

{}

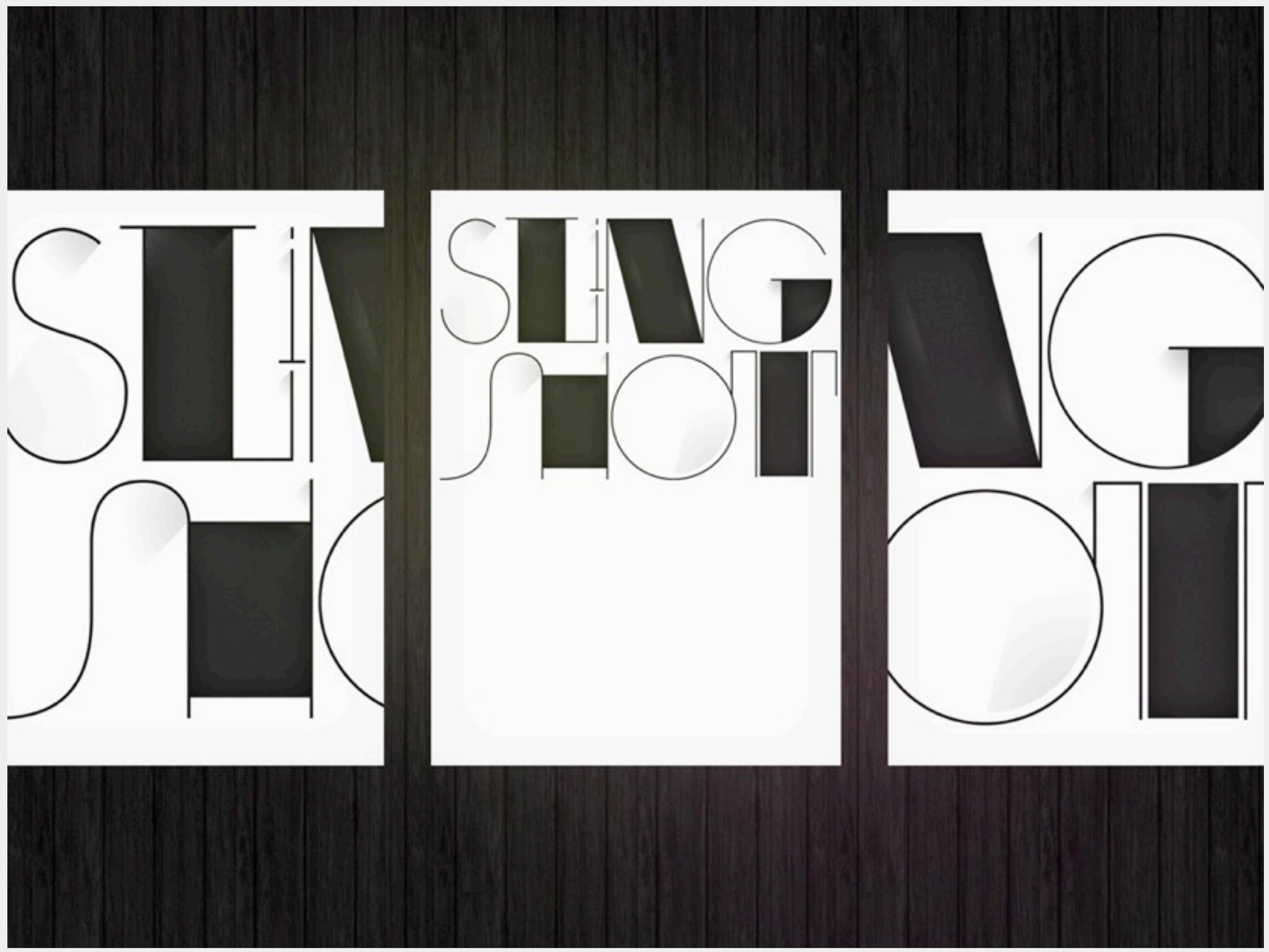
<frontenders/>

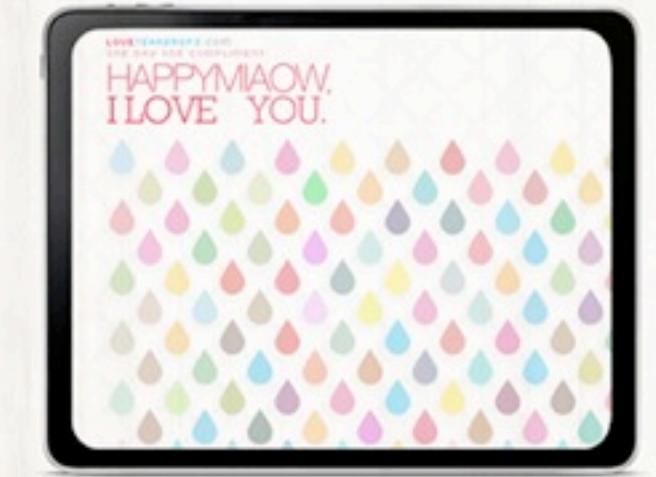
```
{ NSLog(@"Hello Frontenders!!"); }  
<frontenders/>
```

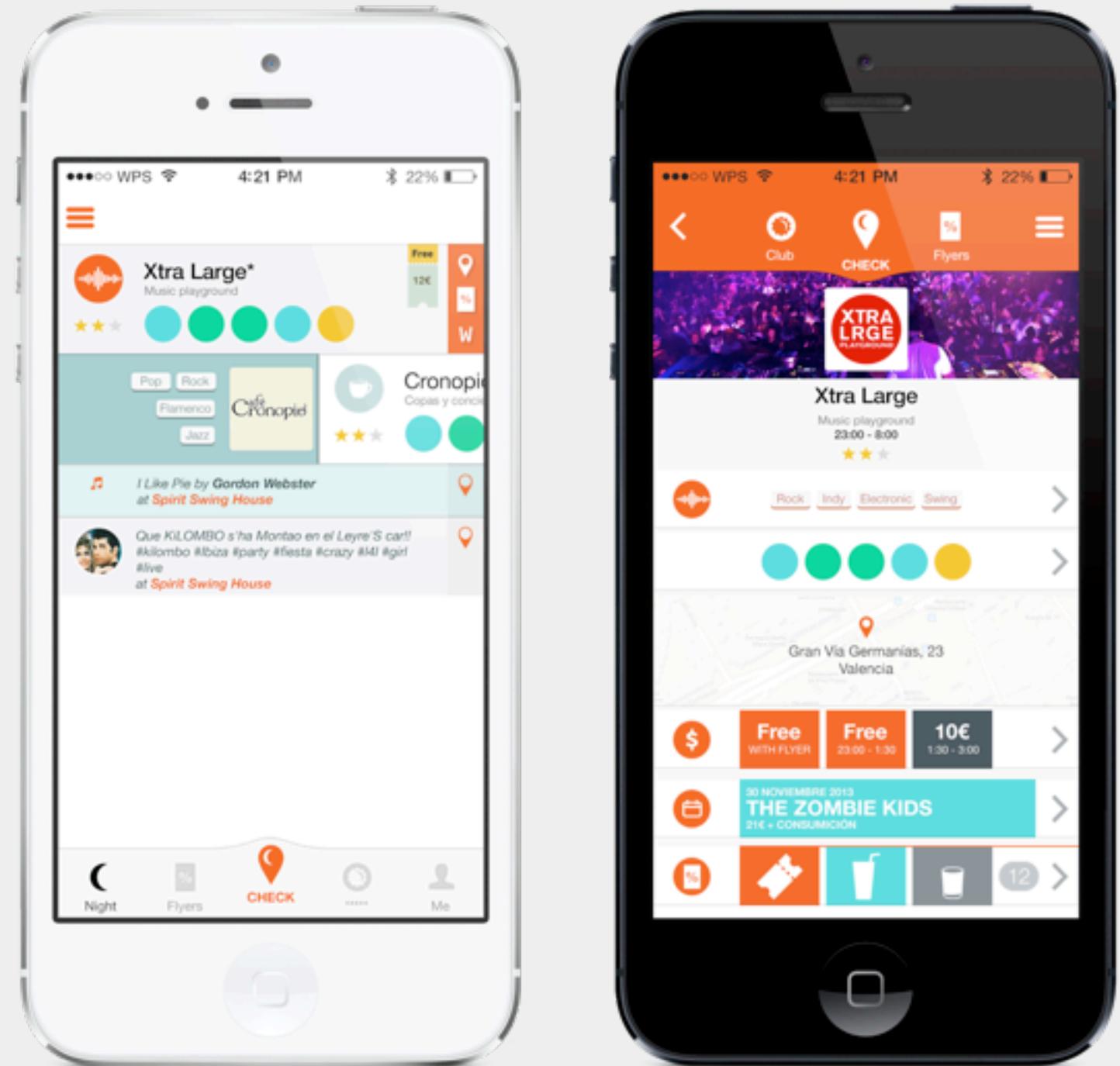


*I am flan**
flan.cat / @flanlog

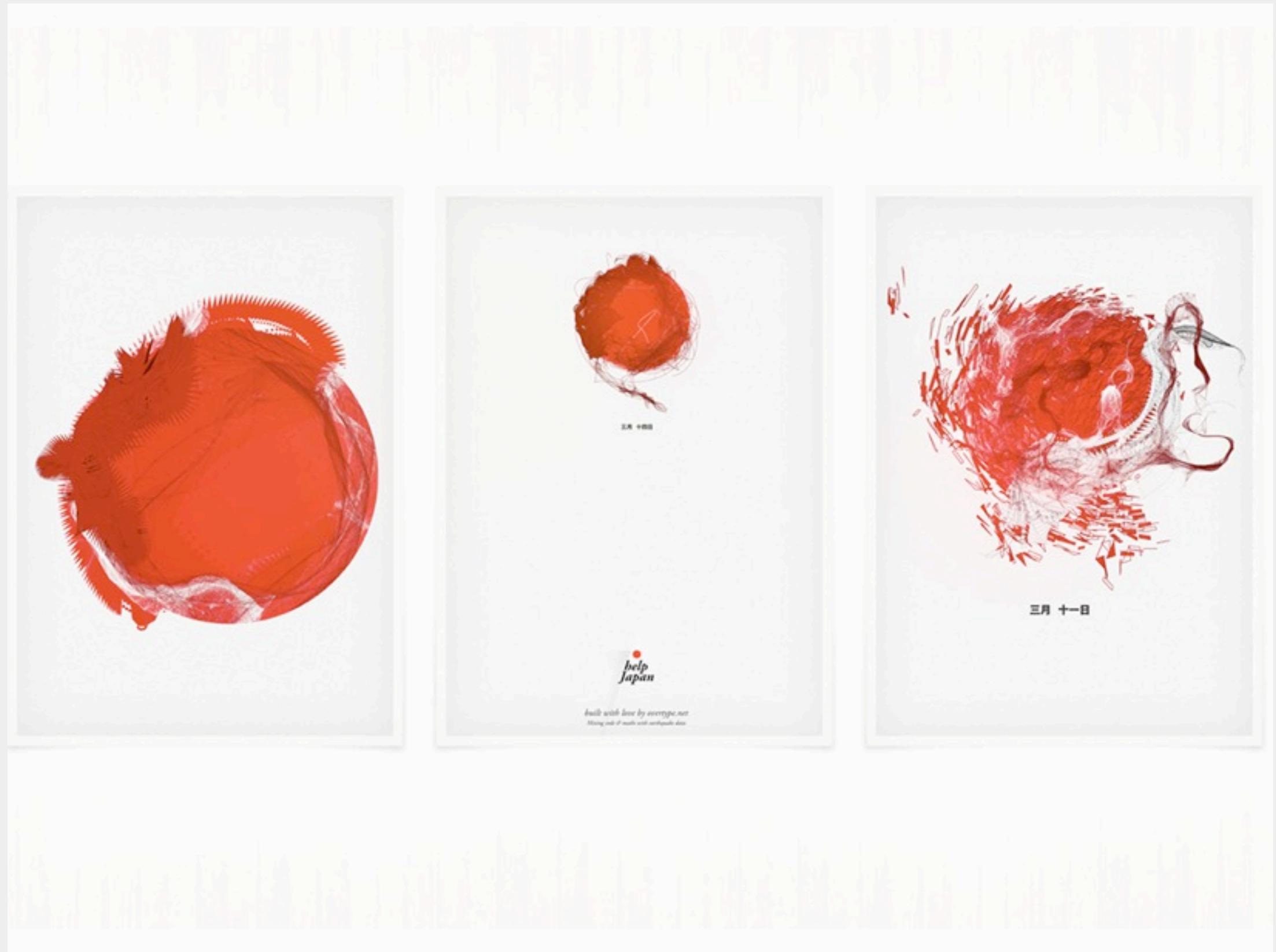
*#creative_direction #interaction_design
#art_direction #ux_design #ui_design
#creative_code #generative_art
#metodología
#swing #sushi*











wacom®



Heineken



orange™

MANGO



INDITEX

Telefónica
telecom

ColaCao
ORIGINAL

M
movistar



BEEFEATER
LONDON





*I am flan**
flan.cat / @flanlog

weplaysweet.com
CEO, CREATIVE & ART DIRECTOR

momentum.do

ADVISOR



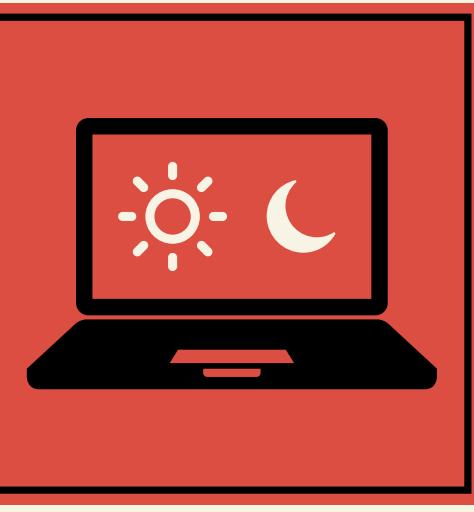
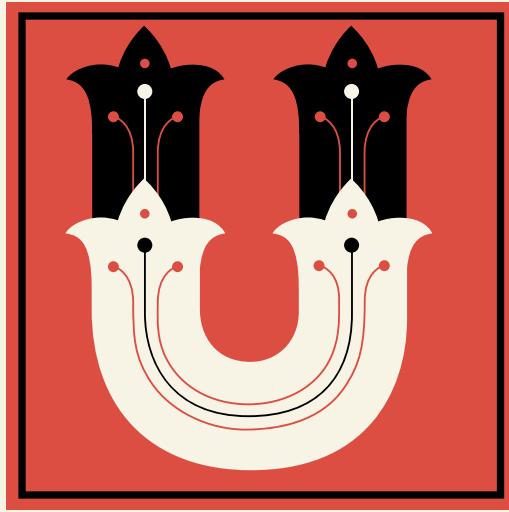
INTRODUCCIÓN LEAN DESIGN

.....

by flan
flan.cat / [@flanlog](https://twitter.com/flanlog)

.....

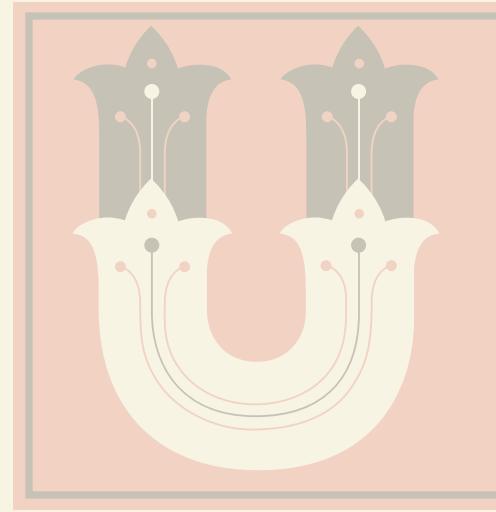
`for(i in assistants){}
<frontenders/>`



,



Design



User Experience



Lean

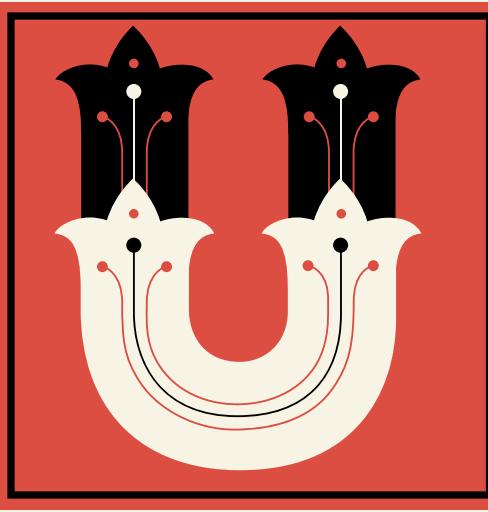


Procesos





Design



User Experience



Lean

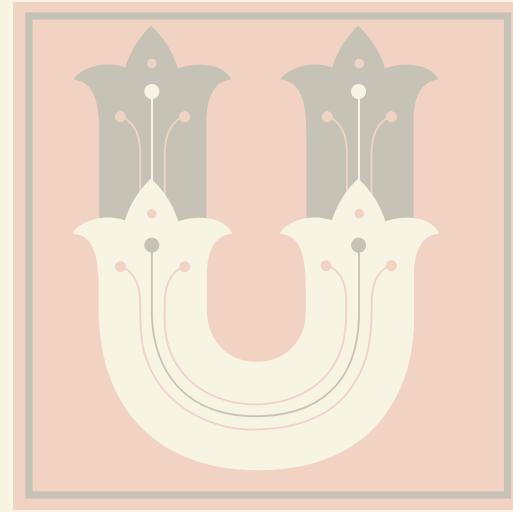


Procesos





Design



User Experience



Lean

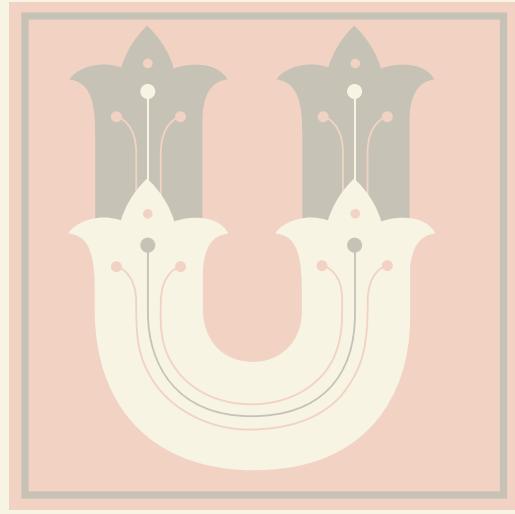


Procesos





Design



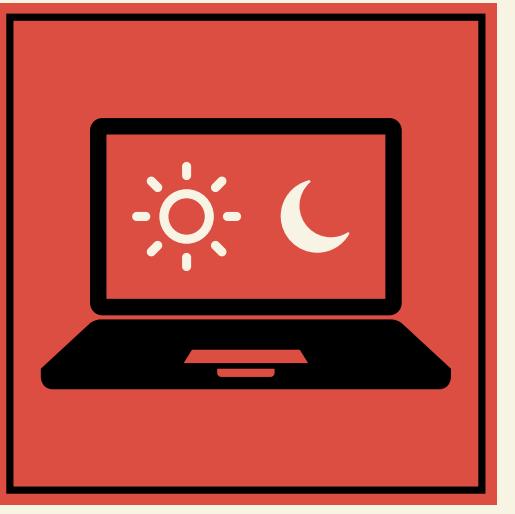
User Experience



Lean

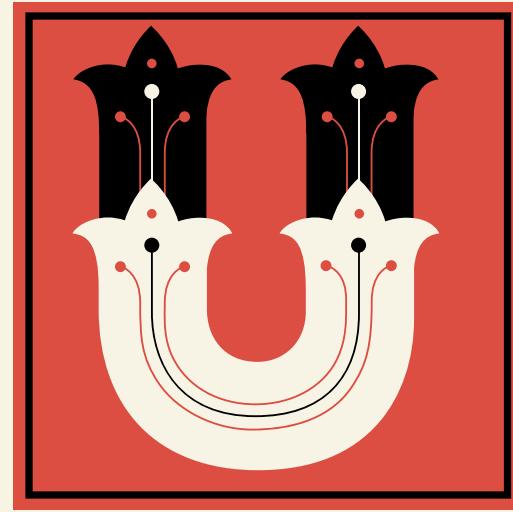


Procesos





Design



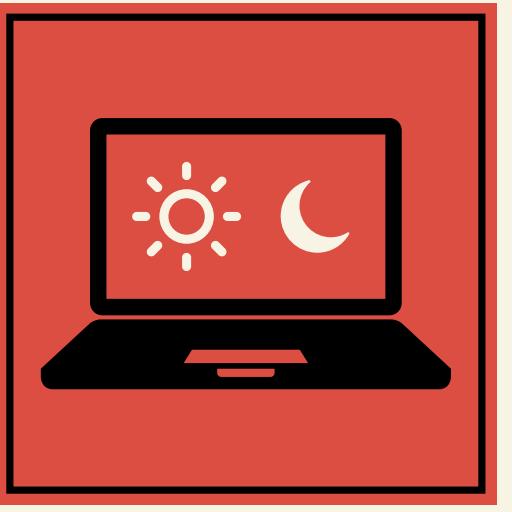
User Experience



Lean



Procesos





Design

diseño.

(Del it. *disegno*).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan. *Diseño urbanístico*
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. *Diseño gráfico, de modas, industrial*
4. m. Forma de cada uno de estos objetos. *El diseño de esta silla es de inspiración modernista*
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.
6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

*Etimológicamente deriva del término
disegno (italiano) dibujo
designio (latín)
designar*

Signare “Lo por venir”
Visión representada gráficamente del futuro.

Preconcebir

Establecer previamente y con todo detalle una idea o proyecto que ha de ejecutarse.



Los 10 Principios del buen diseño

by Dieter Rams

(Braun · Gute form)*

**Renacimiento del diseño Funcionalista alemán*



A Swiss Data Production - A Film by Gary Hustwit: "Objectified"

Objectified.

Featuring — Paola Antonelli, Chris Bangs, Andrew Bawden, Erwan Bouroullec, Ronan Bouroullec,
Tim Brown, Anthony Dunnin, Dan Formosa, Naoto Fukasawa, IDEO, Jonathan Ive, Hella Jongerius, David Kelley, Bill Moggridge,
Marc Newson, Fiona Raby, Deter Rams, Karim Rashid, Alice Rawsthorn, Smart Design, David Stoeckli, Jane Fulton Suri, Rob Walker
Music — Alva Noto, Anja, El Ten Eleven, James Rutherford, Mahogany, Matthew Dear, Michaela Product, Teleton Tel Aviv
Original score — Kristen Dunn. Sound — Lou Tel, Director of Photography — Luke Demirski
Editor — Joe Becherovský. Produced and Directed by Gary Hustwit
© 2009 Swiss Data, objectifiedfilm.com
Poster by Build

swiss data

U

Útil



,



Simple



,

ſ

Facilita la
comprensión

✗

,

M

Meticuloso



,

Q

Estético

X

,



Discreto



,



Honesto



,



Duradero



,

I

Innovador

X

,



Amigable con el
entorno





Útil
Simple
Facilita la comprensión
Meticuloso
Estético
Discreto
Honesto
Duradero
Innovador
Amigable con el entorno

70% #UTIL



*Útil
Simple
Facilita la comprensión
Meticuloso
Estético
Discreto
Honesto
Duradero
Innovador
Amigable con el entorno*

50% #VISUAL



Útil

Simple

Facilita la comprensión

Meticuloso

·Estético

Discreto

Honesto

Duradero

Innovador

Amigable con el entorno

EXPERIENCIA

ESTÉTICA

EXPERIENCIA

ESTÉTICA

EXPERIENCIA

ESTÉTICA

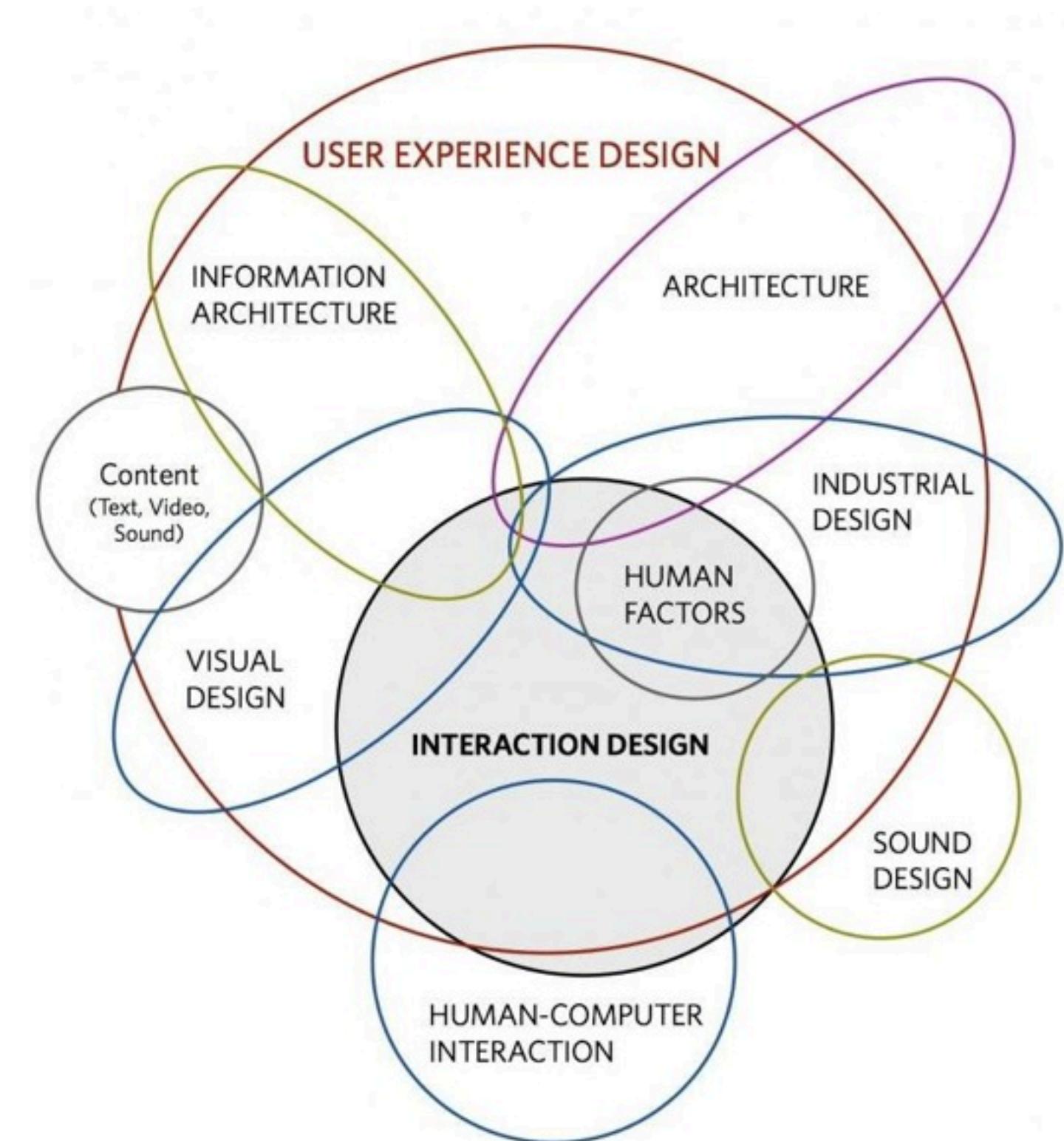
EXPERIENCIA



ESTÉTICA



UX



DISEÑO DE INTERACCIÓN

PERSONAS - USUARIOS

PERSONAS - USUARIOS
outside - inside

EXPERIENCIA - INTERACCIÓN

Human experience - User experience

Human interaction - User interaction

Human interaction - Human computer interaction

Buscar interacción natural

Tap

Briefly touch surface with fingertip.



CORE GESTURES

Double Tap

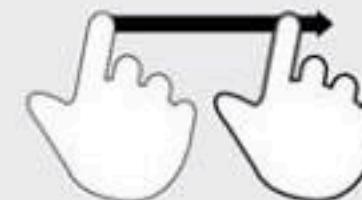
Rapidly touch surface twice with fingertip.



CORE GESTURES

Drag

Move fingertip over surface without losing contact.



CORE GESTURES

Flick

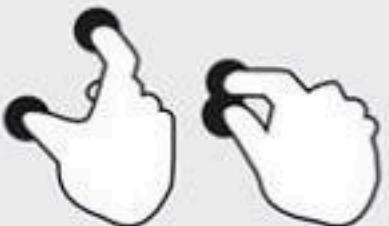
Quickly brush surface with fingertip.



CORE GESTURES

Pinch

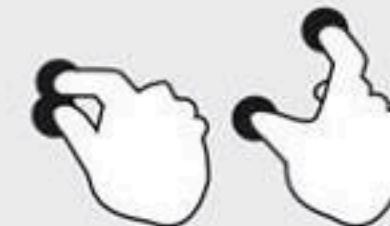
Touch surface with two fingers and bring them closer together.



CORE GESTURES

Spread

Touch surface with two fingers and move them apart.



CORE GESTURES

Press

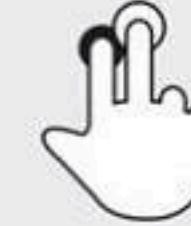
Touch surface for extended period of time.



CORE GESTURES

Press+Tap

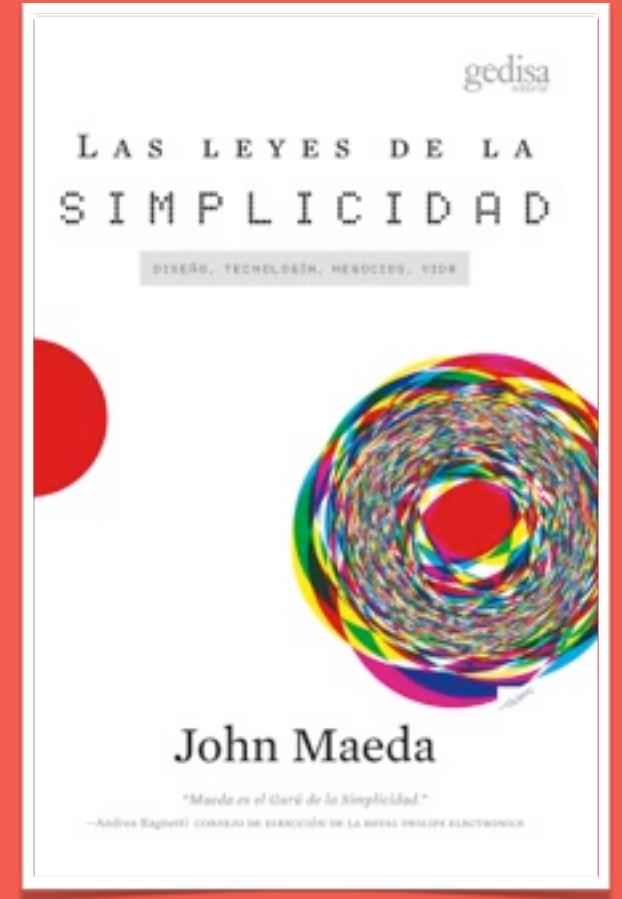
Press surface with one finger and briefly touch surface with second finger.



CORE GESTURES

Principio más importante del UX

Simplicidad



Leyes de la simplicidad

by John Maeda

«DIEZ LEYES

REDUCIR La manera más sencilla de alcanzar la simplicidad es la reducción razonada

ORGANIZAR La organización permite que un sistema complejo parezca más sencillo

TIEMPO El ahorro de tiempo simplifica las cosas

APRENDIZAJE El conocimiento lo simplifica todo

DIFERENCIAS La simplicidad y la complejidad se necesitan entre sí

CONTEXTO Lo que se encuentra en el límite de la simplicidad también es relevante

EMOCIÓN Es preferible que haya más emociones a que haya menos

CONFIANZA Confiamos en la simplicidad

FRACASO En algunos casos nunca es posible alcanzar la simplicidad

LA ÚNICA La simplicidad consiste en sustraer lo que es obvio y añadir lo específico

TRES CLAVES

LEJOS Más aparenta ser menos simplemente alejándose, alejándose mucho

ABRIR La apertura simplifica la complejidad

ENERGÍA Utiliza menos, gana más»



Founder &
Designer

BUSINESS + CTO



BUSINESS + CTO



BUSINESS + CTO + CDO



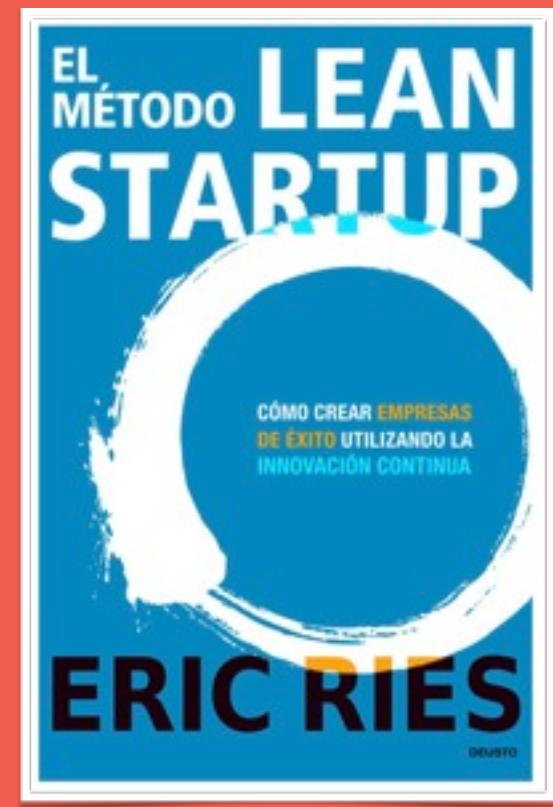
Chief designer officier

Aportar una visión distinta (design thinking) y creativa los demás perfiles y puestos principales de la startup.



Lean Design

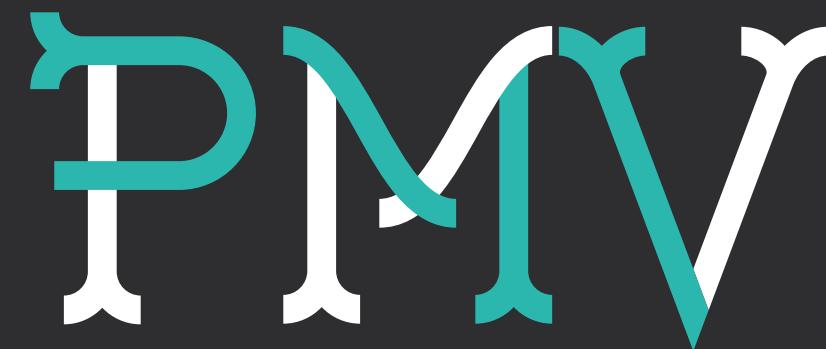
,



LEAN STARTUP

by Eric Ries

based on Lean Manufacturing by Toyota

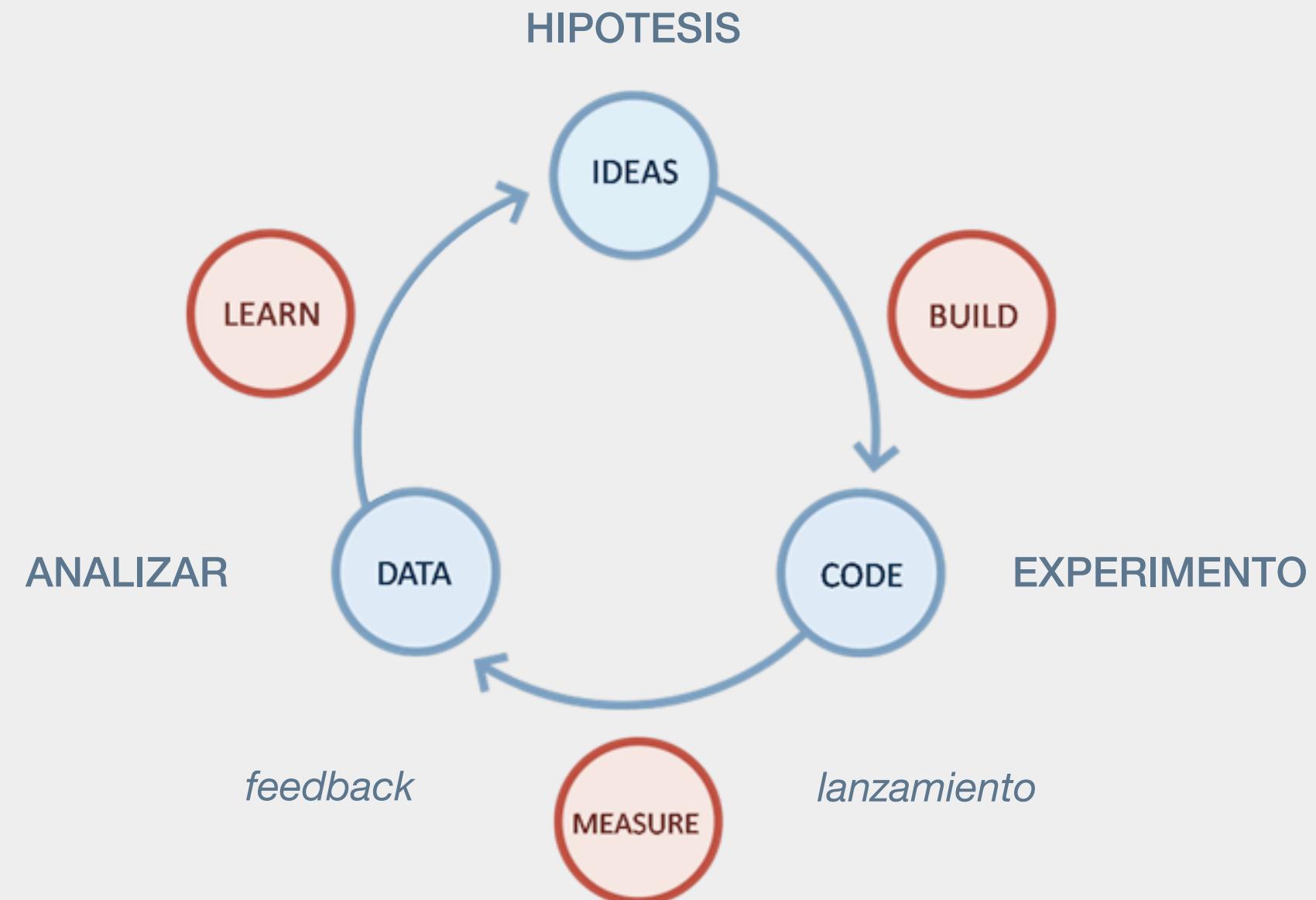


Producto mínimo viable

ANTES DE COMENZAR EL
DESARROLLO DE UN PROYECTO
CREAMOS UNA FASE PARA VALIDAR
QUE EL PROYECTO ES FACTIBLE

FASE CUYO OBJETIVO ES
RECOLECTAR MÁXIMA
CANTIDAD DE CONOCIMIENTO
VALIDADO SOBRE USUARIOS CON
EL MENOR ESFUERZO POSIBLE

ESTA FASE SE DIVIDE EN DISTINTOS
EXPERIMENTOS
CUYA UTILIDAD ES TOMAR **MEDICIONES**
PARA **VALIDAR CIERTAS HIPÓTESIS**



Lean Startup loop

¿Qué podemos validar?

ENCUESTAS
LANDING PAGE
VIDEO TEASER



TYPEFORM.COM



LAUNCHROCK.COM

CONTRATACIÓN / PAGO

PMV CONSERJE CROWFUNDING

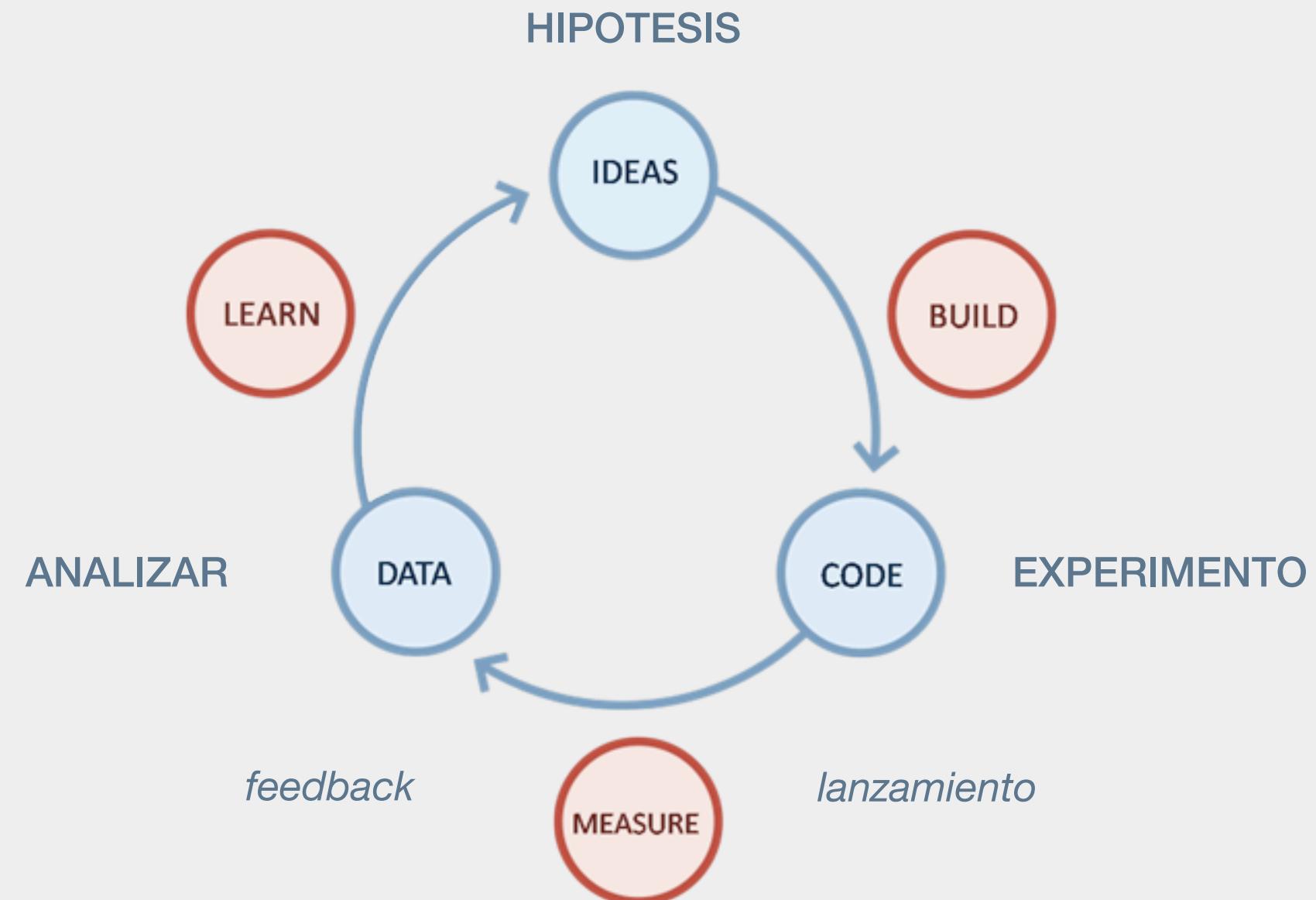
*PROTOTIPO
MAGO DE OZ
VIDEO DEMO*



LEAN DESIGN



based on Lean Startup



Lean Startup loop









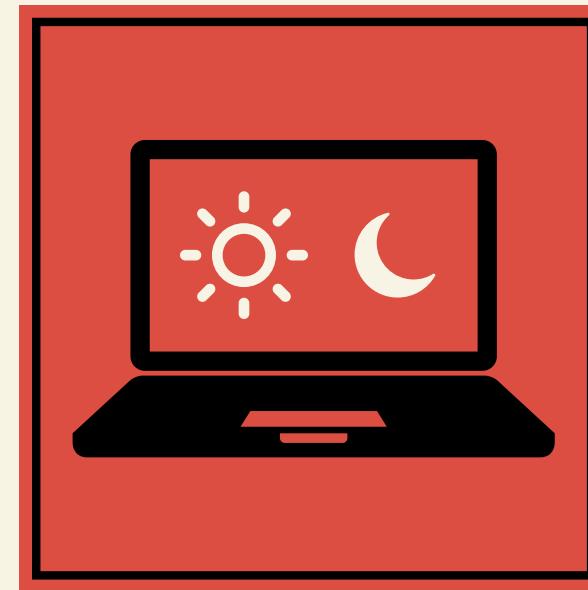
😢 > ❤





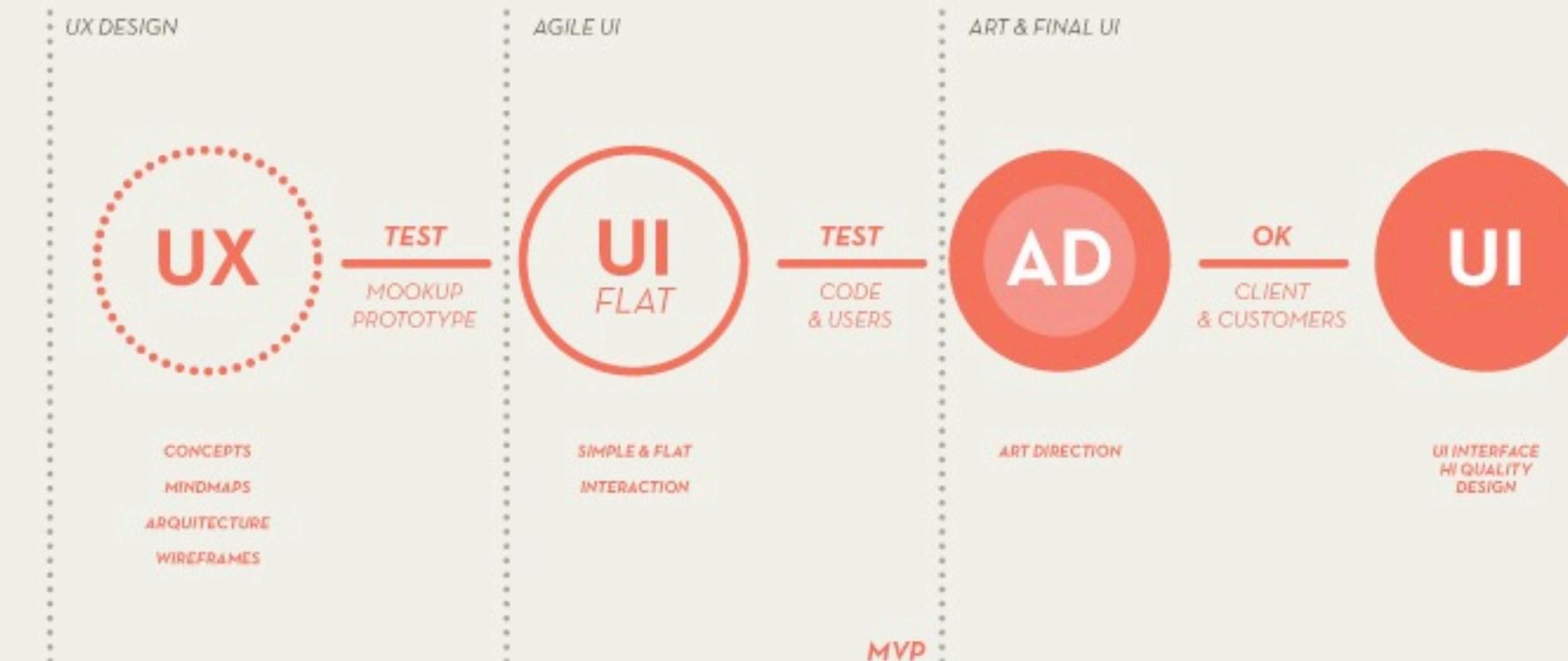






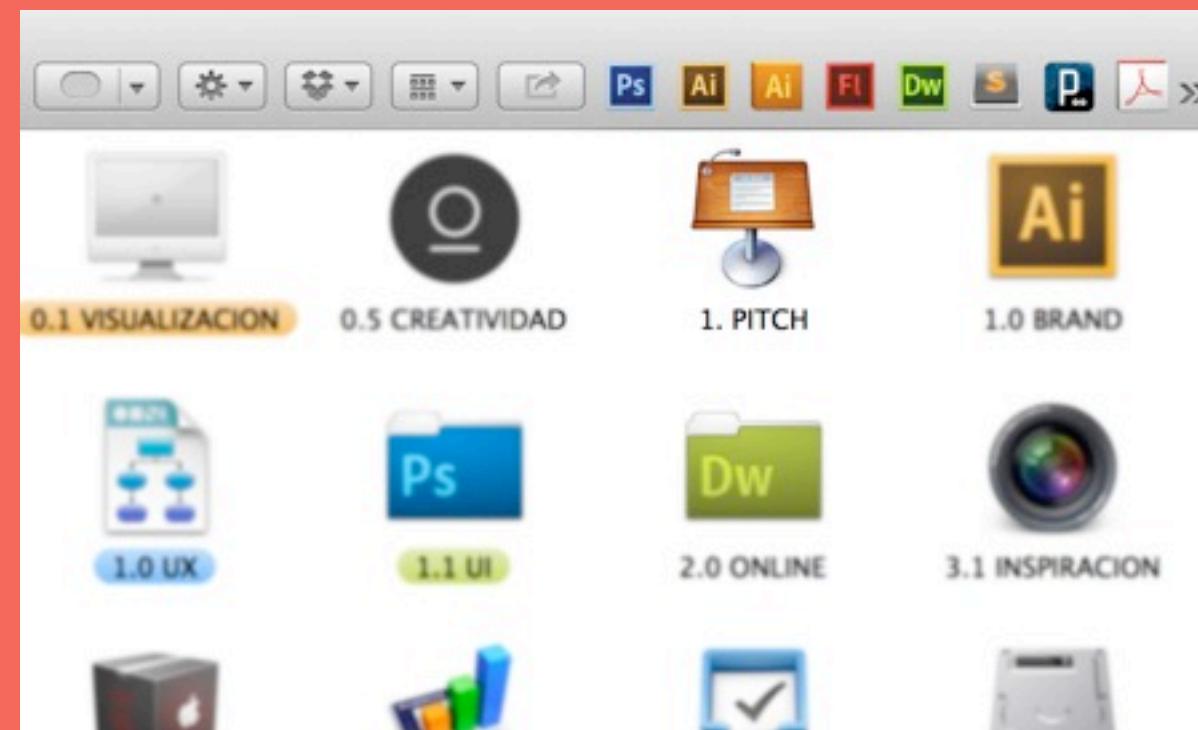
PROCESO DE TRABAJO

LEAN & AGILE INTERACTIVE DESIGN PROCESS



CONCEPTO

Crea una presentación del proyecto
y actualízala semanalmente.



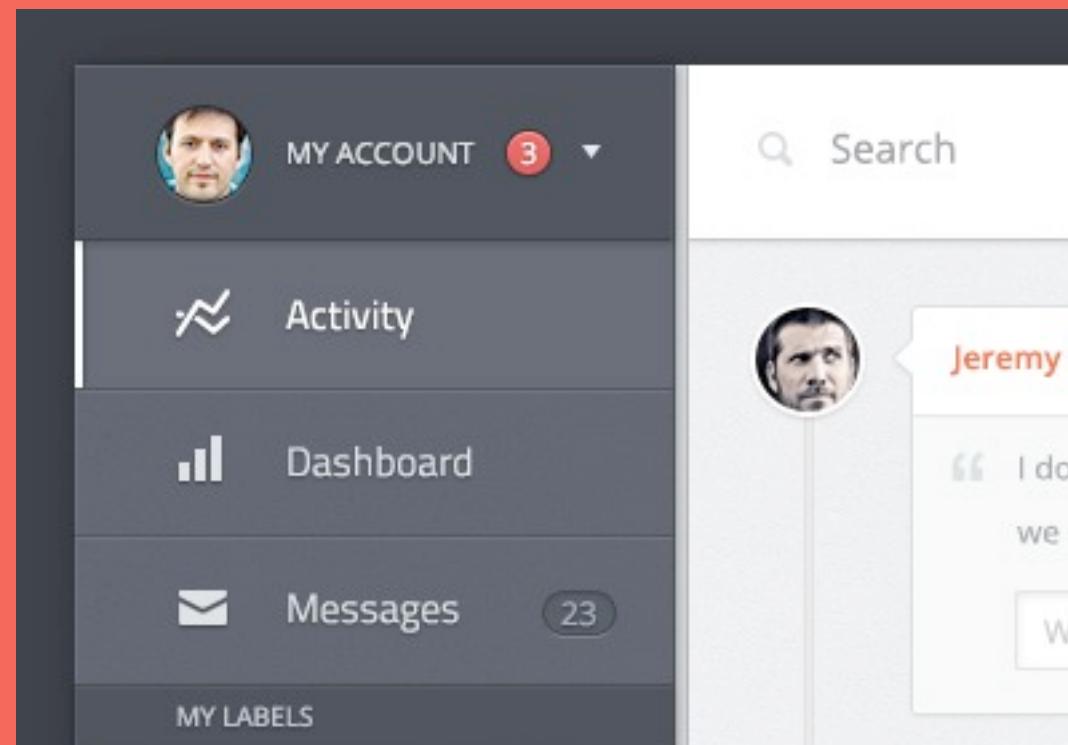
ENTIEND EL PROYECTO A LA PERFECCIÓN

COMUNICA TU IDEA

GET FEEDBACK!

ANÁLISIS FUNCIONAL

Comienza buscando
las funcionalidades clave



FUNCIONALIDADES CLAVE
FUNCIONALIDADES NECESARIAS
FUNCIONALIDADES DE VALOR
EXTRAS

ANÁLISIS HUMAN EXPERIENCE



VISUALIZA LA SITUACIÓN MÁS COMÚN DE USO

CUAL ES NUESTRO PÚBLICO
DONDE VA A HACER USO DEL PRODUCTO
CUAL VA A SER SU RELACIÓN CON EL

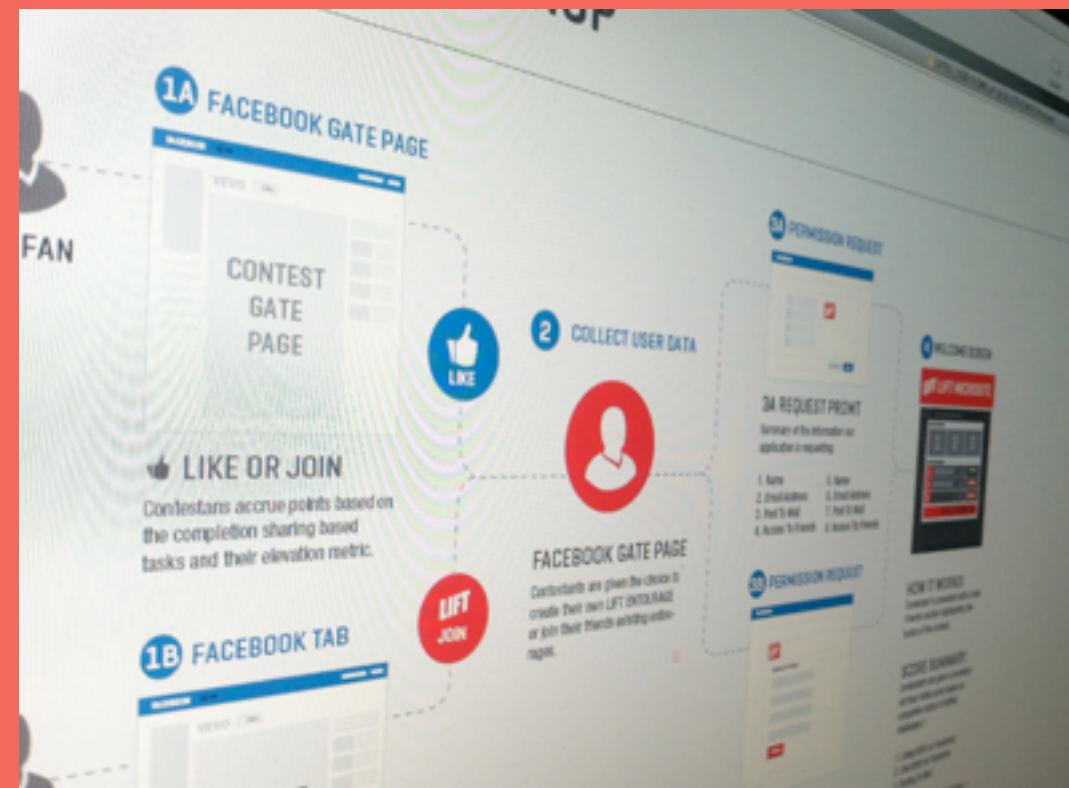
...

ELEGIR

EL SOPORTE ADECUADO
TIPO DE INTERACCIÓN
TIEMPO DE INTERACCIÓN

FLUJOGRAMA HX · UX

Haz flujogramas hasta simplificar
al máximo el proyecto.



EXPLICA TU PROYECTO

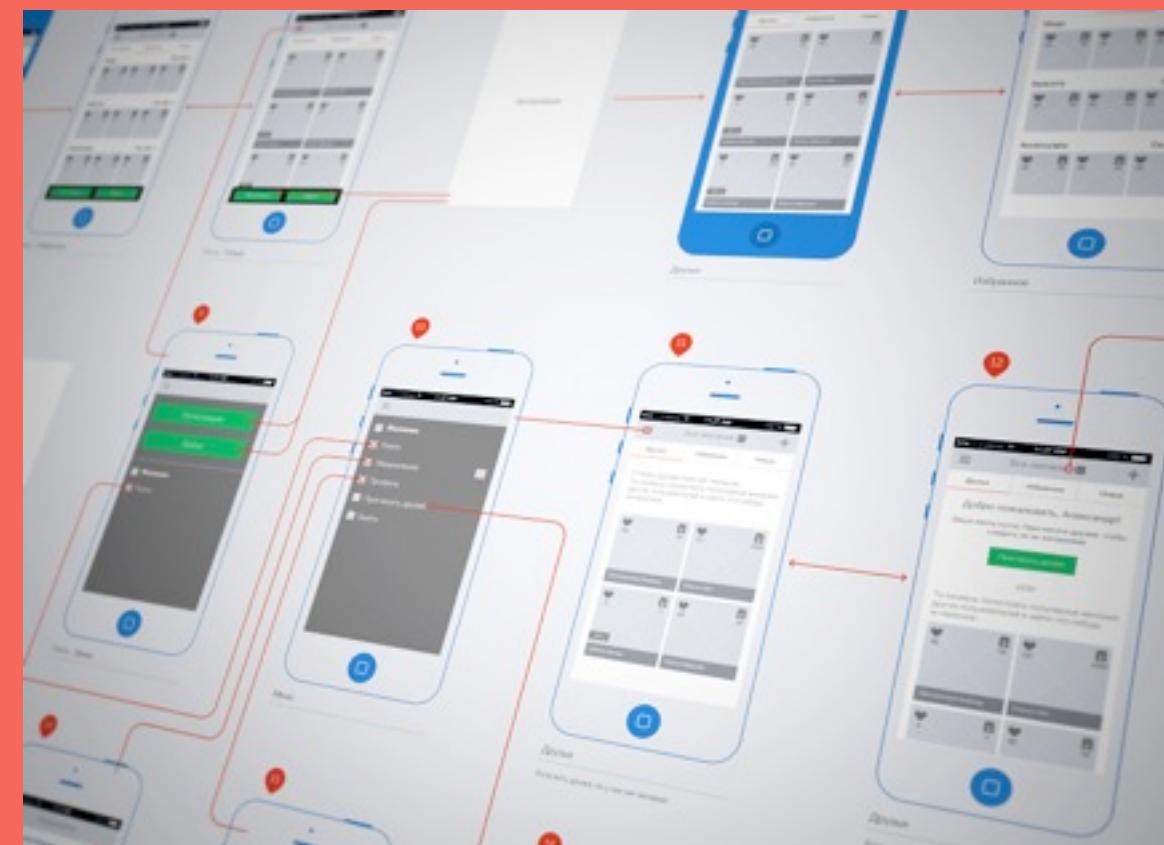
A una persona con poca cultura digital o
interactiva.

Ayúdate del Flow

Usa metáforas y comparaciones con la vida real.

ESTRUCTURA

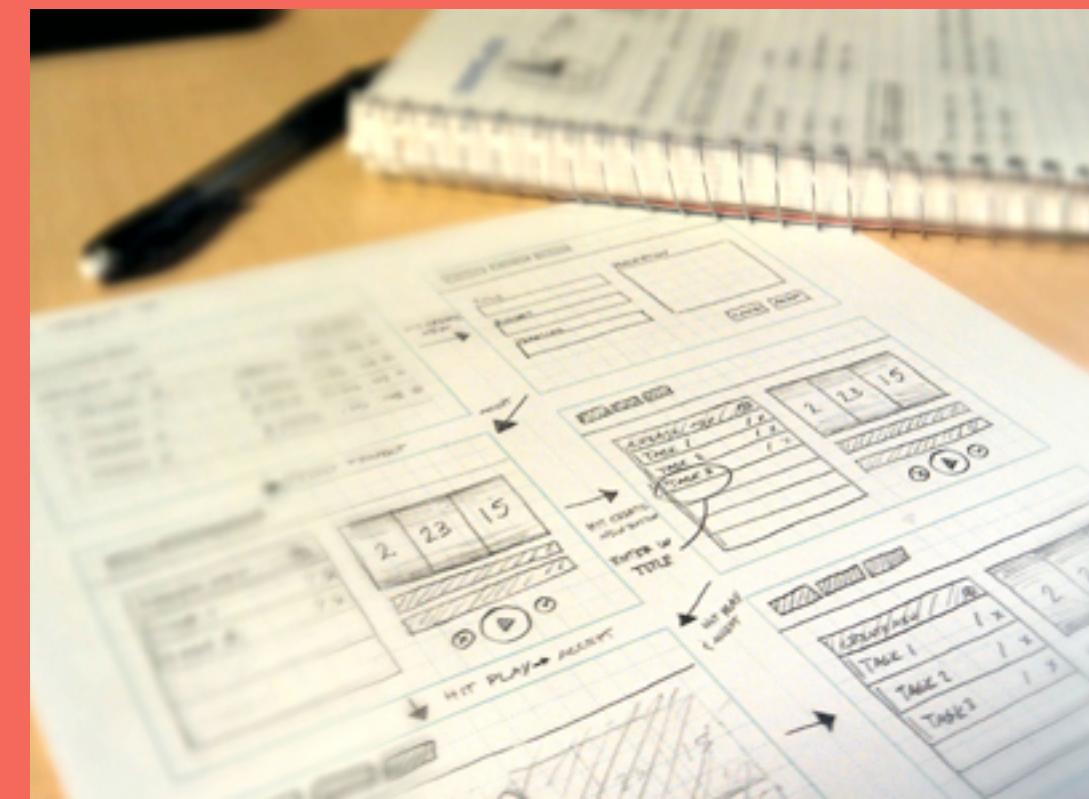
Ten clara la estructura



CREA UN DOCUMENTO
DONDE DE MANERA ORGANIZADA
Y SIMPLE SE PUEDA VISUALIZAR
LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO.

MOCKUP

Crea Mockups servilleteros



Moockup servilletero interactivo

UX Testing



POP APP

MUESTRA TU MOCKUP

Analiza la primera impresión.

Cómo interactua el usuario.

No des pistas.

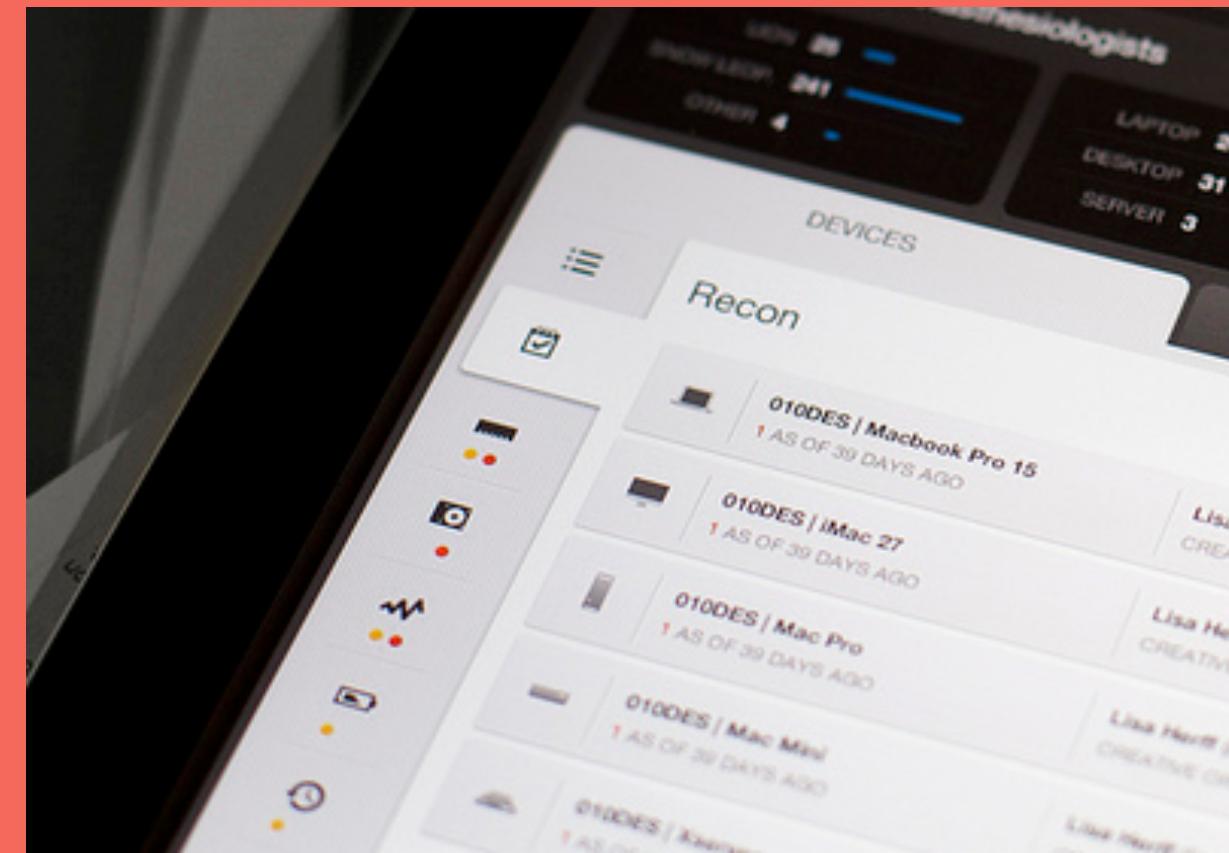
WIREFRAMES

Empieza diseñando los wireframes



FLAT UI

Desarrolla una UI simple y neutra



FLAT UI

Define un grid.

Ayúdate del color para atenuar algunos
puntos de la interfaz.

FAT UI
PROTOTIPO INTERACTIVO
No funcional for UX Testing



GET COMPOSITE

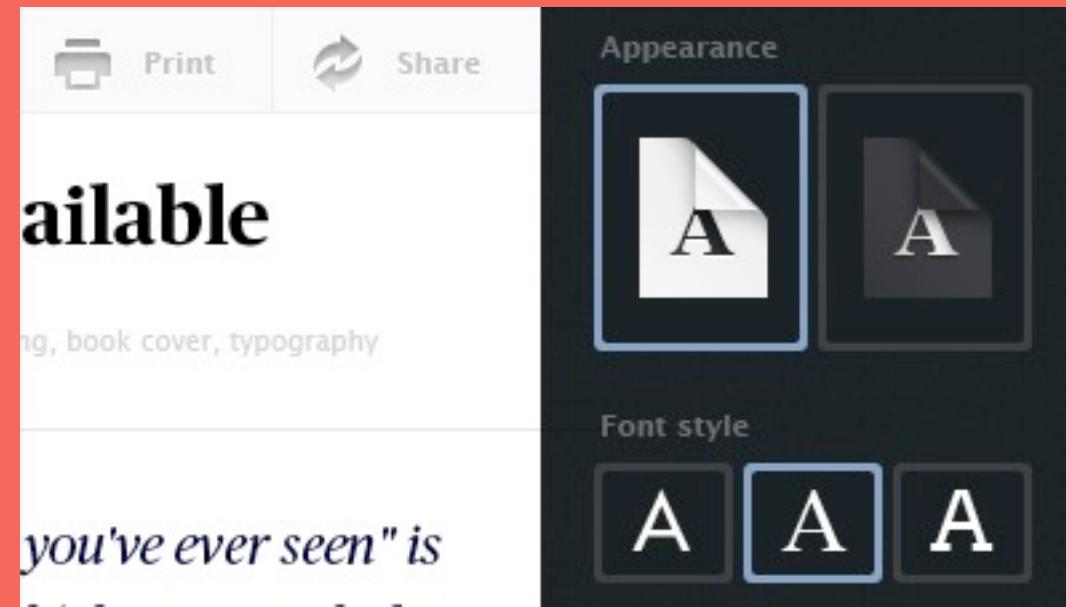


FLINTO.COM

MUESTRA TU MOCKUP

ART DIRECTION

Definir una linea gráfica coherente

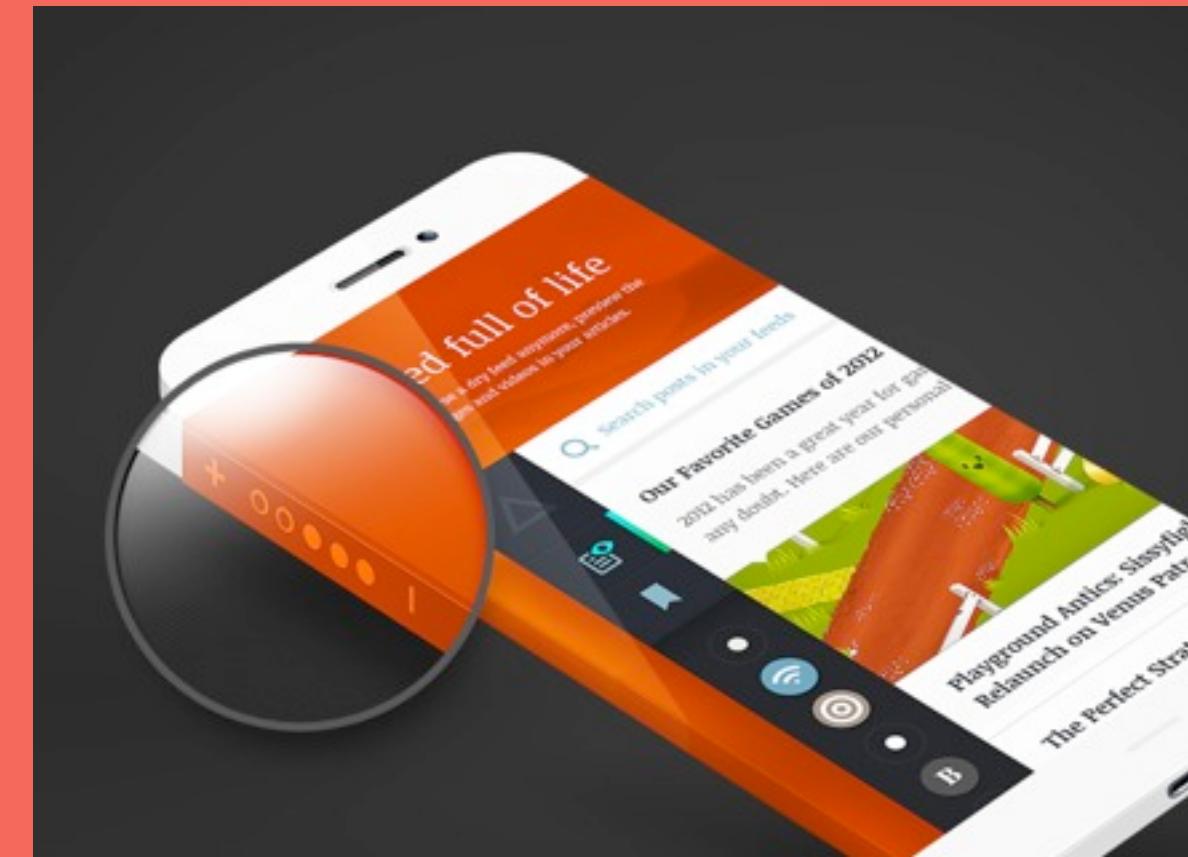


Guia tipográfica
Gama cromática (con lógica)
Dirección fotografía.

...

DISEÑO UI

Diseña cuidadosamente la UI



Mima cada detalle.

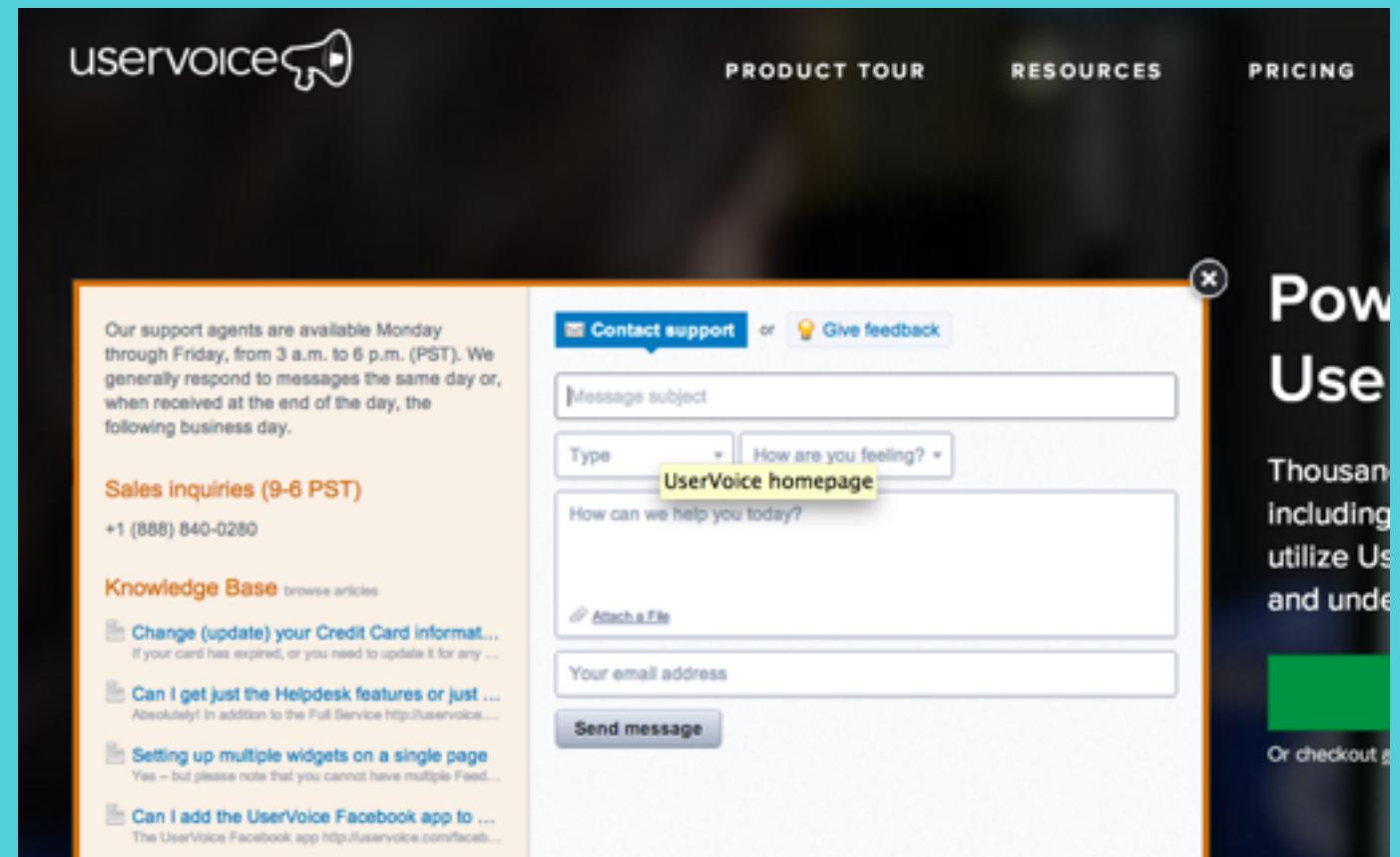
Trabaja pixel a pixel, bezier a bezier.

Busca recursos interactivos interesantes que
simplifiquen el UX.

Trabaja en los elementos de interfaz tanto en
conjunto como por separado.

FEEDBACK SIEMPRE !!

Busca feedback continuo



BENEFICIOS DEL LEAN DESIGN

“No pasar directamente al diseño te permite enfocarte en cosas como la funcionalidad, la interacción, la estructura general y el viaje que quieras que haga el usuario en tu experiencia interactiva”

Irene Pereyra
Fantasy Interactive

// We are searching iOS CTO & Developer

```
var skills:Boolean= (you.objectivecEnabled ||  
you.learningObjectiveC);  
if ( skills && you.motivation>=23 | ){  
    mailTo("hola@weplaysweet.com", you.motivational_letter,  
you.cv, you.linkedin_url);  
}
```

PREGUNTAS NOW!!
or at beer time



THANKS!!!

@flanlog

.....

www.flan.cat

www.weplaysweet.com