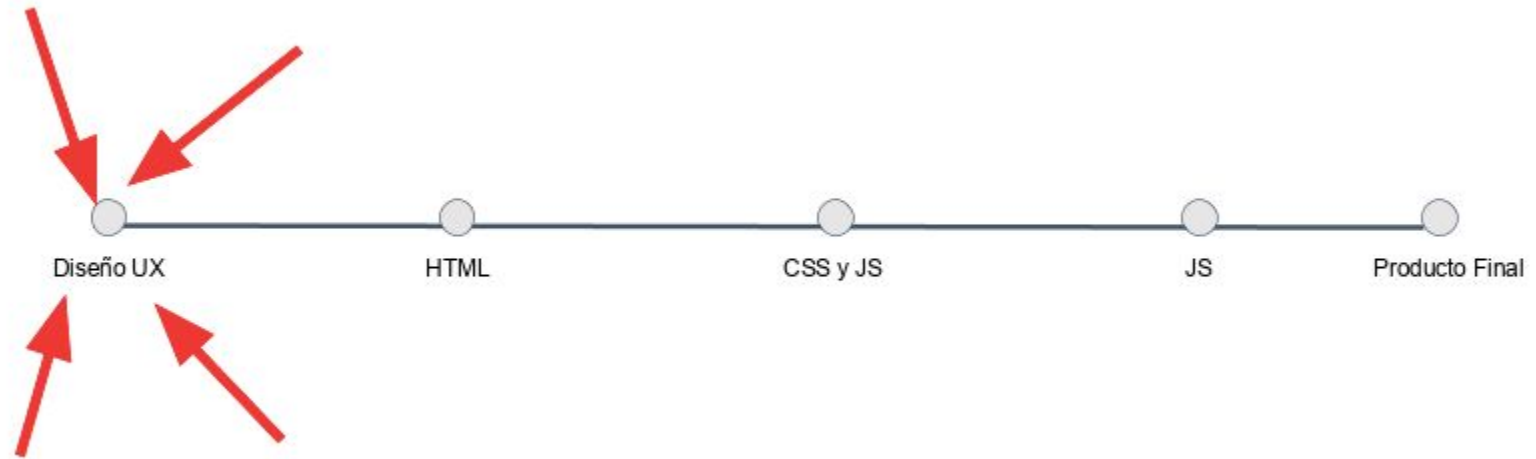
Hola!

¿Qué es UX?

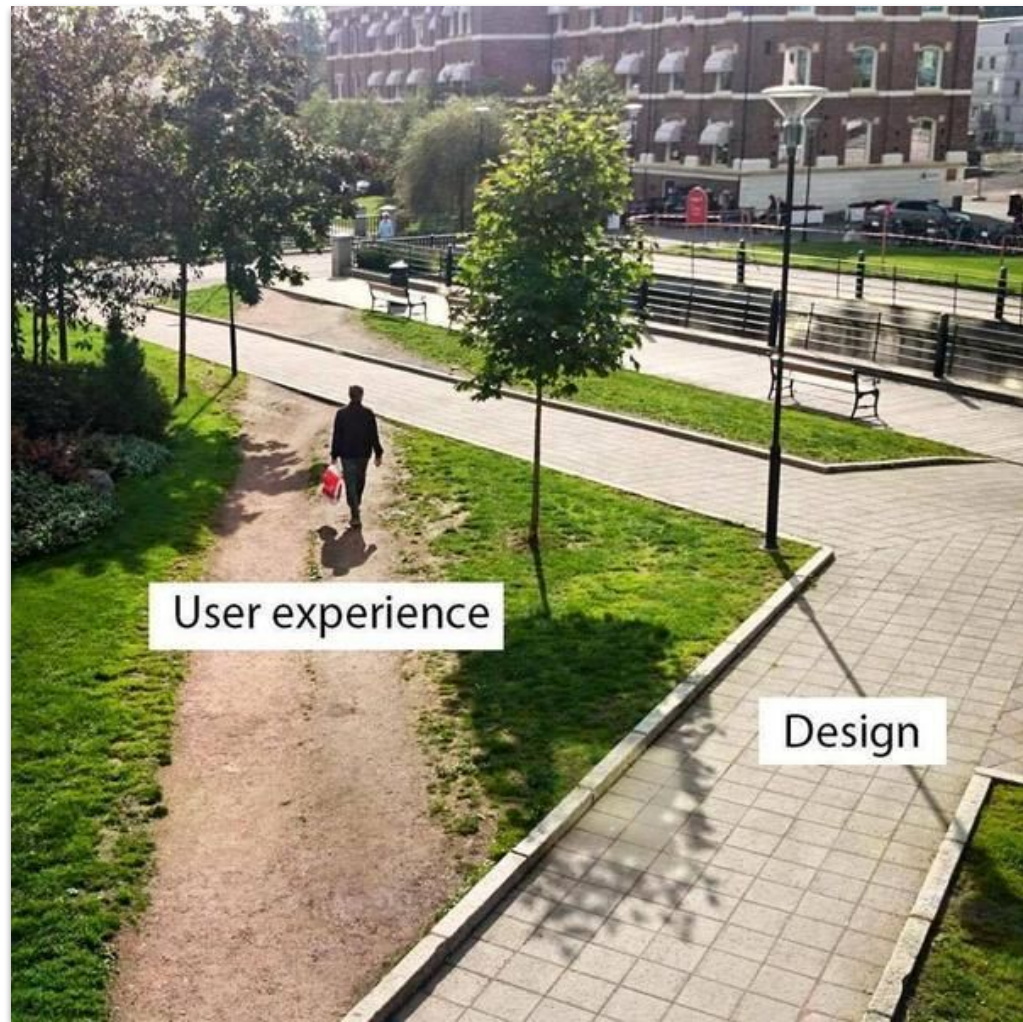
UX o Experiencia de usuario, es la experiencia completa de una persona al usar un producto, sistema o servicio. Se incluyen las percepciones en aspectos como la utilidad, la facilidad de uso y la eficiencia.

Incluye todas las emociones, creencias, preferencias, respuestas psíquicas y psicológicas, comportamientos y logros del usuario antes, durante y después del uso.

¿En qué momento?

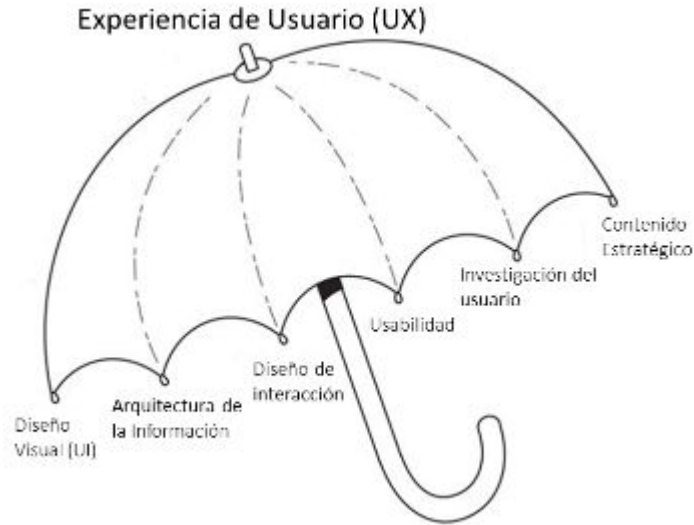


*Investigar y
analizar el
comportamiento*





Roles dentro de UX



- Diseño Visual (UI)
- Arquitectura de información
- Diseño de Interacción
- Usabilidad
- Investigación de usuario
- Contenido Estratégico

Modelos mentales

Son mecanismos a escala del pensamiento mediante el cual un ser humano, intenta explicar cómo funciona el mundo real. **Es un tipo de representación de la realidad externa.**

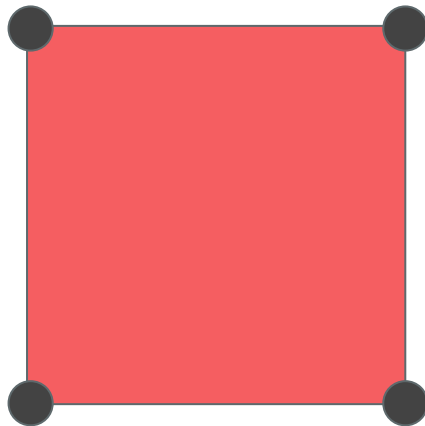
Modelos mentales

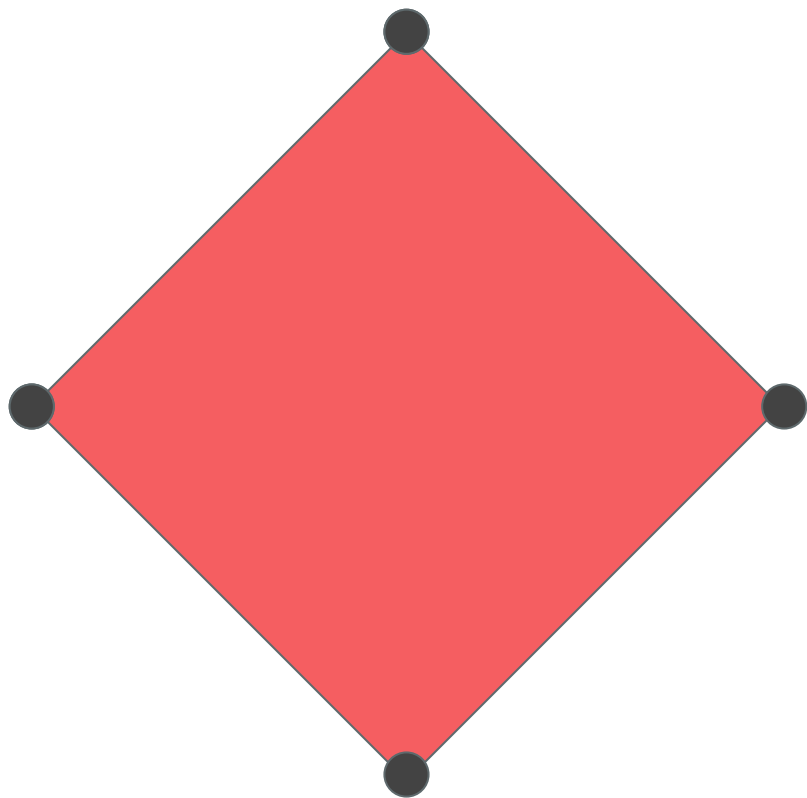
- Son subjetivos, pueden variar mucho entre una persona y persona.
- **No son precisos**, pues son basados en lo que la persona piensa que es verdad o real (¡y esto puede no ser necesariamente cierto!)
- Son creados con base a experiencias previas (e incluso influenciados por la cultura de la persona)
- Tienden a predecir los resultados de las acciones de una persona.
- Están en constante evolución (se van adaptando a través del tiempo y conforme vamos teniendo nuevas experiencias y adquiriendo más conocimientos).

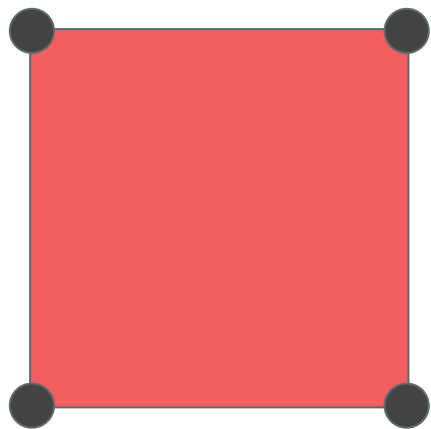
ACTIVIDAD!

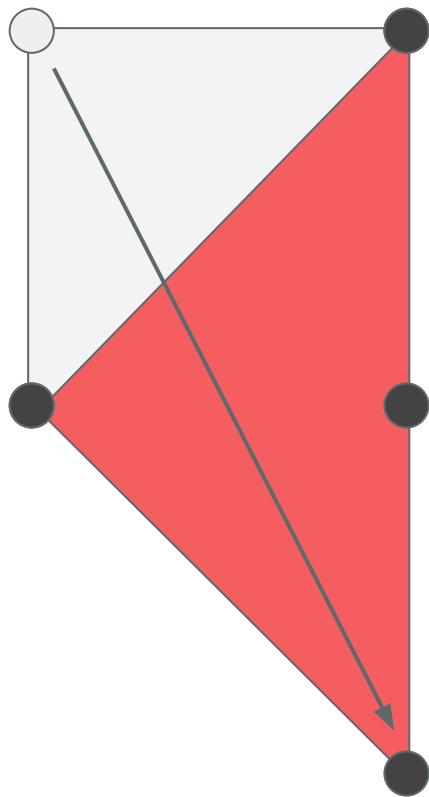
Modelos mentales

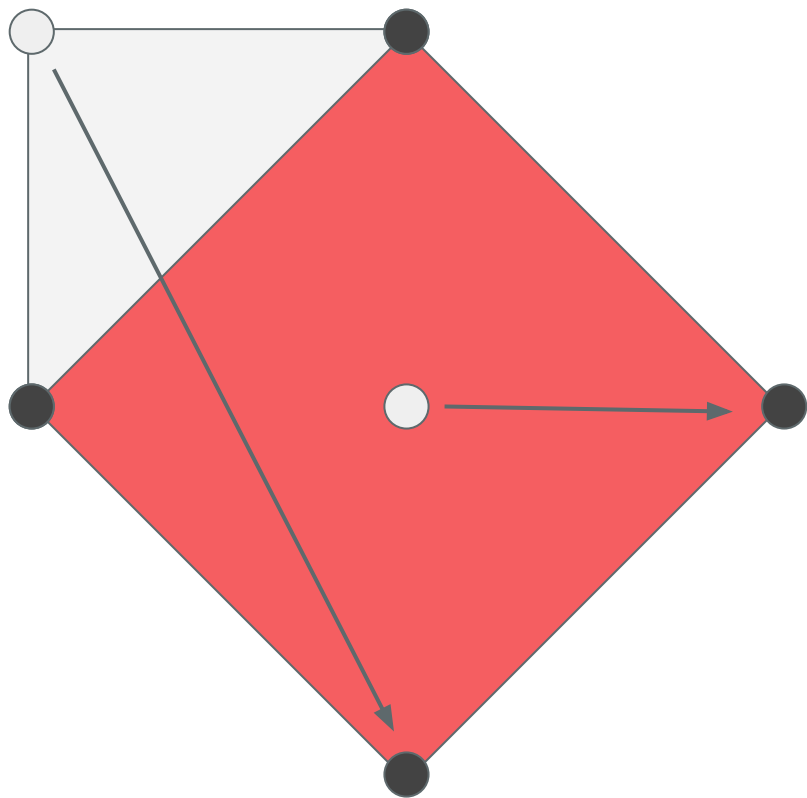
Moviendo dos de los cuatro puntos
intente crear un cuadrado del
doble de tamaño.

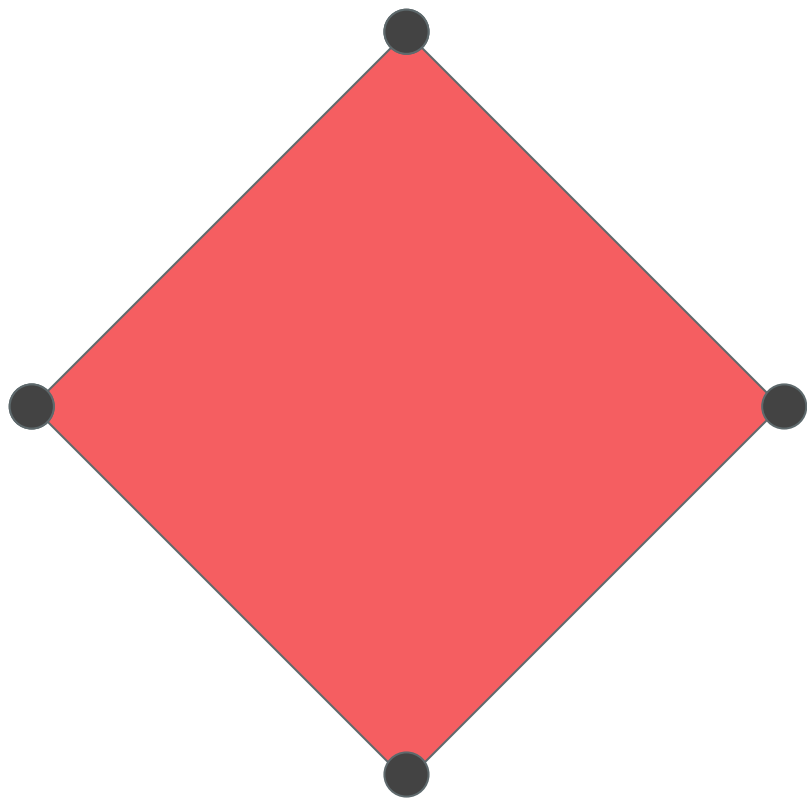












Usabilidad

La **usabilidad** es parte de la “experiencia del usuario” y se refiere a la facilidad de acceso y / o uso de un producto o servicio. **Un diseño no es utilizable o inutilizable per se.** Sus características, junto con el contexto del usuario (lo que el usuario quiere hacer con él y el entorno del usuario), determinan su nivel de usabilidad.

Usabilidad

Debería ser fácil para el usuario familiarizarse y ser competente en el uso de la interfaz de usuario (durante el primer contacto). Por ejemplo, si el sitio web de un agente de viajes está bien diseñado, el usuario debe poder moverse a través de la secuencia de acciones para reservar un boleto rápidamente.



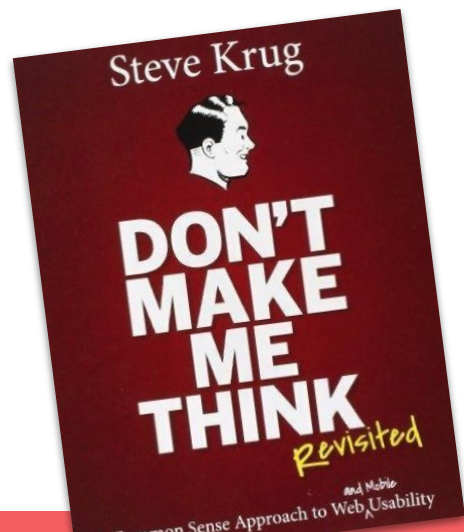
Usabilidad

Debería ser fácil para los usuarios lograr su objetivo mediante su uso. Si un usuario tiene el objetivo de reservar un vuelo, un buen diseño lo guiará a través del proceso más fácil para comprar ese boleto.



¡No me hagas pensar!

No tomamos la decisión óptima, sino la suficientemente buena. Buscamos satisfacer la necesidad que tenemos y la primera opción que “tiene pinta” de ser mínimamente válida es la que escogeremos.



Steve Krug

(Don't make me think, 2000)

A man and a woman are in a room with wood-paneled walls. The man, on the left, is wearing a light-colored shirt and is leaning over a large, orange, cylindrical container that has an Apple logo on its front. The woman, on the right, is wearing a grey jacket and is looking towards the camera. In the background, there is a bookshelf with various items on it. The lighting is warm and indoor.

Usabilidad

No averiguamos cómo funcionará algo. ***Simplemente nos lanzamos*** a ello y vamos avanzando a través del “barro”.

Usabilidad

Debería ser fácil recordar la interfaz de usuario y cómo usarla en visitas posteriores. Por lo tanto, un buen diseño en el sitio del agente de viajes significa que el usuario debe aprender desde la primera vez y reservar un segundo boleto con la misma facilidad.

10 Heurística de usabilidad para el diseño de interfaz de usuario <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Leyes UX <https://lawsofux.com/>

Leyes del UX

Ley de Fitts

El tiempo para adquirir un objetivo es una función de la distancia y el tamaño del objetivo.

Los elementos que queremos que sean fácilmente seleccionables sean grandes y estén cerca de los usuarios.

Ley de Hick

El tiempo que se toma tomar una decisión aumenta con el número y la complejidad de las elecciones.

Más opciones resultan en más tiempo para pensar y tomar una decisión.

Ley de Jacob

Los usuarios pasan la mayor parte de su tiempo en otros sitios.

Esto significa que los usuarios prefieren que su sitio funcione de la misma manera que todos los otros sitios que ya conocen.

UX Estético

Efecto de usabilidad estética.

Los usuarios a menudo perciben el diseño estéticamente agradable como un diseño que es más útil.

A person wearing a headlamp and a white tank top, working in a dark, industrial setting. The person is looking down at a large, dark, rectangular object, possibly a piece of machinery or a container. The background is dark and industrial, with some metallic structures visible.

Usabilidad

Necesitamos *reducir el esfuerzo de los usuarios* para evitar frustraciones.

Reducir el esfuerzo

Para evitar frustraciones.

- Encontrar puntos de dolor investigando y analizando el comportamiento.
 - Distinguir entre acciones principales y secundarias.
 - Definir el manejo de errores.
 - Disminuir al máximo la cantidad de acciones o campos.
-

Reducir el esfuerzo

El tiempo de permanencia medio por usuario en un sitio web es de 40 segundos.

Fuente:

Google Analytics

ACTIVIDAD!

Usabilidad

Completar el formulario en menos de 5 minutos.

<https://userinyerface.com/>





¿Qué es el **Design Thinking**?

¿Qué es el Design Thinking?

Es una metodología de trabajo que utiliza el diseño para desarrollar soluciones con *foco en el usuario.*

¿Cómo aplicamos esto?

Dividimos el proceso en **5 etapas**
enmarcadas en un **ciclo iterativo** de
divergencia y convergencia que dá como
resultado una solución sólida y viable a
un problema real.

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Evaluar

FASES DE DESIGN THINKING

Institute of Design at Stanford



Ciclo iterativo

Divergencia & Convergencia

Descubrir

¿Cuál es la
necesidad que
queremos
cubrir?



Descubrir

¿Cuál es la
necesidad que
queremos
cubrir?

Definir

¿Qué queremos
resolver?

Descubrir

¿Cuál es la
necesidad que
queremos
cubrir?

Idear

¿Cuál es la mejor
manera de
resolverlo?

Definir

¿Qué queremos
resolver?

Descubrir

¿Cuál es la
necesidad que
queremos
cubrir?

Idear

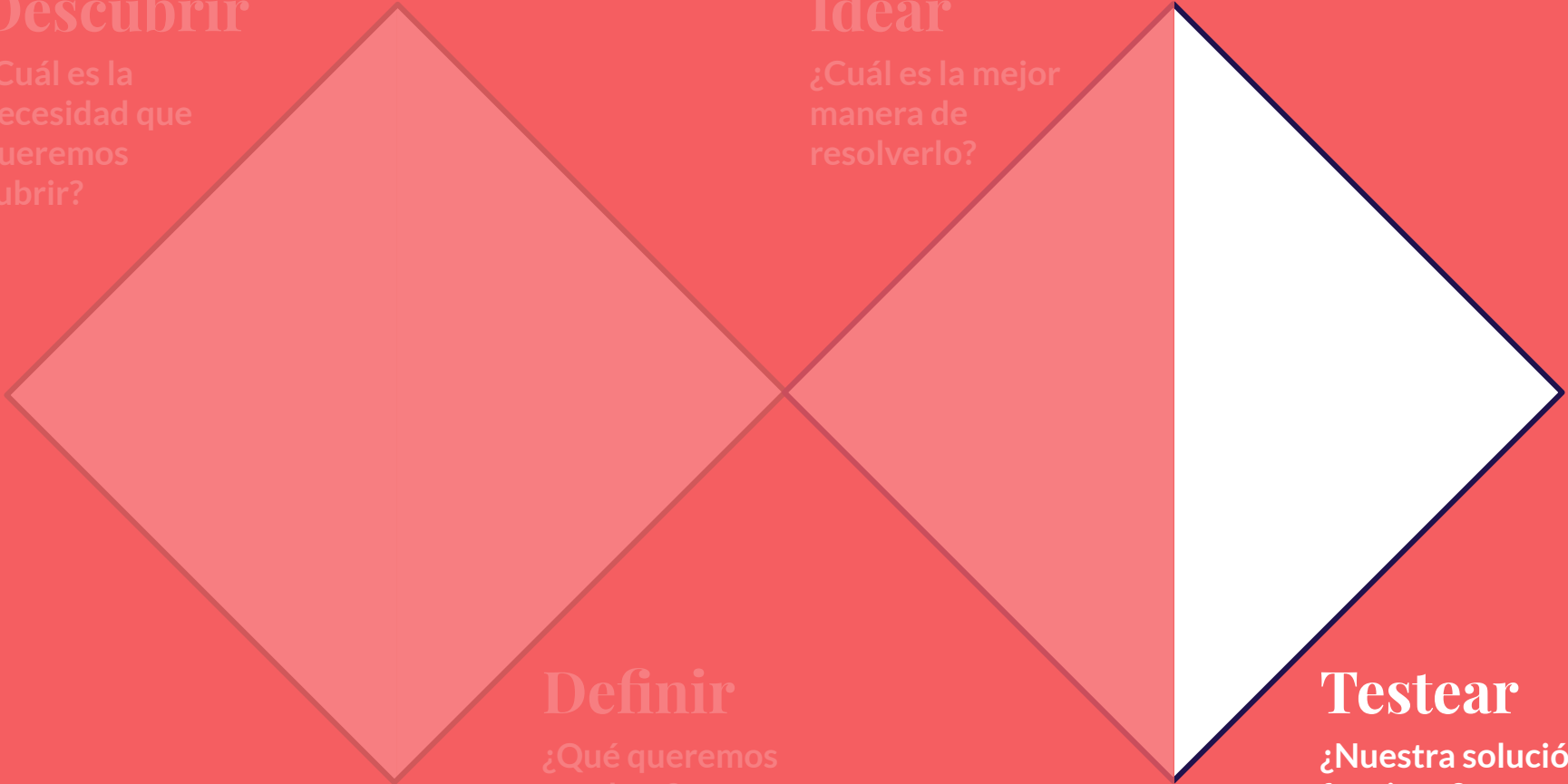
¿Cuál es la mejor
manera de
resolverlo?

Definir

¿Qué queremos
resolver?

Testear

¿Nuestra solución
funciona?



Descubrir

¿Cuál es la
necesidad que
queremos
cubrir?

Idear

¿Cuál es la mejor
manera de
resolverlo?

Definir

¿Qué queremos
resolver?

Evaluar

¿Nuestra solución
funciona?

Evaluar

- ¿Se pudo implementar la solución?
- ¿En cuánto tiempo?
- ¿Cuál es la respuesta de los usuarios a nuestra solución?

Herramientas en el Design Thinking

Herramientas

Descubrir

Benchmarking

Process Map

Entrevistas con
Stakeholders

Cardsorting

Service Safari

Definir

User Persona

Journey Map

Idear

Brainstorming

Workshops

Fast Drawing

Evaluar

Shadowing

Eyetracking / Heatmap

NPS

SEQ

SUS

Benchmarking

El **benchmarking** es un proceso sistemático y continuo para evaluar los productos, servicios y procesos de trabajo de las organizaciones reconocidas como las mejores práctica, aquellos competidores más duros.

Es recomendado no sólo hacerlo al iniciar un proyecto sino durante y a su finalización.

Investigación contextual

La investigación contextual es una técnica de entrevista etnográfica que es usada para recolectar información cualitativa acerca de los usuarios y sus objetivos. El entrevistador se dirige al usuario y los entrevista en el lugar donde el usuario utiliza el producto y / o realiza el trabajo en estudio. La idea es que la entrevista sea en el **contexto natural del usuario** mientras realiza sus tareas y haciéndole preguntas sobre qué es lo que hace y por qué (cuando sea necesario).

NPS

Es una herramienta que propone medir la lealtad de los clientes de una empresa basándose en las recomendaciones.

¿Cuán probable es que recomiende el producto o servicio a un familiar o amigo?

Escala 0 (improbable) al 10 (Recomienda)

+ promotores

= pasivos

- detractores

Para obtener un resultado se restan los detractores a los promotores y se consigue un porcentaje, de manera de medir la calidad del servicio

Cardsorting

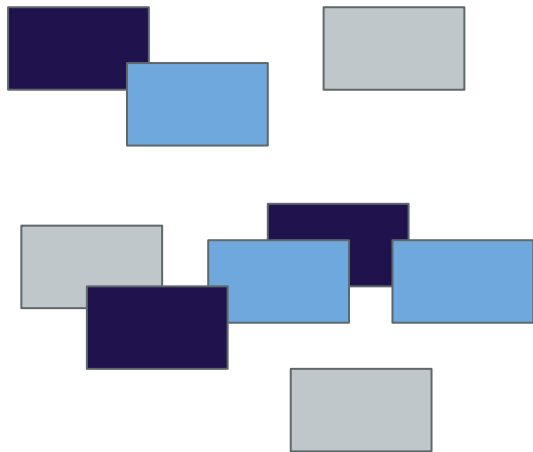
Cardsorting (ordenamiento de tarjetas) es una técnica que insta a los usuarios a **organizar información en grupos lógicos.**

Se les da a los usuarios una serie de tarjetas etiquetadas y se les pide que las organicen en distintos grupos que ellos consideren apropiado. Esta técnica ayuda a diseñar la arquitectura de la información y la estructura de navegación de un sitio web.

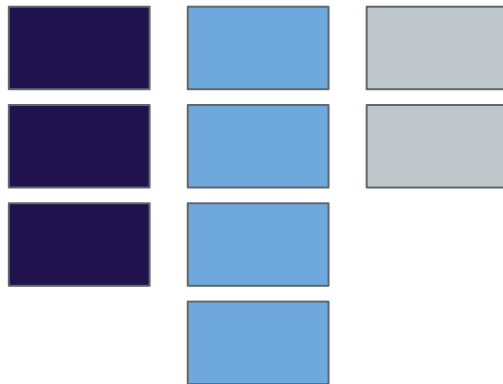
Hay dos tipos, abierto y cerrado. También existe el híbrido que es una mezcla de ambos.

Cardsorting

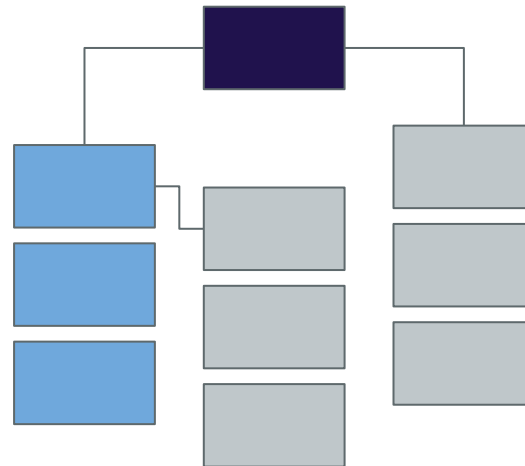
Definir



Agrupar



Estructurar



ACTIVIDAD!

Cardsorting

Ordenemos las cartas dentro de las categorías de la manera que creamos más lógica.

<https://44x31i0y.optimalworkshop.com/optimalsort/btw4r5r4>

CONDUCTUAL

LO QUE EL USUARIO HACE

¿POR QUÉ?

¿CUÁNTO?

ACTITUDINAL

LO QUE EL USUARIO DICE

CUALITATIVO (DIRECTO)

CUANTITATIVO (INDIRECTO)

CONDUCTUAL

● / ■ Eyetracking

● Clickstream Analysis

● A/B Testing

■ Usability Benchmarking (in lab)

■ Usability Lab Studies

■ Moderated Remote Usability Studies

● Ethnographic Field Studies

■ Unmoderated Remote Panel Studies

■ Unmoderated UX Studies

● True Intent Studies



◆ ← Concept Testing →

● Diary/Camera Studies

● Customer Feedback

◆ Participatory Design

▲ Focus Groups

◆ ← Desirability Studies →

● Intercept Surveys

▲ Interviews

▲ ← Card Sorting →

▲ Email Surveys

ACTITUDINAL

CUALITATIVO (DIRECTO)

CUANTITATIVO (INDIRECTO)

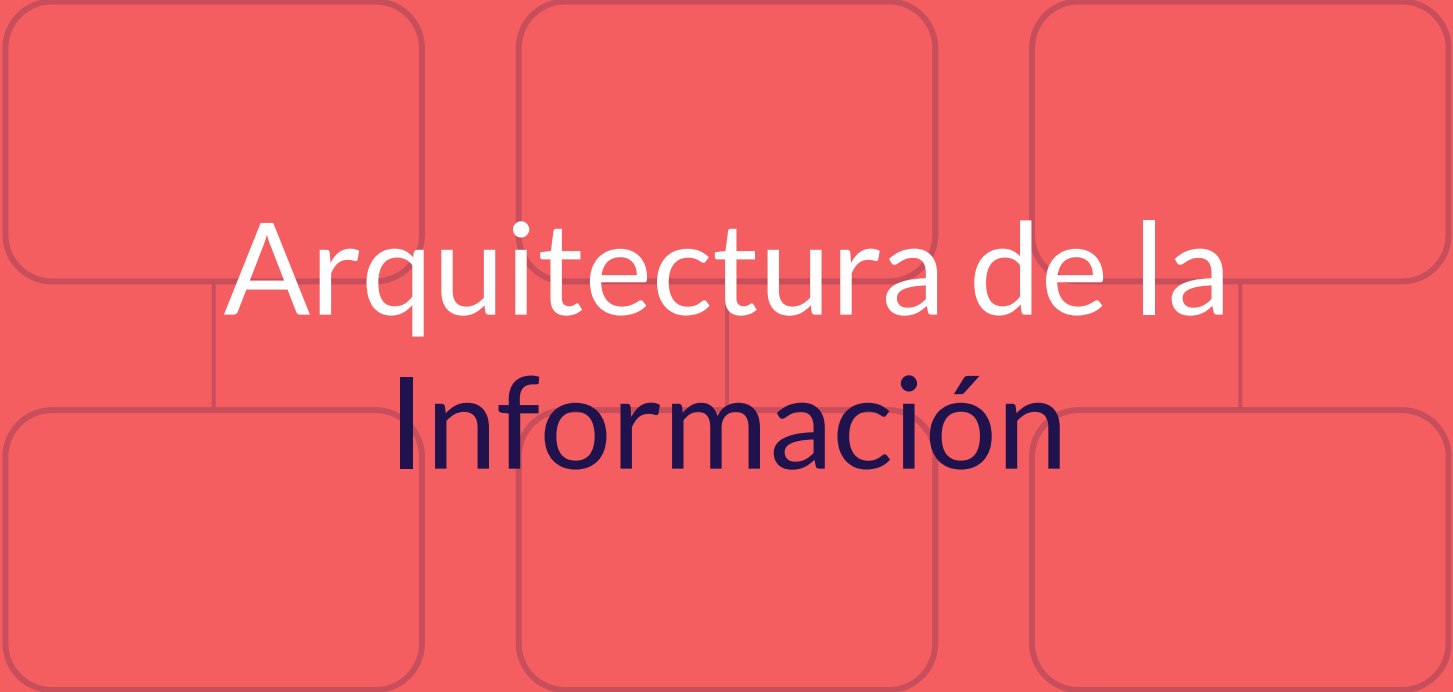
CONTEXTO DE USO DEL PRODUCTO

● Uso natural del producto

▲ Descontextualizado / no usando el producto

■ Uso guionado del producto

◆ Combinación / híbrido



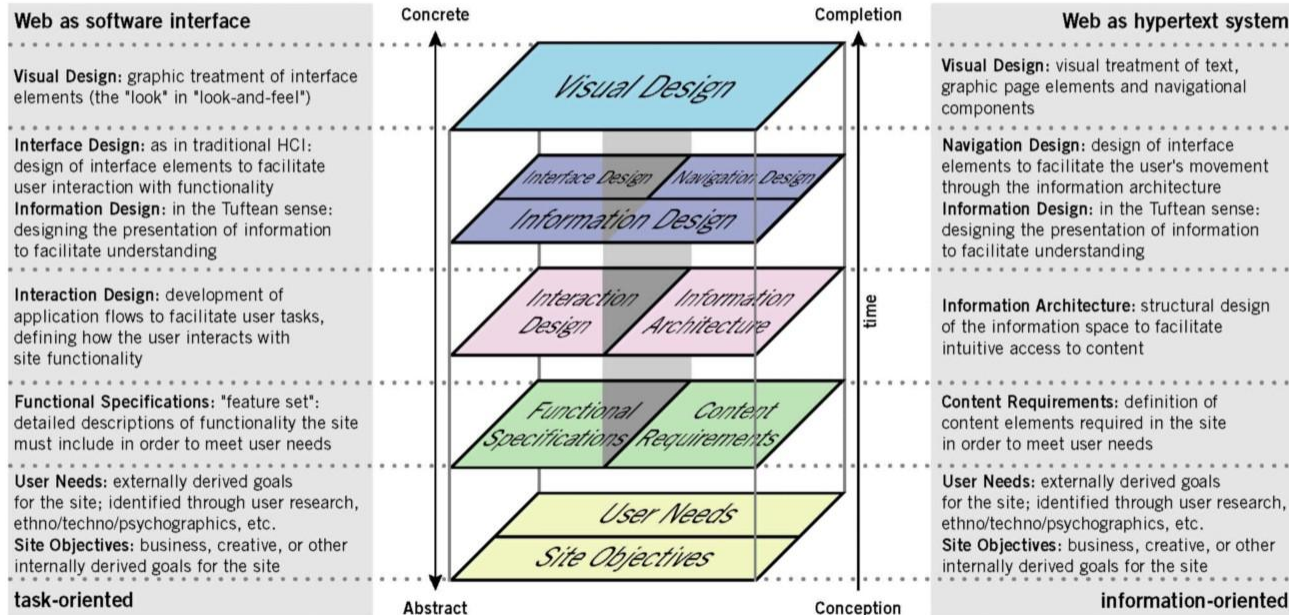
Arquitectura de la Información

The Elements of User Experience

Jesse James Garrett
jig@jig.net

30 March 2000

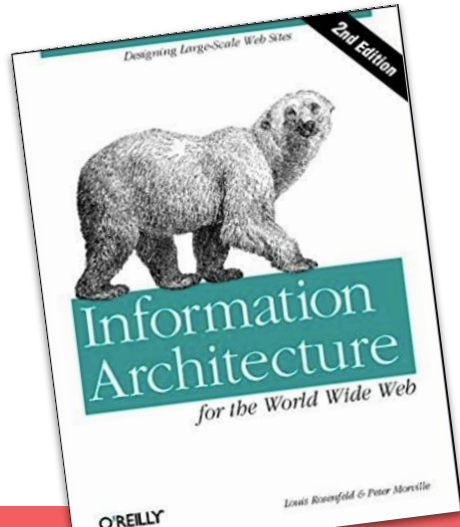
A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



This picture is incomplete: The model outlined here does not account for secondary considerations (such as those arising during technical or content development) that may influence decisions during user experience development. Also, this model does not describe a development process, nor does it define roles within a user experience development team. Rather, it seeks to define the key considerations that go into the development of user experience on the Web today.

Arquitectura de información

Es el diseño estructural de un espacio informático para facilitar la culminación de tareas y el acceso intuitivo al contenido.



Louis Rosenfeld y Peter Morville
(Information Architecture
For The World Wide Web, 1998)

Arquitectura de información

La habilidad de encontrar cosas fácilmente no está limitada al contenido. Tampoco está limitada a la web. Esta habilidad **es parte integral del diseño de sistemas** que ayudan a las personas a encontrar lo que necesitan.

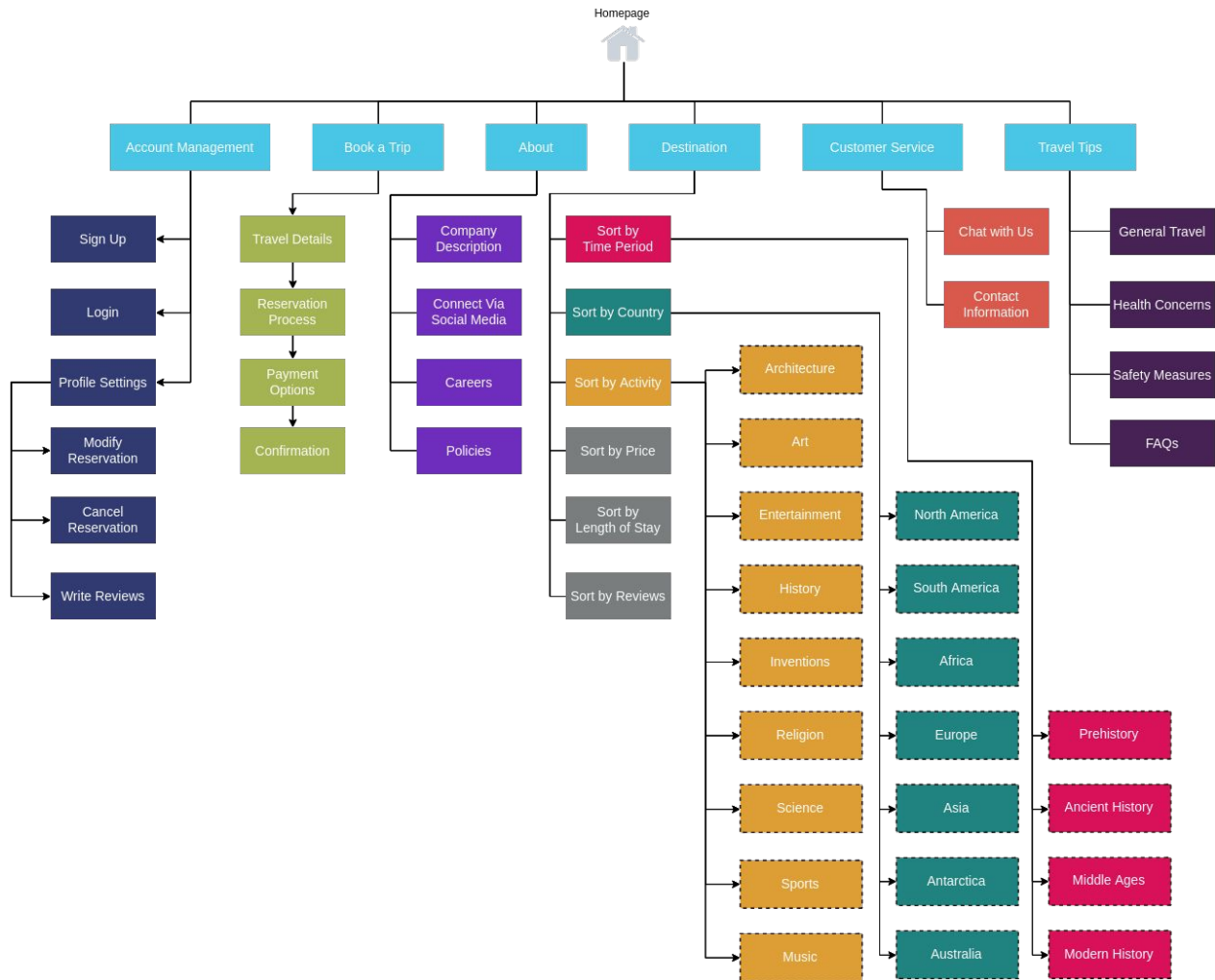
Peter Morville

Sitemap

Los miembros del equipo sobre todo los desarrolladores a menudo necesitan saber qué páginas enlazan entre sí. Es importante para guiarlos y evita enlaces erróneos o posibles faltantes.

Los **mapas de sitio** muestran la jerarquía y la estructura de navegación de un sitio. También se realizan en aplicaciones móviles, obteniendo una visión amplia y en profundidad de la misma.

Sirven para mostrar cómo se organizará el contenido en secciones, y cómo el usuario puede hacer la transición de una sección de su servicio a otra.



¿Por qué es importante?

Aumenta las posibilidades de frustración del usuario por no encontrar lo que busca. Cada contenido desordenado incrementará negativamente nuestras métricas y KPI's de marketing.

- Costo al buscar (tiempo, frustración)
 - Costo al no encontrar (malas decisiones).
 - Costo al construir (gente, tecnología)
 - Costo de mantenimiento (gestión del contenido, rediseño)
 - Costo de entrenamiento (empleados)
 - Valor de marca (identidad, confianza, reputación)
-

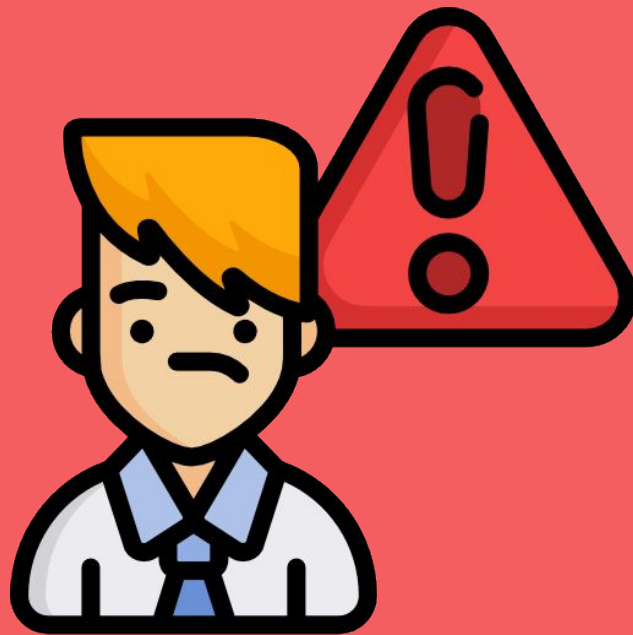
Costo al buscar

Si el contenido no está bien estructurado, se tardará más de lo necesario en encontrar lo buscado, esto incrementará la tasa de abandono del sitio y el número de usuarios insatisfechos.



Costo al no encontrar

Si el usuario no encuentra la información o el producto que busca, significa, una potencial disminución en el nivel de conversiones.



Costo al construir

Con la ayuda de la **Arquitectura de Información** conseguimos estructurar los contenidos y no trabajar a ciegas con posibles errores o agrupando la información de una manera poco lógica.



Costo de mantenimiento

Una información bien organizada nos permite saber en todo momento dónde encontrar cada porción de la misma y llegado el momento, poder actualizarla o borrarla rápidamente.



Costo de valor de marca

Una mala experiencia de usuario en nuestro sitio **es uno de los peores daños que nuestra marca puede sufrir**, ya que, repercutirá directamente en su reputación.





Componentes de la Arquitectura de Información

Sistemas de organización

Dependiendo de cómo organicemos la información conseguiremos que los contenidos sean más fáciles de encontrar por parte de los usuarios.

Podemos usar la técnica de **cardsorting** para establecer la organización de la información.

Sistema de organización

Es muy importante tener en cuenta la ambigüedad intrínseca del lenguaje.

- Sistemas de etiquetado
- Sistemas de búsqueda
- Sistemas de navegación

Entregables

Son documentos que reflejan de la forma más descriptiva posible el resultado de un proceso de trabajo que es imprescindible realizar para poder llegar al producto final.

Los arquitectos de información usan los diagramas para especificar cuál será la organización, estructura, navegación y funcionamiento del producto.

Diagramas

Planos

Blueprints

Architecture Map

Maquetas

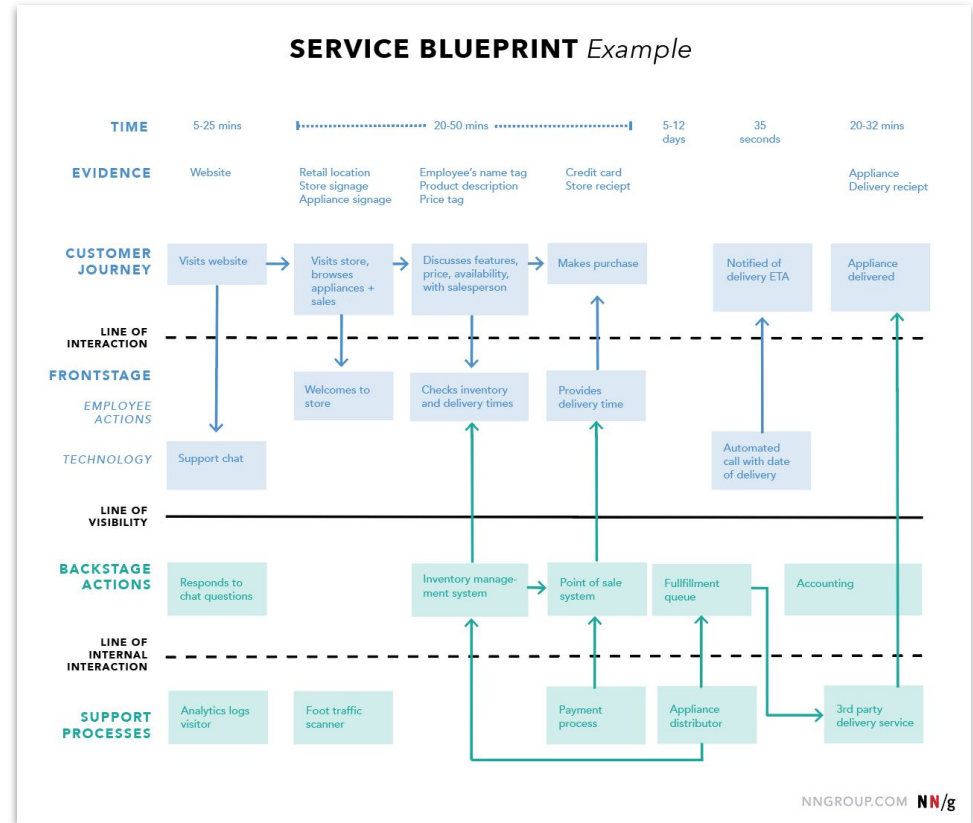
Wireframe

Mockup

Prototype

Planos

Tienen como objetivo representar “las principales áreas de organización y rotulado”, **están enfocados a los aspectos estructurales o de organización y de funcionamiento del producto**. Generalmente se representan con textos, cajas y flechas. Estos planos parten de lo general a lo particular, de lo abstracto a lo concreto.



Maquetas

Son **diagramas de representación** cuyo objetivo es crear una referencia visual de la estructura, organización e interacción a nivel página. Se concretan los elementos que se plantearon en los primeros planos (blueprints) y ubican en las pantallas del producto final. Se realizan en escala de grises y **no muestran el diseño gráfico ni funcionalidad de programación** (que se realizará en etapas posteriores), y es algo que es importante aclarar al cliente. Hay diferentes tipos, y distinguimos entre prototipos de baja y de alta fidelidad.



Diseño de la Interacción





Transformación Digital



Diseño de la interacción

El diseño de interacción se enfoca en crear interfaces bien pensadas en los comportamientos. Entender cómo los usuarios y la tecnología se comunican entre sí es fundamental para esta disciplina.

De esta forma **se puede anticipar cómo alguien interactúa con el sistema** para corregir problemas de manera temprana, así como inventar nuevas formas de hacer las cosas.

IxD

Las 5 dimensiones del diseño de interacción

Palabras

Esta dimensión sirve para transmitir el significado y la naturaleza de las interacciones. **Las palabras ayudan al usuario a identificar lo que pueden y no pueden hacer.**

La terminología utilizada en un sistema debe:

Representar con precisión las acciones que denotan.

Presentarse en un tono apropiado para el entorno (no demasiado formal o muy familiar/conversacional, dependiendo de las condiciones de la situación).

Usarse de manera consistente, ya que, las diferentes instancias de la misma acción, estado, problema, solución, etc. deben representarse usando el mismo idioma.

Representaciones visuales

Es con lo que realmente interactúa el usuario, y abarca: tipografía, diagramas, íconos, etc. Actúan para juzgar si se ha llevado a cabo la acción correcta y deben proporcionar al usuario comentarios que confirmen si sus interacciones han sido exitosas o no.

También ayudan al usuario a interpretar información que no se representa usando solo palabras.

Algunos ejemplos son:

- Iconos (pequeñas representaciones gráficas de acciones o ubicaciones del sistema).
- Colores suaves en el fondo y colores primarios para los elementos en primer plano para atraer la atención del usuario a la información más importante en una pantalla.

Objetos físicos o espacio

Se refiere a los medios de control tangibles, como el teclado o el mouse de una computadora, y el área en que se llevan a cabo sus interacciones.

Estas tres primeras dimensiones definen y permiten la interacción, proporcionando los medios por los cuales el usuario puede llevar a cabo sus interacciones, el espacio en el cual hacerlo y la retroalimentación visual necesaria.

Tiempo

El tiempo en el que el usuario interactúa

con las primeras tres dimensiones y donde puede verificar el progreso de las mismas, también abarca: sonido, película y animación, cada uno representa otro medio de transmitir información y mejorar la experiencia del usuario.

Comportamiento

Crampton-Smith identificó las primeras cuatro dimensiones, sin embargo, Kevin Silver pensó que no se había abordado la participación física del usuario y agregó una quinta dimensión: Comportamiento.

Se refiere a los medios por los cuales el usuario responde a eventos en el sistema o cambios en un dispositivo, que incluyen acción, operación, presentación o reacción.

Principios

del diseño de interacción

- Consistencia
 - Perceptibilidad y previsibilidad
 - Facilidad de Aprendizaje
 - Simplicidad
 - Retroalimentación
-

IxD

Estos cinco principios trabajan juntos para formar un sistema.

A close-up photograph of a man's face. His nose is extremely long and thin, extending straight out from his face. He has a wide-eyed, intense expression. He is wearing a dark, textured jacket. The background is dark with some out-of-focus light sources.

Usabilidad

Necesitamos detectar los
elementos que pueden *confundir*
a los usuarios.

who am I?

Affordance

Fue acuñado por primera vez en el artículo llamado "Affordance Theory" de James J. Gibson, un psicólogo de la percepción, en 1977, describiéndolo como **"Todas las posibilidades que materialmente ofrece un objeto para reconocer cómo usarlo"**.

El término identifica el instinto humano de ver el mundo como una serie de herramientas potenciales para ayudarnos a alcanzar nuestras metas u objetivos.





Donald Norman incorporó este término al campo del diseño de interacción:

"Aquellas *características perceptibles* del objeto que le confieren un aspecto intuitivo a la hora de saber cómo usarlo"

Norman distinguió entre dos tipos de affordance: real y percibido.

Sugiere que los **objetos físicos** presentan posibilidades reales, ya que el usuario puede manipular activamente el objeto y los usos potenciales son a nivel perceptual obvios (a través de la vista, el tacto, el sonido, el olfato o el gusto).



Los **affordances percibidos** son los posibles usos que somos capaces de identificar a través de convenciones o restricciones culturales, físicas y lógicas.



Affordances percibidos

Cuando un usuario observa los elementos interactivos de una interfaz, estos no tienen esas posibilidades obvias y se debe apoyarlo siguiendo convenciones, usando palabras y cualquier otro simbolismo para **establecer un conjunto coherente de metáforas y ayudar al usuario a formar un modelo conceptual preciso.**

#2: Coincidencia entre el sistema y el mundo real

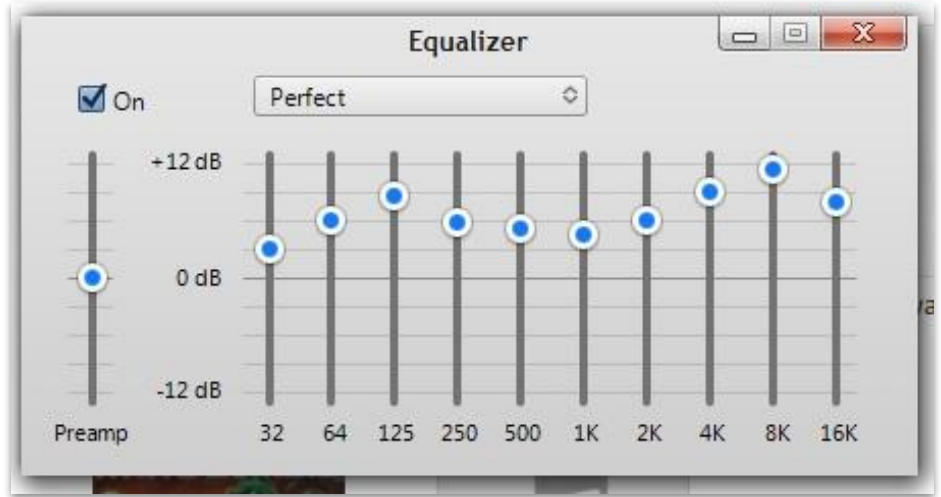
El sistema debe hablar el idioma de los usuarios, con palabras, frases y conceptos familiares para el usuario, en lugar de términos orientados al sistema. Siga las **convenciones del mundo real**, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

Esqueumorfismo

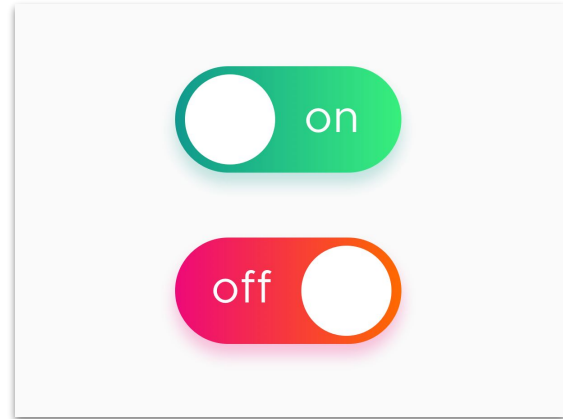
El esqueumorfismo es **inspirarse en el mundo real** y aplicar las cualidades de los objetos físicos en la interacción Humano-computadora.

Se adopta en el diseño para respaldar la transición del usuario del mundo físico al mundo virtual.





Esto le permite al usuario cambiar de un mundo a otro con un mínimo esfuerzo, sólo es efectivo cuando las características del diseño se ven y se comportan como el objeto físico en el que se basa el antecedente gráfico.



Start

Michael 



Flat design

En 2013, Jakob Nielsen, calificó el diseño plano como una "amenaza para la usabilidad".

El grupo Nielsen realizó una investigación en 2017 que mostró que el uso de **interfaces que usan diseño plano fue 22% más lento en promedio.**

Adquirir


En sólo 3 pasos


1. Resultados


2. Detalle



3. Contacto

[Inicio](#) » [Adquirir](#) » **Resultados**
Nueva búsqueda

 Mascota: ☐ Gato
☐ Perra
 Raza:
 Sexo: ☐ Hembra
☐ Macho
☒ Indistinto

Buscar

Filtrar resultados

Precio

\$0 \$5000

Edad

Pelaje

Pedigree

Papeles

Localidad

Barrio

 Ordenar por:

Mascotas encontradas: 40

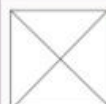

Cocker Spaniel Inglés
\$1000

 Maria Sol Diaz
 Palermo - CABA

 50 ☐ 0 ☐ 2

Cocker Spaniel Inglés
\$1500

 Sofia Mufiz
 Palermo - CABA

 23 ☐ 2 ☐ 4

Cocker Spaniel Inglés
\$1800

 Claudio Torres
 Palermo - CABA

 5 ☐ 1 ☐ 0

Cocker Spaniel Inglés
\$1950

 Luciano Fernandez
 Palermo - CABA


 20 ☐ 0 ☐ 0


1 a 4 | total de páginas 10

siguiente »

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

falso affordance

Ingresar | Registrarme

En sólo 3 pasos

1. Resultados
2. Detalle
3. Contacto

Inicio » Adquirir » Resultados

Nueva búsqueda

Mascota ☐ Gato ☐ Perno

Raza

Sexo ☐ Hembra ☐ Macho ☒ Indistinto

Buscar

Filtrar resultados

Precio

\$0 \$5000

Edad

Pelaje

Pedigree


Papeles

Localidad

Barrio


Ordenar por:

Mascotas encontradas: 40




Cocker Spaniel Inglés
Hembra
1 año
Marrón
Pedigree NO
Papeles NO

\$1000
Maria Sol Diaz
Palermo - CABA
50 0 2




Cocker Spaniel Inglés
Macho
2 años
Negro
Pedigree SI
Papeles SI

\$1500
Sofia Mufiz
Palermo - CABA
23 2 4



Cocker Spaniel Inglés
Hembra
3 años
Negro
Pedigree SI
Papeles NO

\$1800
Claudio Torres
Palermo - CABA
5 1 0



Cocker Spaniel Inglés
Hembra
1 año
Rojizo
Pedigree SI
Papeles SI

\$1950
Luciano Fernandez
Palermo - CABA
20 0 0

1 a 4 | total de páginas 10

siguiente »

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

©2011 | www.mascotasenlaweb.com.ar | ¿Qué es mascotas en la web? | Ayuda | Contactame





Imperfecto

Yo jugaba

Play

Visit a world
heritage
colonial city
in Queretaro

Baja Calif
Preser

Chiapas
Futuro

falso affordance

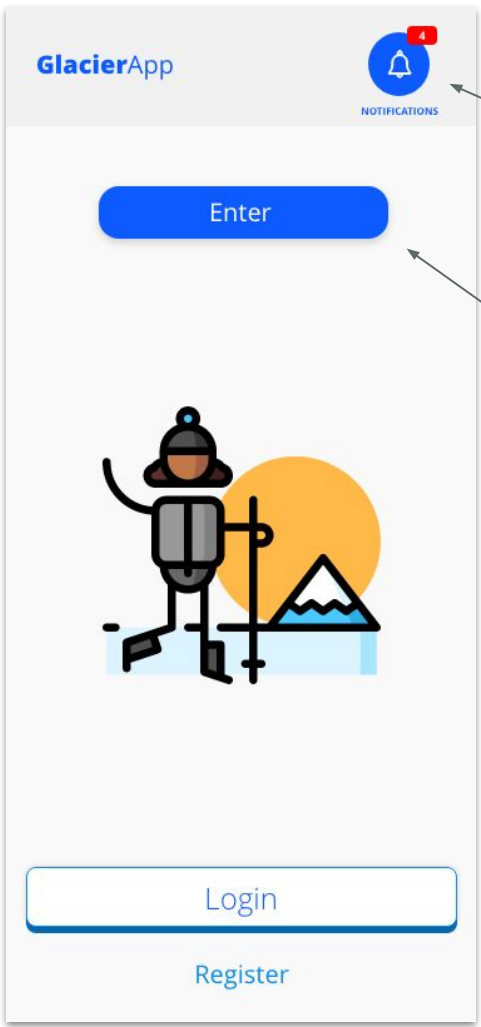
falso affordance

Enter



Login

Register



Falso affordance

Falso affordance

ACTIVIDAD!

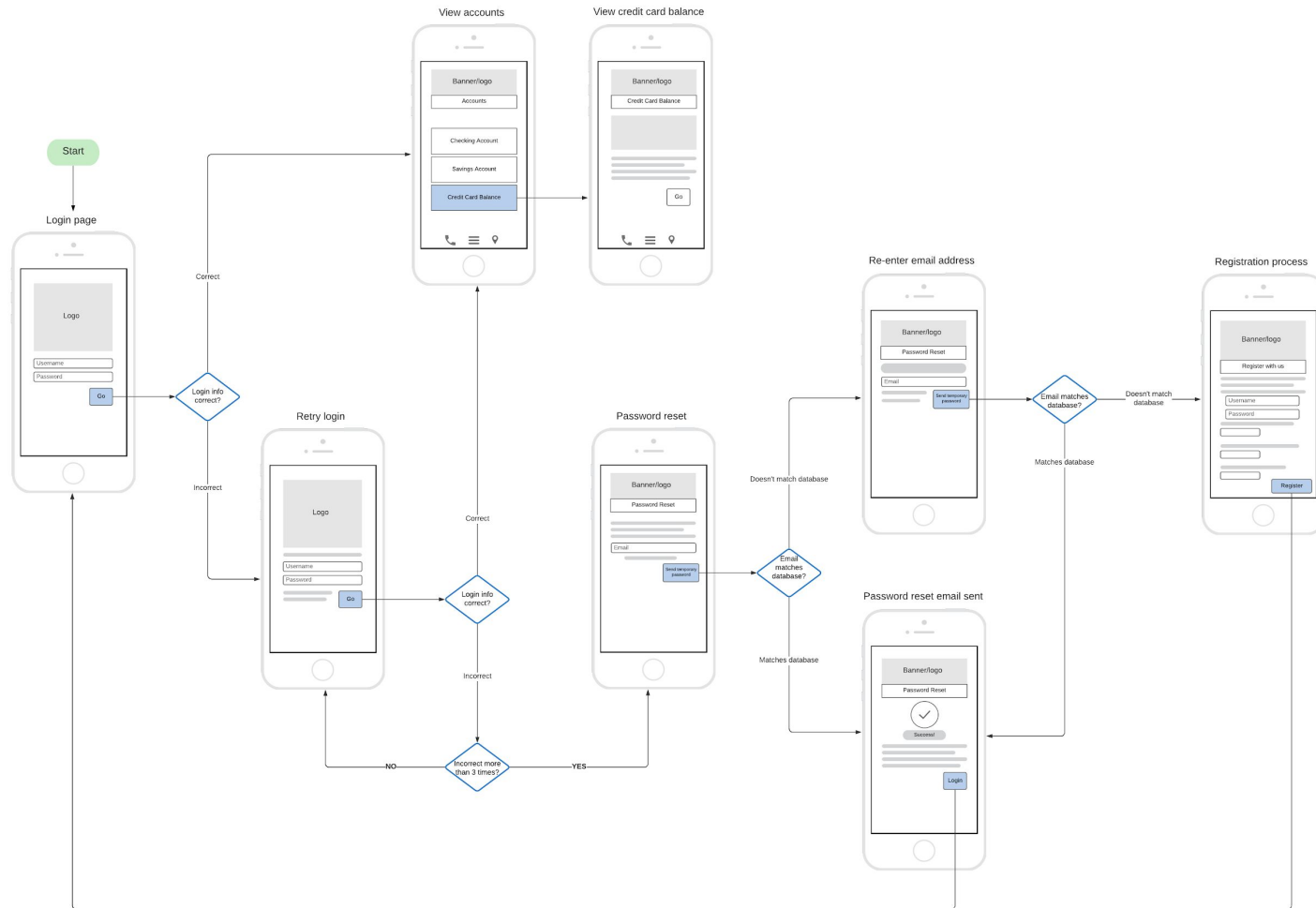
Affordances

Pensemos en 5 tipos de affordances de nuestra vida diaria trasladados al mundo digital.

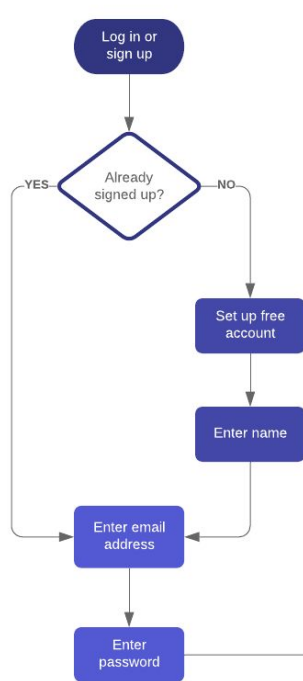
Userflows

Un diagrama de flujo de usuario es un cuadro que describe los pasos que un usuario debe seguir para cumplir un objetivo significativo, estos diagramas se usan para comunicar el flujo previsto del usuario a través de la aplicación o sitio web.

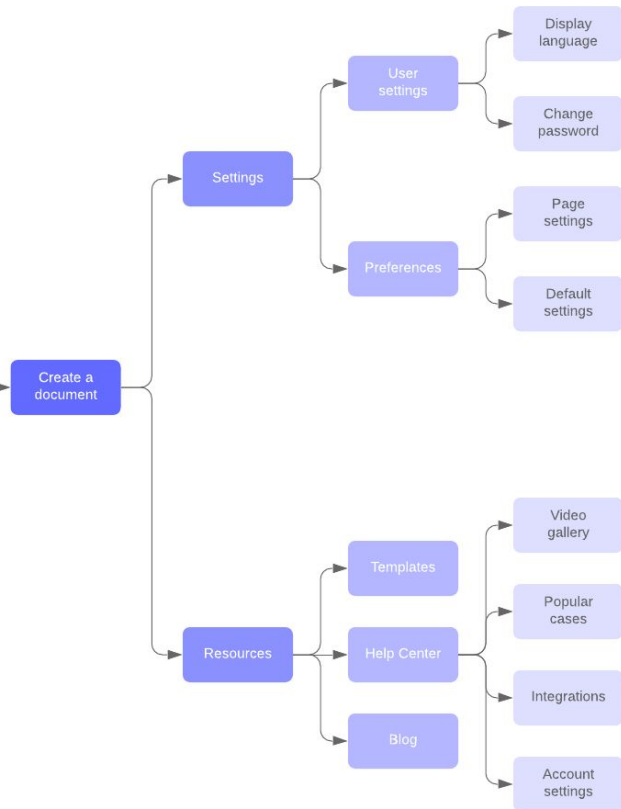
En definitiva el User Flow **muestra las acciones del usuario dentro del producto o servicio.**



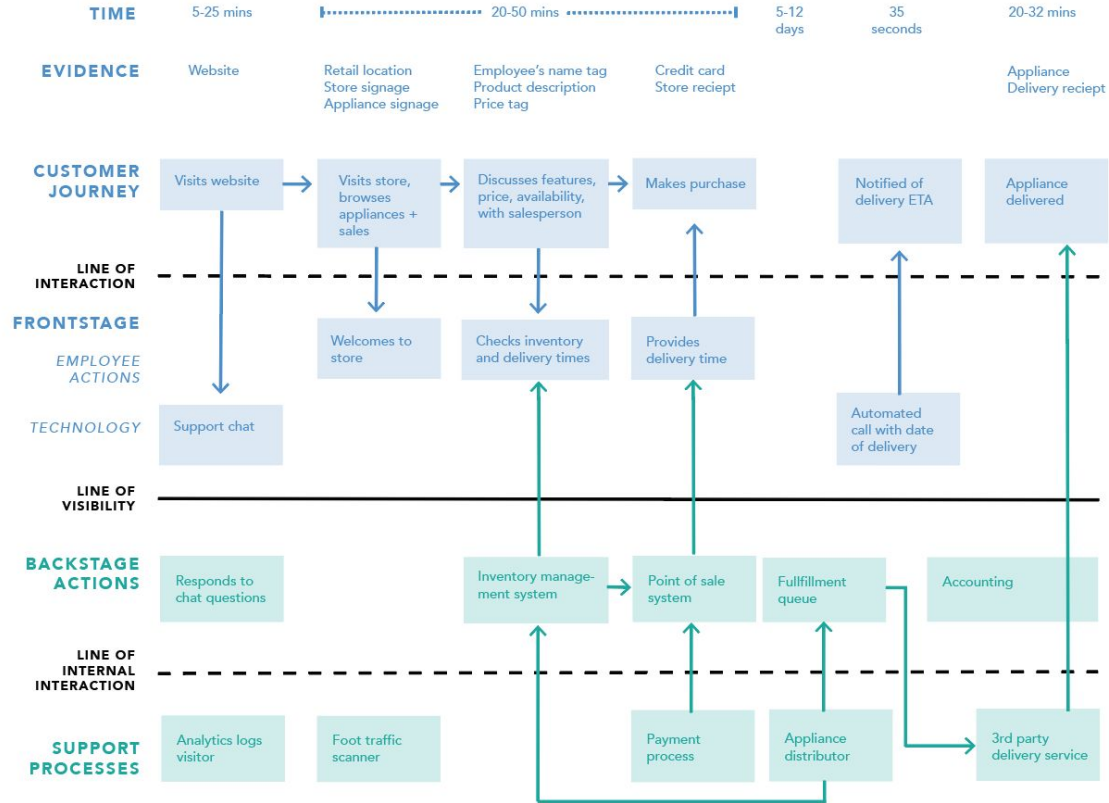
Login or sign-up



Create a document



SERVICE BLUEPRINT *Example*



ACTIVIDAD!

Userflow

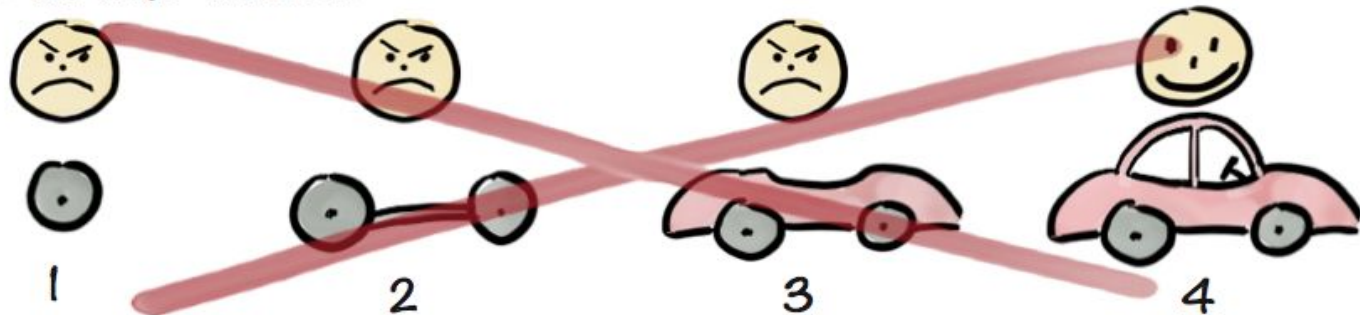
Hagamos un userflow lógico.
Conectemos los wireframes.

https://miro.com/app/board/o9J_kwu5Rgl=/

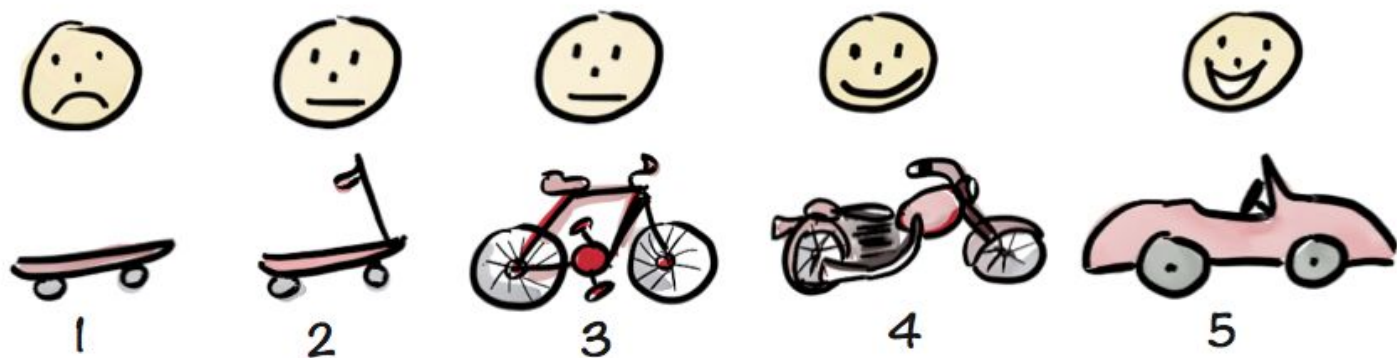
MVP

Un producto mínimo viable (MVP) es un concepto de Lean Startup que **enfatiza el impacto del aprendizaje en el desarrollo de nuevos productos.**

Not like this....



Like this!





Gracias