



Diseño de UX para Productos Digitales

Mag. Eder Ramiro Quispe Vilchez

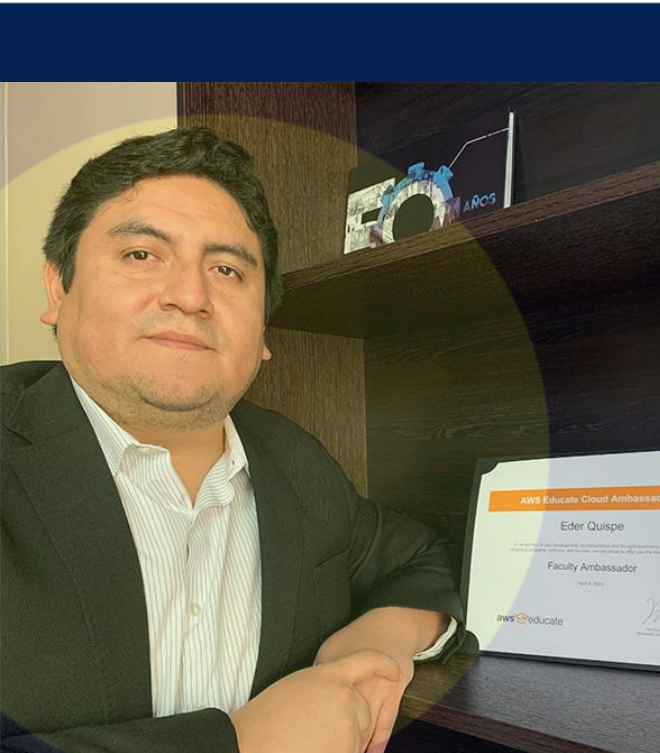


Mag. Eder Ramiro Quispe Vilchez

Ingeniero Informático Colegiado, Magister en Informática con mención en Ingeniería de Software y candidato a Doctor en Ingeniería por la Pontificia Universidad Católica del Perú.

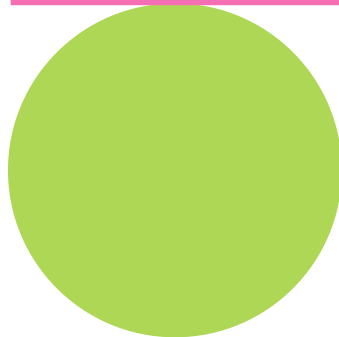
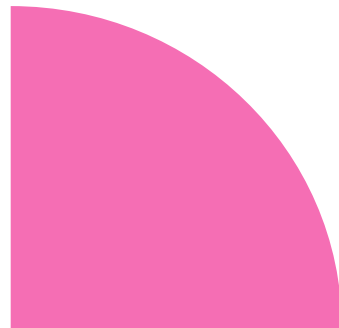
Experiencia en la dirección de áreas de Tecnologías de la Información (TI); destacando su labor de arquitecto de soluciones en el desarrollo e implementación de proyectos de Transformación Digital e Innovación en organizaciones privadas y de gobierno.

Miembro activo del grupo de investigación UmetSoft, responsable del diseño y desarrollo de productos digitales para el Departamento Académico de Ingeniería - PUCP.



***Coordinador del Área de Sistemas de Información
Sección de Ingeniería Informática
Departamento Académico de Ingeniería
Pontificia Universidad Católica del Perú***

Proceso Diseño de UX





¿Qué es la Experiencia de Usuario (UX)?





U_X

Usuario



Empresas Privadas / Entidades Públicas :

Empleados



Clientes



Proveedores





La Sociedad

Ciudadanos



Estudiantes

*... entre
otros*

Adultos Mayores





UX

Experiencia





**Imaginemos que
vamos a un
restaurante ...**





**Se tienen buenas
referencias sobre
la comida y el
ambiente...**





**¿Qué te llama a
realizar?**

**¿Qué
actividades?**

¿Qué acciones?

¿Qué haces?





**¿Qué
información cree
que sería
importante
conocer?**





**¿Dónde buscaría
dicha
información?**





**Llegas al local y
observas una
cola de personas
para ingresar**





Después de 25 minutos de esperar en la cola, logran asignarte una mesa...





El mesero te entrega la carta de platos y se retira para atender otra mesa mientras eliges que comer.





**Ya elegiste que
pedir.**

**Llamas al
mesero, pero...**





**Proceden a
tomar el pedido.**

Pero...





**!..
sorprendido
por la
comida!**





**¿Fue una buena
experiencia?
¿Recomendarías
el
restaurante?**





Si fuera usted el dueño...

¿Qué soluciones propondrían?





Analicemos opciones que no demanden una inversión significativa de dinero y que puedan aplicarse lo más pronto posible





Búsqueda de información





En la cola de espera





En la entrega de la carta de platos





**¿Fue una buena
experiencia?
¿Recomendarías
el
restaurante?**

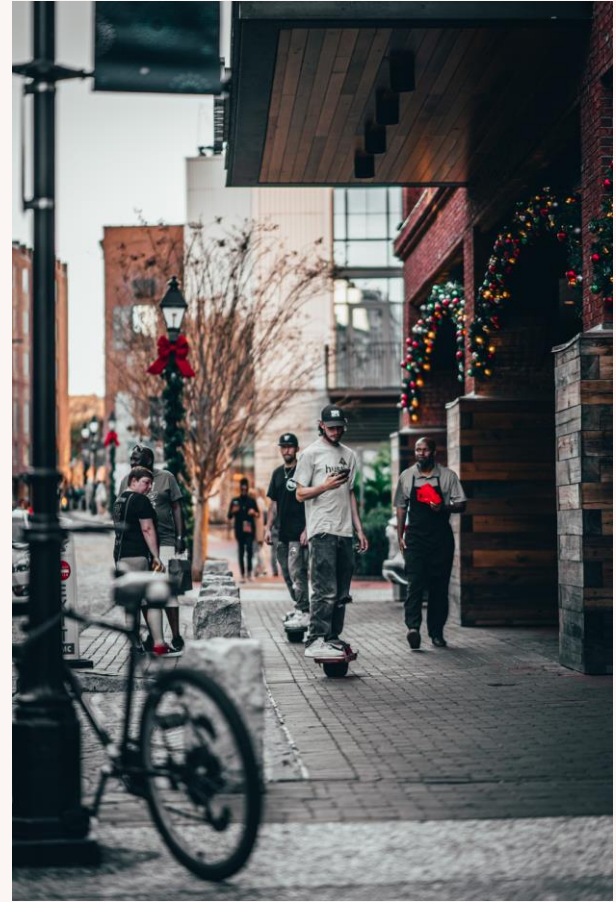




La experiencia del usuario (UX) de un producto o servicio se define por cómo percibimos el resumen de nuestras interacciones con él.

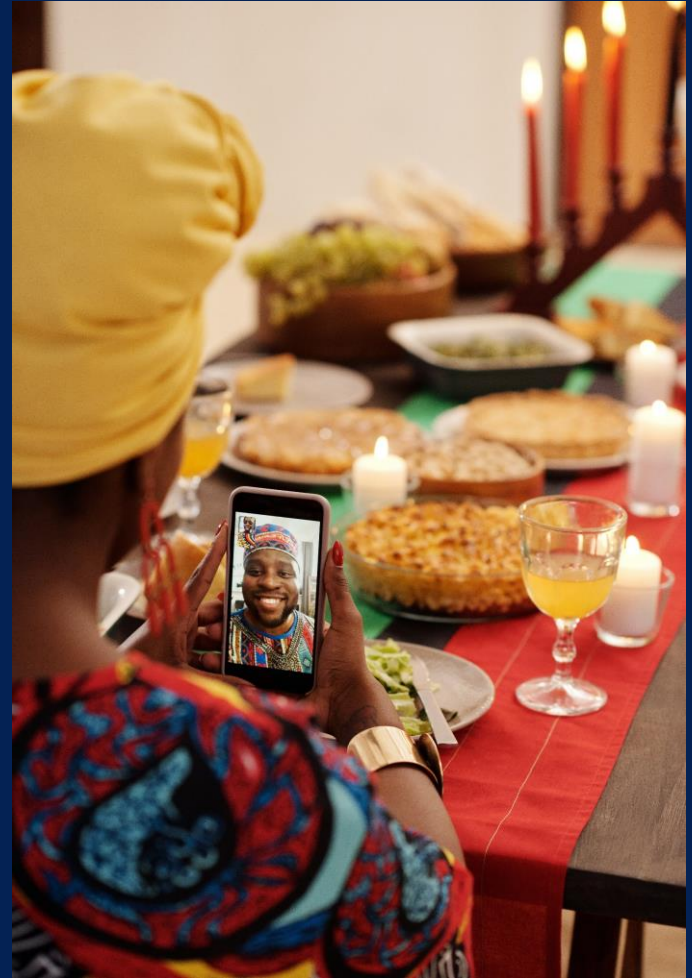


**El Proceso de Diseño de UX
de un producto software se
encuentra presente:
antes, *durante* y después de
que este exista.**



¿Qué es el diseño de experiencia de usuario (UX Design) para Productos Digitales o Productos de Software?

Interactuar con un producto de software debe de generar **emociones**





¿ Y si toda experiencia fuera frente a un sistema de información o una aplicación móvil?





¿ Y si toda experiencia fuera frente a un sistema de información o una aplicación móvil?





Design for How People Think

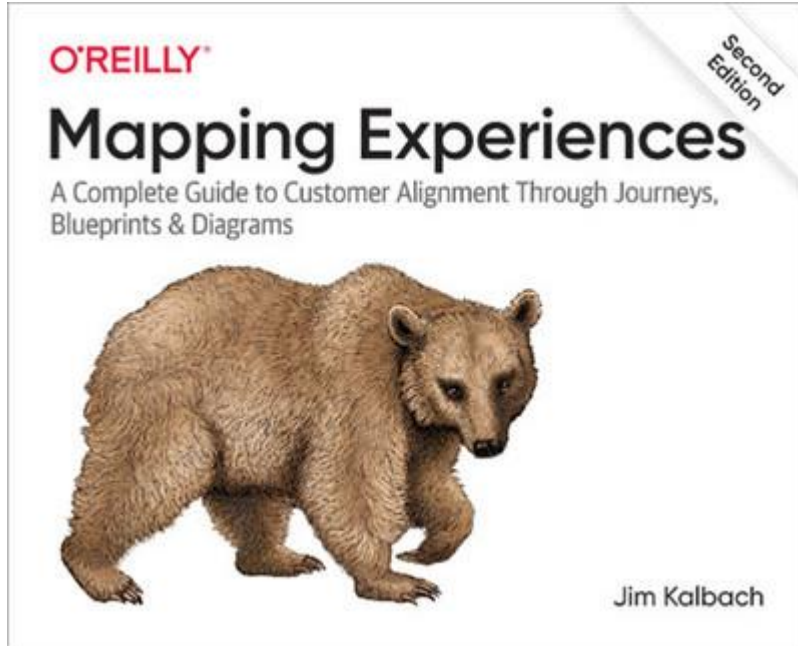
Using Brain Science to Build
Better Products



John Whalen, PhD

*La experiencia del usuario **no ocurre en una pantalla**, sino en la mente, y es una experiencia multidimensional y multisensorial.*





Es comprensible que los clientes que tienen experiencias inconsistentes con los productos y servicios se sientan frustrados. Pero es peor para las organizaciones que no pueden identificar las causas de estos problemas porque están demasiado centradas en los procesos.



Principios básicos del Diseño de UX (UX Design)

Enfoque en el usuario

Es importante considerar las necesidades, expectativas y comportamientos de los usuarios en todas las etapas del proceso de diseño.

Diseño centrado en el usuario

El diseño debe ser fácil de usar y entender para los usuarios, y debe estar basado en los datos y la investigación de usuario.

Usabilidad

El producto digital debe ser fácil de usar y efectiva para los usuarios.



Principios básicos del Diseño de UX (UX Design)

Accesibilidad

El producto digital debe ser accesible para todos, independientemente de sus capacidades o limitaciones

Diseño atractivo

El diseño visual debe ser atractivo y efectivo para los usuarios.

Diseño intuitivo

El producto digital debe ser intuitiva y fácil de entender para los usuarios



Etapas del Proceso de Diseño de UX

Investigación de
Experiencia de
Usuarios
(UXR)

Arquitectura de
Información
(IA)

Diseño de la
Interacción
(IxD)

Diseño Visual
(VizD)

Prototipado
(Prototype)

Pruebas con
Usuarios
(User Testing)

Implementación
(Implementation)

Monitoreo y
mejora
(Monitoring and
Improvement)



Etapas del Proceso de Diseño de UX

Investigación de
Experiencia de
Usuarios
(UXR)

Arquitectura de
Información
(IA)

Diseño de la
Interacción
(IxD)

Diseño Visual
(VizD)

Prototipado
(Prototype)

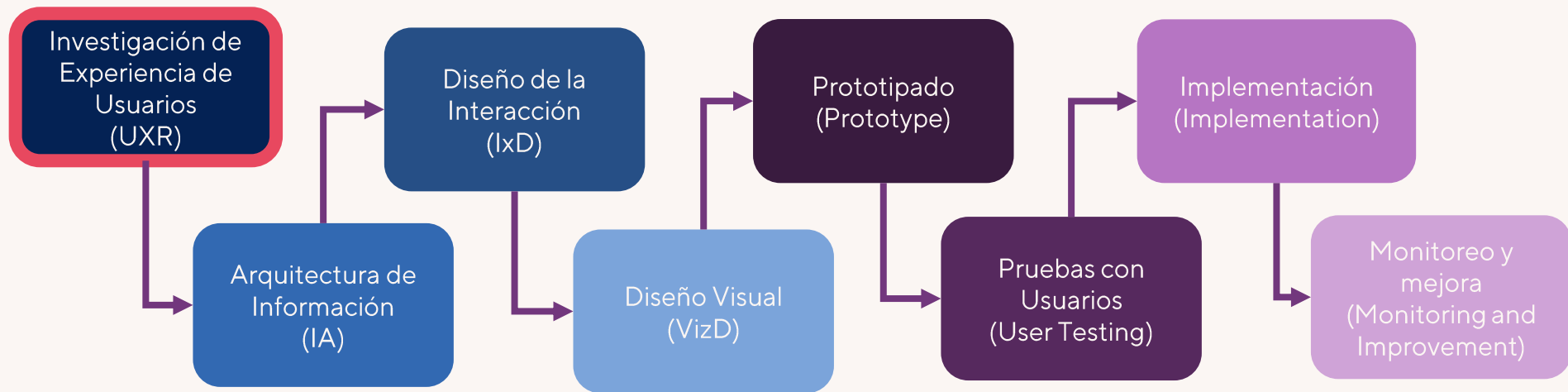
Pruebas con
Usuarios
(User Testing)

Implementación
(Implementation)

Monitoreo y
mejora
(Monitoring and
Improvement)



Etapas del Proceso de Diseño de UX



Etapas del Proceso de Diseño de UX

Investigación de
Experiencia de
Usuarios
(UXR)

Arquitectura de
Información
(IA)

Diseño de la
Interacción
(IxD)

Diseño Visual
(VizD)

Prototipado
(Prototype)

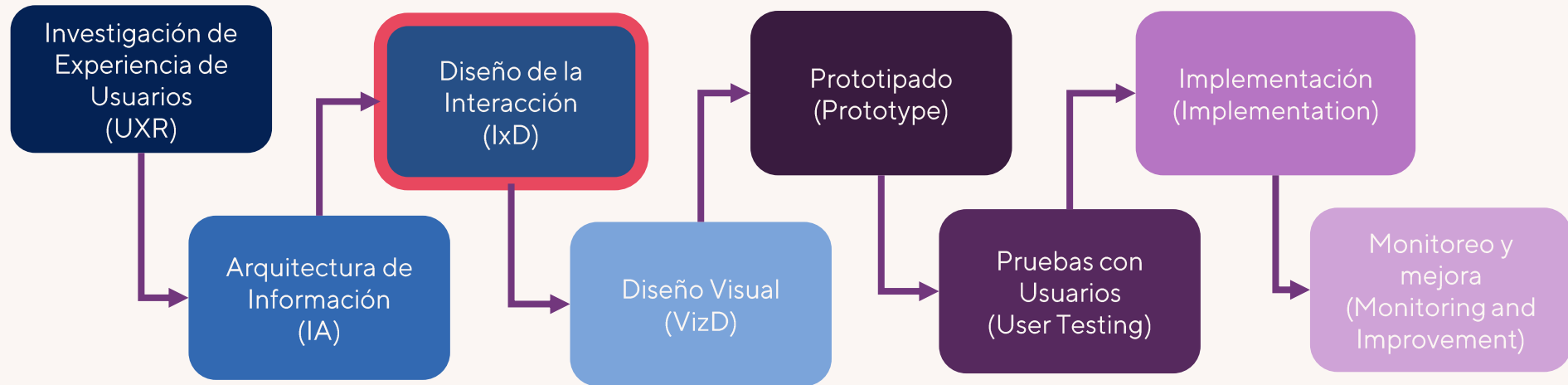
Pruebas con
Usuarios
(User Testing)

Implementación
(Implementation)

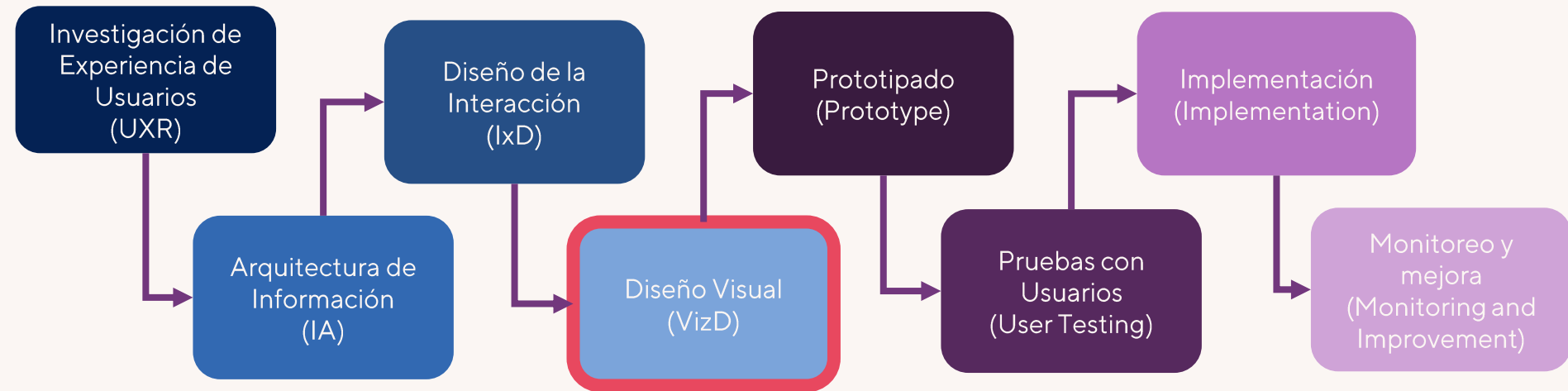
Monitoreo y
mejora
(Monitoring and
Improvement)



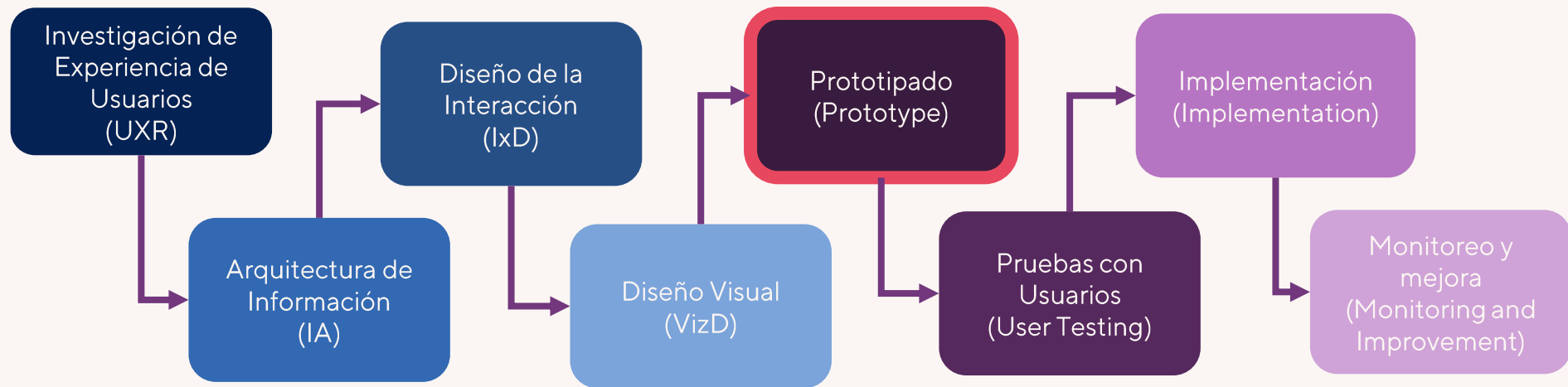
Etapas del Proceso de Diseño de UX



Etapas del Proceso de Diseño de UX



Etapas del Proceso de Diseño de UX



Etapas del Proceso de Diseño de UX

Investigación de
Experiencia de
Usuarios
(UXR)

Arquitectura de
Información
(IA)

Diseño de la
Interacción
(IxD)

Diseño Visual
(VizD)

Prototipado
(Prototype)

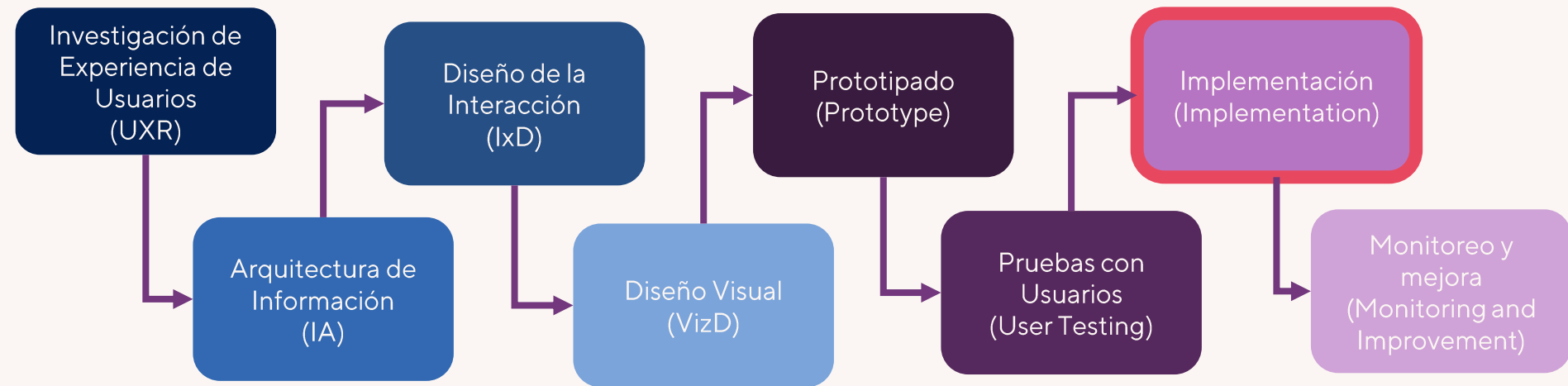
Pruebas con
Usuarios
(User Testing)

Implementación
(Implementation)

Monitoreo y
mejora
(Monitoring and
Improvement)



Etapas del Proceso de Diseño de UX



Etapas del Proceso de Diseño de UX

Investigación de
Experiencia de
Usuarios
(UXR)

Arquitectura de
Información
(IA)

Diseño de la
Interacción
(IxD)

Diseño Visual
(VizD)

Prototipado
(Prototype)

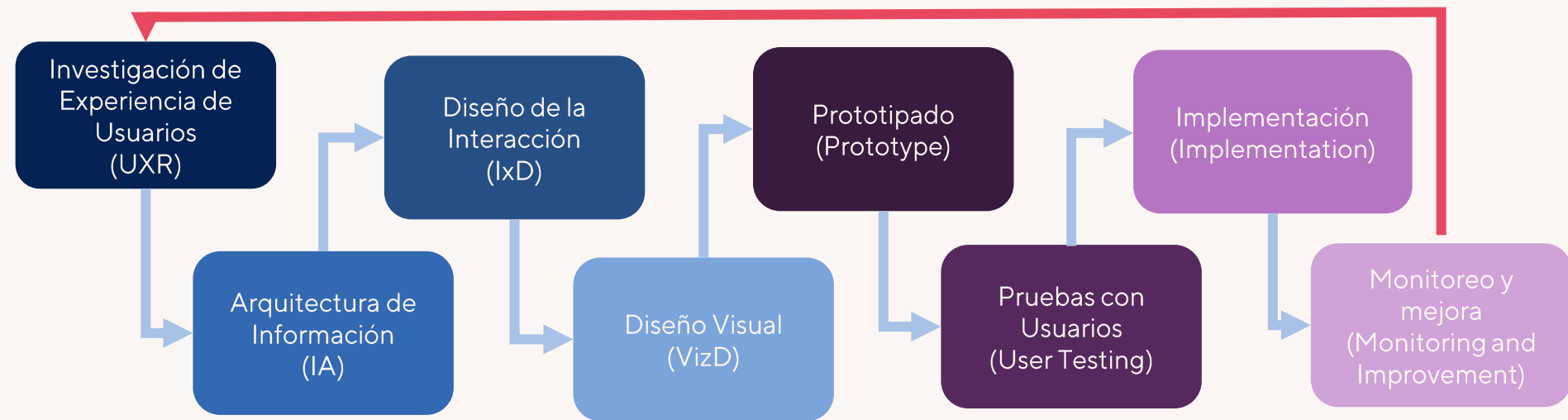
Pruebas con
Usuarios
(User Testing)

Implementación
(Implementation)

Monitoreo y
mejora
(Monitoring and
Improvement)



Etapas del Proceso de Diseño de UX



Conclusiones



Crear productos digitales que sean fáciles de usar, atractivos y efectivos para los usuarios.



Se realiza una investigación de usuario, se organiza y estructura la información.



Se diseña la interacción, se crea el diseño visual y se realizan pruebas de usuario.



Es importante monitorear y mejorar la experiencia de usuario continuamente.





Muchas gracias

Mag. Eder Ramiro Quispe Vilchez

eder.quispe@pucp.edu.pe

<https://www.linkedin.com/in/eder-quispe-vilchez/>